JUEGOS QUE CAMBIAN EL MUNDO

MANUAL DE APRENDIZAJE BASADO EN LA CREACIÓN DE JUEGOS (ABCJ)

BOSCO GLOBAL
ONGD SALESIANA

GOBIERNO DE ARAGON

Créditos

Este manual ha sido desarrollado por la ONGD Fundación Bosco Global en el marco del proyecto *#juegosquecambianelmundo: Construyendo ciudadanía global para la transformación social desde el enfoque de Derechos Humanos y el Aprendizaje Basado en Juegos*, financiado por el Gobierno de Aragón.

Índice

Introducción 3

Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global 4

Contextualización 5

Cómo aprendemos 8

Educar a través del juego 10

Aprendizaje Basado en la Creación de Juegos (ABCJ) 12

***#juegosquecambianelmundo*: Conecta tus derechos** 15

Bibliografía 24

Introducción

Érase una vez…

No, perdón, esto no es cuento…

[*Fundido en negro, se abre el telón y un foco apunta a un tablero de ajedrez*]…

No, un guion tampoco, así tampoco debería empezar este libro…

¿Libro? Mejor llamémoslo manual, ya que vamos a hablar sobre juegos… Todo juego necesita un manual de instrucciones que recoja la historia, los materiales de los que disponemos, los pasos a seguir, sus objetivos y quizás algún consejo…

En este manual vamos a tratar de explicarte todo eso, y para ello, vamos a comenzar estableciendo una base teórica, hablando de diferentes autores y metodologías, para después pasar a la parte más práctica, en la que hablaremos sobre la aplicación de estas metodologías desde nuestra experiencia.

Posiblemente seas una persona relacionada con la educación, ya sea docente, educador o educadora de carácter social o personal técnico con funciones educativas… y me atrevería a decir que crees que la educación va mucho más allá de libros de texto (sin desmerecer el buen uso que se les puede dar), y que tiene muchos enfoques diferentes.

A través de este manual, queremos presentar la forma en la que, desde nuestra ONGD Bosco Global, enfocamos la educación, basándonos en la experiencia del proyecto desarrollado en Aragón: **"#juegosquecambianelmundo. Construyendo ciudadanía global para la transformación social desde el enfoque de DDHH y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)"**, financiado por el Gobierno de Aragón.

Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global

Este manual se ha construido gracias a un proyecto de Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global (EpDCG)[1], Este campo se centra en la formación a todo tipo de personas (aunque principalmente niñas, niños y jóvenes) en cultura de paz, Derechos Humanos, equidad de género, medio ambiente, interculturalidad, prosocialidad o sostenibilidad, entre otros.

Desde la Federación Aragonesa de Solidaridad se define la Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global (EpDCG) como "un proceso encaminado a generar una ciudadanía global, crítica y activa que esté comprometida en la construcción de una sociedad solidaria, justa y equitativa".

Por otro lado, la CONGDE (Coordinadora de ONG para el Desarrollo) define la Educación para el Desarrollo como "un proceso para generar conciencias críticas, hacer a cada persona responsable y activa (comprometida), a fin de construir una nueva sociedad civil, tanto en el Norte como en el Sur, comprometida con la solidaridad […] y participativa".

Uno de los cometidos de la EpDCG es aportar recursos y materiales educativos para agentes educativos de todos los ámbitos. En la página web de Bosco Global[2] se pueden encontrar una gran variedad de materiales educativos, de diferentes temáticas, disponibles para descargar. De la misma forma, desde la Federación Aragonesa de la Solidaridad (FAS), concretamente desde el grupo UNAQUÍ[3], ofrecen un catálogo de recursos con materiales de ONGD que trabajan en EpDCG en Aragón.

A través de este manual, queremos también reivindicar la importancia de la Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global y poner en valor el trabajo que realizan todas las ONGD en el ámbito de la educación, tendiendo puentes hacia una sociedad más igualitaria, sostenible, justa, participativa y solidaria.

[1] También se puede ver expresado como Educación para el Desarrollo (EpD / ED), Educación para la Transformación Social (EpTS) o Educación para la Ciudadanía Global (ECG)
[2] https://boscoglobal.org/materiales-educativos/
[3] https://unaqui.aragonsolidario.org/

Contextualización

Lo primero es lo primero, presentarnos.

Fundación Bosco Global es una ONGD (Organización No Gubernamental para el Desarrollo) y, como ONGD, creemos en la transformación de la sociedad para llegar a un mundo más justo, equitativo y solidario. Y si hay algún lugar donde cultivar solidaridad son los colegios, centros juveniles, asociaciones… donde la juventud -además de niñas, niños y adolescentes- tiene grandes inquietudes.

La sociedad española es una sociedad solidaria y comprometida con los proyectos de las entidades y ONGD del territorio tal como se desprende del informe "La Acción Voluntaria en 2022" (Plataforma del Voluntariado, 2022) donde se indica que 4 de cada 10 españoles y españolas colaboran de alguna manera con esas entidades.

Es destacable la labor del voluntariado en las entidades que alcanza un 8,2% en 2022 frente al 6,5% del año anterior, lo cual puede deberse a una mayor sensibilización ante las consecuencias de la pandemia.

En Aragón, la solidaridad también está también muy presente especialmente si nos fijamos en los datos de colaboración con ONGD, donde cerca de 71.000 personas son socias (Federación Aragonesa de Solidaridad, 2021) y realizan aportaciones económicas a estas entidades[4].

Y estas inquietudes han sido plasmadas en las leyes educativas de todos los colores políticos desde hace años. Así, como ejemplo, en 2006, la LOE[5] o en 2013, la LOMCE[6], - leyes educativas opuestas - establecen como uno de los fines de la educación "**la formación para la paz, el respeto a los derechos humanos, la vida en**

[4] Esto representa casi un 5% de la sociedad aragonesa, cifras similares a la colaboración en el resto de España (Coordinadora ONGD, 2021).
[5] Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
[6] Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

común, la cohesión social, la cooperación y solidaridad entre los pueblos…". Para ello, las leyes educativas, y es donde entraban las diferencias, fijaban diferentes métodos (materias, metodologías, edad de formación en esta cuestión…).

A día de hoy, en el año 2024, la ley educativa LOMLOE[7] sigue promoviendo este fin hacia la solidaridad, pero lo hace adecuándose a la solidaridad de este tiempo, poniendo hincapié en aspectos novedosos como son el desarrollo sostenible, el consumo responsable… En definitiva, respondiendo a la realidad de un siglo XXI ya avanzado que ha visto la necesidad de transformar la educación en mayor profundidad y con una mirada global.

Hay otro aspecto destacable que, en las últimas normas educativas, ha quedado contemplado, pero que, en espacios educativos, y decimos espacios en sentido amplio: tanto de educación formal como no formal, se lleva realizando desde hace décadas: las metodologías activas -que ya se han nombrado en el preámbulo de este manual-.

La educación, como la sociedad, no deja de cambiar. No solo han cambiado las y los estudiantes, sino también las formas de concebir las aulas, las metodologías, la forma de evaluar… Estos cambios se han visto reflejados en todos los ámbitos de la educación: formal (escuela tradicional e instituciones educativas), no formal (asociaciones, centros juveniles, entidades sociales…) e informal (familia, entorno y otros agentes sociales).

En todos los ámbitos educativos se debe tratar de evitar las estructuras pasivas donde quien es educado, es un mero receptor de información; sino que, es necesario dar el protagonismo para conseguir un mejor aprendizaje (Arduengo, Sánchez, & González, 2019).

[7] Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Esto también tiene su reflejo en la normativa educativa (si nos enfocamos ahora en la educación formal) que ha pasado de promover metodologías basadas en el esfuerzo a metodologías donde el alumnado marca los ritmos y permite que tenga un papel activo en el aprendizaje (Pertusa, 2020).

Son muchas las nuevas metodologías en las que el alumnado obtiene el protagonismo de su aprendizaje, son las llamadas metodologías activas, en las que la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso son más formativos que meramente informativos, generan aprendizaje más profundos, significativos y duraderos y facilitan la transferencia a contextos más heterogéneos (Fernández, 2006)**.**

En este manual nos vamos a centrar la educación a través del juego, más específicamente de los juegos de mesa, y explicaremos una metodología que va un paso más allá, Aprendizaje Basado en la Creación de Juegos (ABCJ), una metodología que hemos venido aplicando desde Bosco Global los últimos años.

Como ya te hemos adelantado, vamos a tomarnos el aprendizaje de este aprendizaje (valga la redundancia) como si de un juego se tratara, ahora ya solo queda comenzar en 3,2,1…

¡A jugar!

Cómo aprendemos

¡Piensa rápido! Recuerda tres cosas que aprendieras cuando eres un niño o una niña y no se te hayan olvidado…

Puedes haber dicho cuestiones que aprendieras en el colegio como hacer operaciones matemáticas, o fuera del colegio como ir en bicicleta, recordar el camino de vuelta a casa… Y si no se te olvidan es porque lo has experimentado tan fuerte que se queda grabado en nuestros cerebros.

Es lo que, seguramente ya conozcas, llamamos aprendizaje cognitivo, cuyo primer referente fue el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) quien es considerado el primer referente de esta teoría, puso el foco en la importancia de las acciones y cómo se desarrollaba el aprendizaje por estadios que iban de un punto de menor equilibrio a un punto de mayor equilibrio, y ese paso se desarrolla por el aprendizaje que requiere de otros determinantes como, la experiencia.

Cabría mencionar otros autores como Lev Vygotsky (1896-1934) que pone también el foco del aprendizaje en la experiencia, concretamente en la interacción con otras personas de su entorno y desde esta, se da el aprendizaje.

Por otro lado, el psicólogo y pedagogo David Ausubel (1918-2008) quien explicaba el aprendizaje desde las experiencias (por medio de cuatro mecanismos: asimilación, acomodación, equilibrio y adaptación), *grosso modo*, los nuevos aprendizajes se apoyan en las experiencias previas, que podrían reestructurar los conocimientos previos (modificándose en mayor o menor medida).

No queremos entrar más en teorías pedagógicas, aunque sí puntualizar que todas ellas parece que se refieran al aprendizaje en la niñez o adolescencia, siendo que este modelo de aprendizaje es replicable en cualquier momento de la vida, incluida la adultez.

De hecho, el docente Malcom Shepherd Knowles (1913-1997) desarrolló la idea de andragogía, una rama que estudia el aprendizaje en la vida adulta. El docente defendía la importancia de la experiencia en el aprendizaje del adulto, de manera que, si un adulto unía algo que ocurría a su alrededor con su experiencia, el aprendizaje era mucho más efectivo (Knowles, 1984).

Así que, se puede afirmar que la experiencia es la base para aprender en el día a día (desde ir en bicicleta hasta usar funciones complejas en hojas de cálculo), por lo que la educación debe ofrecer experiencias enriquecedoras que dejen poso y con ello aprendizaje.

Educar a través del juego

Tradicionalmente, el juego ha sido considerado como algo infantil, puramente lúdico, pero tiene un gran potencial didáctico, y muchos estudios nos muestran que el aprendizaje es más significativo cuando se realiza a través del juego (Cornellá, Estebanell, & Brusi, 2020).

El juego es un elemento social, a través del cual fomentamos las relaciones entre personas, fortalecemos vínculos y trabajamos distintas capacidades de forma inconsciente (Pedraz, 2019).

UNICEF[8] define el juego como un "elemento fundamental de su desarrollo y su socialización" y lo reconoce como un derecho de la infancia.

Pedraz (2019) ofrece 10 características que los juegos tienen en común: son voluntarios, ofrecen feedback constante, presentan retos y objetivos, son motivadores, se regulan con reglas, son interactivos, tienen valor propio, se ganan o se pierden, son sistemas cerrados y tienen conflictos.

Cuando jugamos nos vemos obligados a salir de nuestra zona de confort, y por lo tanto, a redescubrir la realidad, a darle una vuelta a lo cotidiano y responder ante los estímulos de forma creativa. A través del juego conseguimos ver la realidad de otra forma, lo que ayuda a establecer una base hacia la acción transformadora (Rivasés, 2017).

Jugar es educar para la vida, ya que los juegos nos permiten aprender conceptos y desarrollar habilidades para nuestra vida diaria, a través de las situaciones ficticias que se van sucediendo en el juego, aprendiendo a desarrollarnos en diferentes espacios, sin miedo a que nuestras acciones puedan tener consecuencias reales (Pedraz, 2019). En la misma línea, Vygotsky (1985) habla del juego como un medio para explorar e interpretar la realidad, ya que nos ofrece la oportunidad de ensayar diferentes tipos de roles sociales y nos ayuda a expresar y gestionar nuestras emociones.

[8] https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos

Por otro lado, el juego fomenta la curiosidad y el descubrimiento y nos ayuda a trabajar aspectos como la concentración, el trabajo colaborativo o la capacidad de resolución. El alumnado debe tener predisposición para aprender y para ello necesita que conectemos con sus intereses y motivaciones.

Además, educar a través del juego nos ayuda a motivar con mayor éxito al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, que muestran una mayor atención e interés en estas actividades (Manzano-León, y otros, 2022).

Si pensamos en la aplicación del juego en el aula, podemos ver su utilidad para diferentes materias, trabajando contenidos concretos del currículo a través del juego, pero también se trabajan competencias transversales, principalmente dos de ellas: Educación emocional y valores y fomento de la creatividad y del espíritu científico. Este último punto se potencia cuando hablamos de creación de juegos, ya que se fomenta en mayor medida la creatividad en todos los procesos, desde las primeras ideas del diseño hasta llegar al resultado final.

Los juegos motivan el desarrollo integral de los niños y niñas, y más concretamente los juegos de mesa didácticos, a través de los cuales se trabajan competencias básicas como la lectura, la escritura o la lógica matemática, adquiriendo nuevos aprendizajes, valores y formas de comunicación. A través de los juegos, las niñas y los niños empiezan a comprender y utilizar normas, aprenden a cooperar o a negociar, estableciendo sus propias estrategias (Arias, Buitrago, Camacho, & Vanegas, 2014).

Para que exista una educación de calidad, los aprendizajes deben ser significativos, y cuanta más motivación exista por parte del alumnado e interés por lo que se está trabajando, más significativos serán.

Aprendizaje Basado en la Creación de Juegos (ABCJ)

Una de las metodologías principales al hablar de educación a través del juego es el Aprendizaje Basado en Juegos (en adelante ABJ). El ABJ es una metodología ideal para motivar al alumnado, ya que el juego es un elemento motivante en sí mismo, a la par que sirve de espacio de aprendizaje significativo, permitiendo vivir experiencias y entrenar habilidades para la vida cotidiana.

Dentro del proyecto de #juegosquecambianelmundo, se organizó una charla online sobre Aprendizaje Basado en Juegos y tuvimos la suerte de poder contar con la participación de Pepe Pedraz (alaluzdeunabombilla.com) como ponente, experto en la materia, y entre toda la información valiosa que nos dejó, os queríamos compartir una infografía que resume muy bien el proceso de ABJ:

Desde Bosco Global, hemos querido ir un paso más allá y hablamos de ABCJ (Aprendizaje Basado en la Creación de Juegos), poniendo énfasis en el proceso de creación con grupos de jóvenes.

En esta propuesta metodológica, no solo se utilizan juegos y estrategias lúdicas dentro del proceso educativo, sino que el juego es creado por el propio grupo, les damos el absoluto protagonismo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, donde ellos y ellas crean, juegan, reflexionan, discuten, acuerdan y cooperan por un fin común: acercar a otras personas un problema socialmente relevante de forma lúdica.

En este proceso de creación en el que hay que investigar, proponer ideas, contrastarlas, revisarlas, rehacerlas, etc. se genera un espacio de evaluación y aprendizaje permanente, en el que aprendemos a trabajar en equipo, a ser críticos y criticados; en el que hay que ponerse en el lugar de las personas que utilizarán los juegos para definir lenguaje, imágenes y contenidos; jóvenes y educadores hemos aprendido lo difícil que es el proceso de creación de juegos y de transversalización de contenidos que están relacionados con los Derechos Humanos, la interculturalidad, la equidad y la responsabilidad medioambiental.

Bajo nuestra experiencia en el Aprendizaje Basado en la Creación de Juegos, llegamos a la conclusión de que es una propuesta motivadora y eficaz, a través de la cual se llega a aprendizajes realmente significativos. Cuando un grupo de jóvenes siente que son los y las protagonistas, los resultados se multiplican porque se involucran en el proyecto en gran medida.

A continuación, os dejamos una infografía en la que se resume esta metodología y en el siguiente bloque os explicaremos todo el proceso de nuestro proyecto #juegosquecambianelmundo en Aragón, a través de la metodología ABCJ

METODOLOGÍA (Morales, 2017)
Aprendizaje basado en creación de juegos

FASE 0 - CREACIÓN Y COHESIÓN DE GRUPO

Se puede rellenar una ficha de presentación del personaje que identifique durante el juego (objetivo, especialidad, avatar...)

Temática de Educación para el Desarrollo. Considerar a) tema a trabajar y b) analizar juegos

FASE 1 - DEFINICIÓN DEL PROYECTO

FASE 2 - CONCEPTUALIZACIÓN

Primera descripción del juego (nombre, objetivos, aprendizaje, pasos necesarios, símbolos)

El alumnado le va dando forma: rudimentario - **prototipado**, **Playtest** > **Reelaborar** > **Playtest**

FASE 3 - FORMALIZACIÓN

FASE 4 - FORMALIZACIÓN

Añadir elementos de diseño y fabricación de objetos... *versión alfa del juego*

Presentar al público objetivo, entidades educativas y participación en eventos, ferias...

FASE 5 - PRESENTACIÓN Y DIFUSIÓN

EVALUACIÓN

Autoevaluar el proceso +
Autoevaluar el juego
Evaluación (*feedback*) +
Evaluar aprendizaje

BOSCO GLOBAL
ONGD SALESIANA

#juegosquecambianelmundo: Conecta tus derechos

Dentro del proyecto en el que se enmarca este manual, el proyecto *#juegosquecambianelmundo. Construyendo ciudadanía global para la transformación social desde el enfoque de DDHH y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)*[9], hemos desarrollado un juego de cartas educativo, en cuyo proceso de diseño y edición, varios grupos de jóvenes fueron los y las protagonistas.

El juego se llama *Conecta tus derechos*, está inspirado en el conocido *memory*, y nos ayuda a trabajar los Derechos Humanos (DDHH) con nuestro alumnado de una forma diferente, a través de tres propuestas diferentes de juego a partir de 6 años.

Todo el proceso se desarrolló junto a un grupo de jóvenes de 11-12 años del colegio salesiano Nuestra Señora del Pilar de Zaragoza, el grupo denominado *maker*, encargado de todo el proceso de creación, desde la primera fase de sensibilización hasta llegar al resultado final, pasando por la ideación, el prototipado y el diseño junto a la editorial.

Además, en el proyecto también participaron varios grupos *gamer*, con los que se realizó una sesión de sensibilización sobre DDHH, puesta en práctica del juego y evaluación de conocimientos y competencias trabajadas a través de *Conecta tus* derechos.

A continuación, vamos a explicar de forma detallada cuáles fueron todos los pasos en este proceso:

[9] https://boscoglobal.org/educacion-para-el-desarrollo/juegosquecambianelmundo-aragon/

1. **Hablamos de Derechos Humanos**

En la primera sesión con el grupo de jóvenes *maker*, realizamos varias dinámicas para presentar la Declaración Universal de los Derechos Humanos y valorar lo que ellos conocían acerca del tema, sus valoraciones y su opinión.

2. **Hablamos de ODS y probamos juegos para facilitar ideas**

En la segunda sesión, se recordó lo trabajado en la primera, y después se realizó una introducción a los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

El resto de la sesión se dedicó a probar diferentes juegos de mesa para fomentar la creatividad a la hora de crear sus prototipos.

3. Creamos varios prototipos

En la tercera y la cuarta sesión, nos dividimos por grupos para diseñar diferentes prototipos de juegos de mesa. Se indicó que debían diseñar un juego con temática sostenible que tuviera relación con algo de lo que se había trabajado (DDHH, ODS, medio ambiente…), y tuvieron tiempo para buscar información para la historia y normas del juego.

Surgieron muchas ideas diferentes, se diseñaron prototipos que iban desde juegos de tablero con diferentes temáticas (energías, alimentación saludable, DDHH) a juegos de cartas también con temáticas diversas (educación ambiental, pirámide alimenticia, DDHH).

Finalmente, decidimos escoger el juego *Conecta tus derechos*, un juego de cartas para trabajar los Derechos Humanos.

4. Incorporamos mejoras propuestas en el prototipo

Una vez nos decidimos por el juego, comenzamos a mejorar el prototipo, jugando con otros jóvenes ajenos al grupo *maker*, que propusieron ideas de mejora y fueron valoradas entre todas y todos.

Aquí se pueden ver los bocetos finales de las cartas del juego:

5. Diseñamos junto a la editorial la versión final del juego

Después de incorporar estas mejoras, el grupo *maker* estuvo en contacto con la editorial, con quienes tuvieron dos encuentros virtuales, para concretar el diseño final del juego. Tero se encargó de la ilustración, el diseño y edición finales.

6. Impresión, creación de versión Print&Play y difusión

Una vez concretada la versión final del juego, Tero Ediciones de nuevo nos ayudó con la impresión de 70 ejemplares para repartir entre diferentes centros educativos aragoneses.

Como se comentaba anteriormente, contamos también con la colaboración de varios grupos *gamer,* que fueron tanto centros educativos formales (Salesianos Huesca), no formales (AJ Trobada d'Amics, AJ Barasona y CJ Club Amigos Huesca) como ONGD que trabajan en el ámbito educativo (Entarachen).

Estos grupos *gamer* recibieron una sesión de sensibilización sobre DDHH, pasando después a jugar a las tres propuestas de juego de *Conecta tus derechos*, para recibir feedback y poder evaluar tanto el juego en sí como los conocimientos y competencias trabajadas.

Una de las características principales que ha tenido este proyecto desde el principio ha sido el protagonismo juvenil. Los y las jóvenes han sido las verdaderas protagonistas en todo el proceso, algo que pensamos que suma valor a todo el proceso educativo y al resultado final.

La evaluación realizada con todos los grupos participantes en el proyecto es positiva, consideramos que el proyecto ha sido un éxito, porque hemos logrado nuestros objetivos, a pesar de algunos inconvenientes e imprevistos que se han ido sucediendo a lo largo del proyecto. El resultado final es un gran logro, tanto nosotros como ONGD como los grupos *maker* estamos orgullosos y satisfechos con el trabajo realizado.

Más allá de los resultados objetivos, creemos que también tiene mucho valor lo significativo del juego, ya que hemos conseguido que realmente se involucren en el proyecto y lo sientan suyo, llegando incluso a emocionarse varios de ellos cuando recibieron su ejemplar del juego.

Como se citaba en páginas anteriores, en la página web de Bosco Global, se puede encontrar toda la información referente al proyecto, así como la versión digital Print&Play para descargar libremente.

El juego se presentó en varias ferias educativas y también se realizó un webinar de buenas prácticas en ABJ, que se puede encontrar en YouTube.

En la siguiente página, os dejamos algunos testimonios de jóvenes *maker* participantes en el proceso de creación de *Conecta tus derechos:*

TESTIMONIOS GRUPO *MAKER*

> Al principio nos costaba organizarnos, pero hemos ido aprendiendo a trabajar en equipo y a colaborar entre todos y todas, cediendo también a veces
>
> *Diego – Joven MAKER*

> Estoy muy feliz con el resultado final, y poder llegar a casa con el juego y enseñárselo a mis padres, contándoles que la idea fue nuestra
>
> *Tomás – Joven MAKER*

> Trabajar directamente con Sensi (Tero Ediciones) fue muy bueno y que hayáis contado con nosotros para ello
>
> *Iker – Joven MAKER*

> La idea es muy buena porque hemos aprendido mucho, bien y de forma diferente, y hay más motivación porque es más divertido
>
> *Paula – Joven MAKER*

> Lo que más me gusta del juego y del proyecto es que todos hemos aportado algo. Algunas personas más y otras menos, como en cualquier cosa que se haga, pero todos hemos aportado nuestra parte.
>
> *Sofía – Joven MAKER*

> Desde el principio es una gran idea, nos puede ayudar a aprender a nosotros y a otras personas cuando juegan
>
> *Darlen – Joven MAKER*

Conclusiones

Desde Bosco Global estamos muy contentos con el resultado final, pero también con la evaluación de todo el proceso con los grupos de jóvenes de diferentes centros educativos salesianos de Aragón.

Creemos que el proyecto ha sido muy beneficioso para muchas personas, y ha marcado el camino de un sendero que creemos que tiene mucho futuro en la educación. A lo largo del proyecto, se han ido plantando un buen número de semillas (trabajo con los grupos *maker* y *gamer*, formaciones para agentes educativos, difusión a toda la ciudadanía, reparto de ejemplares y difusión entre entidades educativas…) que han tenido su efecto en la población beneficiaria del proyecto (tanto de forma directa como indirecta) y de las que se irán recogiendo frutos a lo largo del tiempo en las entidades con las que se ha trabajado.

Esperamos que nuestro ejemplo pueda servir de ayuda para entidades que estén interesadas en el ámbito de la educación a través de los juegos, específicamente a través de los juegos de mesa. Creemos que la metodología ABCJ de la que hemos hablado en este manual tiene un gran número de beneficios y es muy positiva para el alumnado participante en las sesiones, ya que, como se ha explicado anteriormente, ayuda a que los aprendizajes sean significativos.

Si has llegado hasta aquí es porque te has interesado realmente por este manual, así que te damos las gracias, y si tienes cualquier duda o consulta, os podéis poner en contacto con nosotros a través de la dirección de correo aragon@boscoglobal.org.

Por último, agradecer al Gobierno de Aragón la financiación de este proyecto, sin la cual no se podría haber realizado este proyecto.

Gracias de nuevo por acompañarnos en este proyecto y…

¡SIGAMOS CAMBIANDO EL MUNDO!

Bibliografía

Arduengo, D., Sánchez, A. I., & González, A. (2019). Proyecto Reconoce: el valor de la educación no formal para el futuro social y profesional de la juventud. *Revista de Estudios de Juventud*(124), 73-90.

Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología, 7*(1), 39-48.

Ausubel, D. P. (1978). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo.* México: Editorial Trillas.

Bruner, J. (1995). *Acción, Pensamiento y Lenguaje.* Madrid, España: Alianza.

Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28*(1), 5-19.

Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*(24), 35-56.

Grilló, A., Marzo-Navarro, M., & Pedraja, M. (2022). ¿El uso de socrative fomenta la participación y el aprendizaje activo del alumno?: Análisis desde la perspectiva del alumnado. *REIIT Revista Educación, Investigación, Innovación y Transferencia*(1), 1-10.

Knowles, M. S. (1984). *Andragogy in Action. Applying Modern Principles of Adult Learning.* San Francisco, CA: Jossey Bass.

Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., Trigueros, R., & Martínez-Martínez, A. M. (2022). Juega y aprende: influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica, 27*(1), 38-46.

Pedraz, P. (2019). *Aprende jugando. JUGAR: Una garantía de aprendizaje real.* B de Blok.

Pertusa, J. (2020). Metodologías activas: La necesaria actualización del sistema educativo y la práctica docente. *Supervisión 21: revista de educación e inspección*(56), 1-21.

Rivasés, M. (2017). Ludopedagogía: Jugar para conocer, conocer para transformar. Fundación InteRed.

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona, España: Crítica.

Imágenes de uso libre descargadas de http://www.freepik.com/

JUEGOS QUE CAMBIAN EL MUNDO

CONSTRUYENDO CIUDADANÍA GLOBAL PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL DESDE EL ENFOQUE DE DERECHOS HUMANOS Y EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS