

MANUAL DE APRENDIZAJE

BASADO EN LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS





MANUAL DE APRENDIZAJE

BASADO EN LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS

Autoría: Victòria Ballester Olmos, Maria Jorquera Bordonau, Rosa M^a Macarro Carballar y Fco. Javier Medina Romero

Diseño: Rafael Borondo García, Iván Font Martínez i Gonzalo Franco Torres.

Reservados todos los derechos.

No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Edición: www.boscoglobal.org

© Bosco Global, 2024

Licencia Creative Commons (CC): BY-NC-SA

Manual realizado en el marco del proyecto «Juegos para la cultura de paz. Aprendizaje basado en juegos para transformar los discursos de odio entre la juventud» con la financiación de la Agencia Catalana de Cooperación al Desarrollo.

ÍNDICE

0. PARA SITUARSE.....	4
1. FUNDAMENTOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN LA CONSTRUCCIÓN JUEGOS.....	5
1.1. Un poco de historia del juego en la educación	
1.2. Qué es el aprendizaje basado en la construcción de juegos	
1.3. Elementos clave del aprendizaje basado en la construcción de juegos.	
1.4. Integración curricular de un serious game en el aula desde diversas áreas	
1.5. Beneficios del uso del juego para el aprendizaje y la educación	
2. LA CULTURA DE PAZ Y LOS JUEGOS.....	20
2.1. Situación actual los discursos de odio y de la cultura de paz	
2.2. Qué y cómo queremos enseñar, sobre cultura de paz, con los juegos	
2.3. El juego como herramienta de inclusión de la diversidad cultural	
3. EXPERIENCIAS DE CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA CULTURA DE PAZ.....	29
3.1. Para situarnos: el proyecto y el contexto de la intervención	
4. CÓMO CREAR UN JUEGO EDUCATIVO CON EL ALUMNADO: PROPUESTA EN SEIS FASES.....	39
Fase 1. Avatarizando al equipo: Descubriendo a nuestros jugadores	
Fase 2. Un juego con propósito: Definiendo el impacto que queremos generar	
Fase 3. Mecánicas ganadoras: La magia detrás de la diversión y el aprendizaje	
Fase 4. Prototipo: La primera versión de nuestra obra maestra	
Fase 5. De boceto a realidad: Convirtiendo nuestro diseño en un juego tangible	
Fase 6. ¡Luces, cámara, acción!: Presentando nuestro juego al mundo	
5. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE BASADO EN LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS.....	48
5.1. Otros juegos relacionados con cultura de paz	
5.2. Juegos creados por jóvenes de temáticas de educación para la ciudadanía global	
5.2. Libros para seguir aprendiendo sobre Aprendizaje basado en juegos	
5.3. Herramientas para la creación de juegos de mesa	



0. PARA SITUARSE

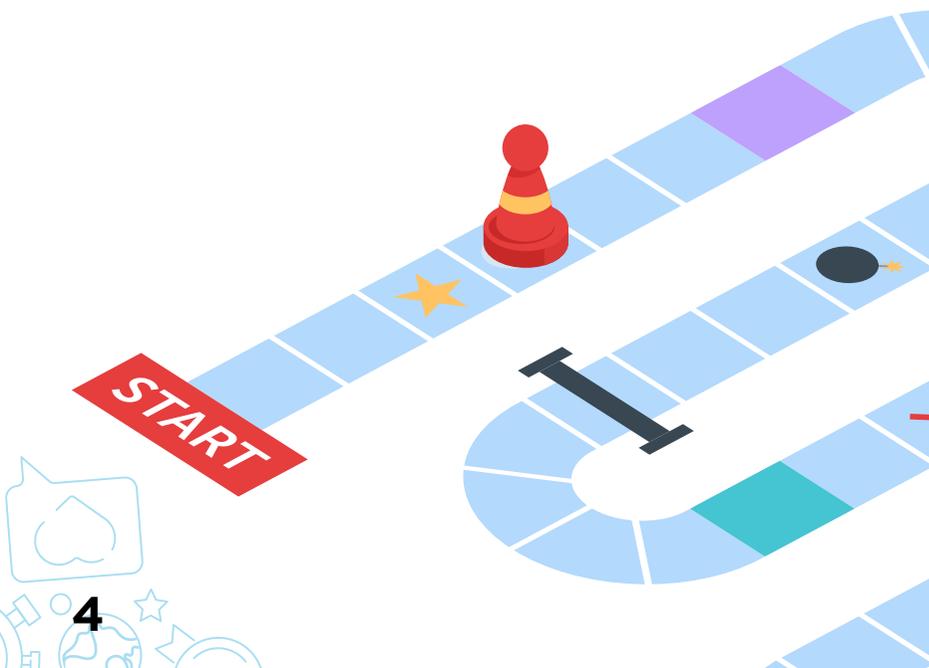
En un mundo que busca con afán la armonía y la convivencia pacífica, la educación se convierte en un pilar fundamental para construir un mundo más justo y solidario. En este contexto, que define el objetivo que tiene la Fundación Bosco Global, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) emerge como una herramienta poderosa para promover valores como la paz, la empatía, la resolución de conflictos y la cordialidad.

Este manual te invita a sumergirte en una experiencia educativa única, donde la creación de juegos se convierte en un camino de aprendizaje y de transformación, que han vivenciado jóvenes estudiantes y que además visualiza el proceso que han seguido para que otros agentes educativos lo repliquen en sus propias comunidades educativas. A lo largo de sus páginas, descubrirás cómo el ABJ puede convertirse en un catalizador de cambio positivo en las aulas, fomentando en el alumnado no solo habilidades cognitivas, sino también valores y actitudes esenciales para construir una sociedad más justa y pacífica.

Además, en este manual, se hace visible la creatividad y el ingenio del alumnado que ha dado vida a juegos originales con temática de cultura de paz y cordialidad. Cada juego que se recoge refleja su visión del mundo, sus sueños y aspiraciones por un futuro más armonioso.

Del mismo modo el manual recoge los fundamentos del aprendizaje basado en la construcción de juegos (ABCJ); explora la plasmación en juegos de la promoción de los valores como la paz, la empatía, la resolución de conflictos y la cordialidad; muestra recursos y herramientas para implementar el ABCJ en tu aula, incluyendo plataformas online, plantillas de diseño y materiales educativos.

En resumen, este manual es una invitación a la acción, un llamado a utilizar el juego como herramienta para construir un mundo mejor. ¡Juntas, las personas podemos construir la paz a través del juego!



1. FUNDAMENTOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN LA CONSTRUCCIÓN JUEGOS

“Si el niño es capaz de entregarse por completo al mundo en su juego, en su vida adulta será capaz de dedicarse con confianza y fuerza al servicio del mundo”

Rudolf Steiner

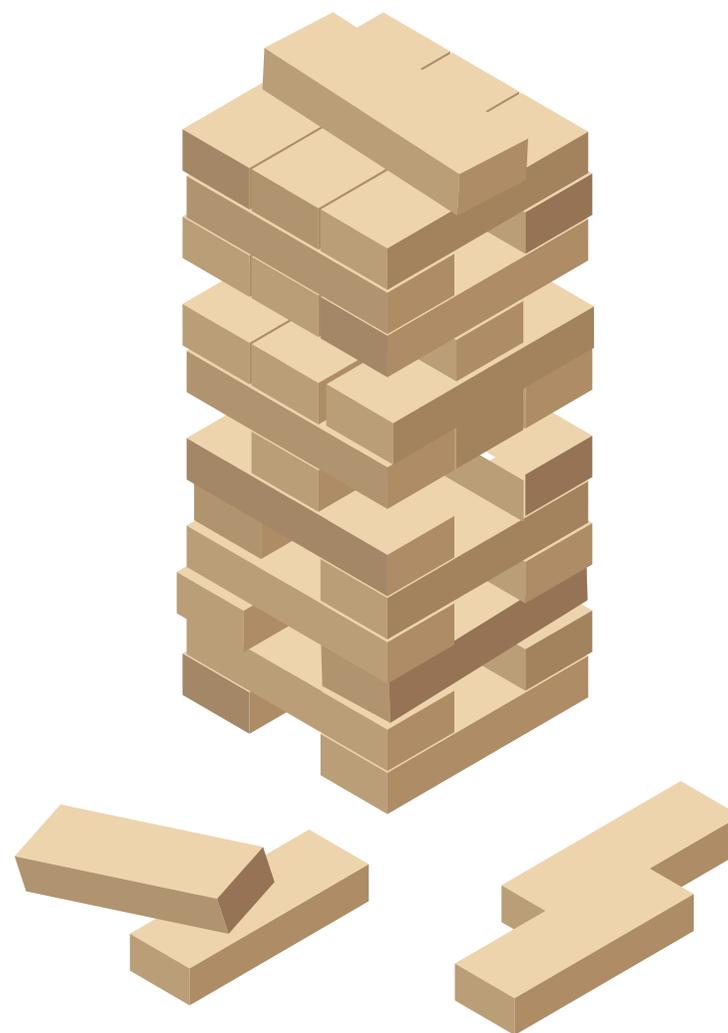
1.1. Un poco de historia del juego en la educación

Aunque desde Bosco Global preferimos usar el término *Ludificación*, en materia de uso del juego en ámbito educativo suele usarse el término *gamificación* que fue acuñando por primera vez por Pellling (2002) y determinaba cómo la aplicación de metáforas de **juego para tareas de la vida real** influye en el comportamiento, **mejorando la motivación y el compromiso** de las personas que se ven implicadas.

La *gamificación*, tal como la entendemos hoy basada en el *game thinking* de Werbach (2012), cobró fuerza en 2010. Pero la idea de usar mecánicas de juego en contextos no lúdicos no es nueva.

La *Ludificación* y el *aprendizaje basado en juegos* (ABJ) son una realidad estudiada a lo largo de la historia ya que, **desde siempre, la humanidad ha usado el juego** (con reglas y normas acotadas) como medio de enseñanza y aprendizaje.

Si queremos tener una perspectiva histórica del juego de mesa o tablero, podemos remontarnos a los primeros registros culturales de la humanidad con el juego *Mancala*, *Awale*, *Wari*, *Kakua*, *Oware*, *Kalah* o *Kalaha* que son algunos de los nombres que ha ido recibiendo este ancestral juego para dos personas, que utiliza un tablero de madera, o incluso hoyuelos en el suelo, y 48 semillas, que está extendido por gran parte del continente africano y que parece te-



Juego Jenga, creado por Leslie Scott en la década de 1970



ner su origen en la antigüedad, aunque no existen registros escritos hasta la edad media. Algo parecido ocurre con Jenga (popularizado por Leslie Scott) que está basado en un juego tradicional de Ghana, el *Takaradi*.

Por situarnos en la actualidad, los juegos de mesa tal y como los conocemos hoy, no comienzan a aparecer hasta la década de los 80-90 del siglo XX, cuando se comienza a popularizar un tipo de juego procedente de Europa y que empieza a tener en cuenta unos detalles particulares:

- Duración establecida de la partida, normalmente de 45-90 minutos.
- Mecanismos de compensación para que ningún jugador/a se quede fuera de la partida.
- Exploración de nuevas mecánicas de juego, como el draft, las colecciones, el comercio o el *flicking* entre otras muchas.
- Temáticas diversas y atractivas que pueden ir desde desarrollar una granja como en *Agrícola*, crear ciudades como en *Carcassonne*, luchar contra epidemias mortales como en *Pandemic*, contar historias *Dixit* o jugar de manera cooperativa como ocurre en *La isla prohibida*, sin olvidar los juegos de conquistas como en *Catán*.

En la actualidad la diversidad de este estilo de juegos es casi inabarcable.

Sin embargo, hablar de **juego en la educación** nos remonta en la cultura europea a los textos de la Grecia clásica donde **Platón** (s. IV a.c.) hablaba de la **importancia educativa del juego para el adecuado desarrollo del comportamiento y de la creatividad**. Del



Puedes tener más referencias actuales sobre mecánicas de juego aquí:
<https://devir.es/recursos/devirpedia/mecanicas>

mismo modo Aristóteles mencionaba en sus obras como el juego favorece el desarrollo motor en la infancia. Posteriormente es en la cultura Roma, con la palabra *ludus*, que se utiliza para designar tanto el juego infantil como para denominar a la escuela, deduciendo el **gran valor dado al juego dentro del proceso de aprendizaje.**

Desde aquí, muchas personas de relevancia histórica han usado el juego como elemento educativo en su campo. Por ejemplo, el tunecino Ibn Jaldún (s. XIV) es uno de los pioneros en suprimir el uso de la fuerza en la metodología educativa, y en los *Hadices* se reconoce que jugar con las muñecas prepara para el cuidado de la infancia.

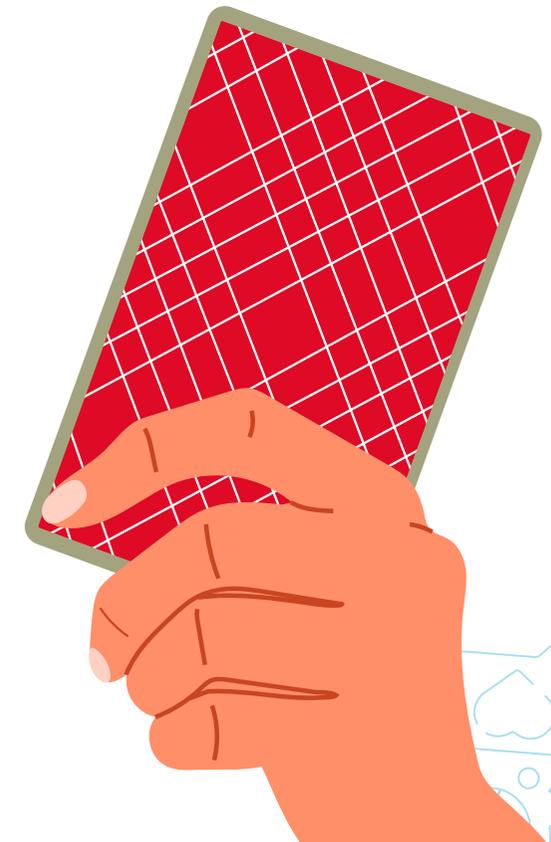
Luis Vives, en el siglo XVI, precursor de la España ilustrada, ya habló de la importancia que tiene el juego dentro de la educación y propuso elementos de juego para motivar. **Rousseau, en el siglo XVI-II, consideró el juego como un instrumento pedagógico.** Fröbel diseñó juegos que favorecían el desarrollo integral del niño y de la niña, usando diferentes objetos sólidos.

La filosofía de la Escuela Nueva (s. XIX), como contraposición a la escuela represora tradicional hasta ese momento de «la letra con sangre entra», promovió que el entorno de la escuela debía ser amplio, alegre y sano, con campo para juegos, donde se pudiera jugar tranquilamente. Y en ese contexto aparece María Montessori que defendía que *“el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad”*.

Del mismo modo **Don Bosco**, en su sistema preventivo en la educación de la juventud (1877), declaraba que *«el juego es el lenguaje natural de los niños»* entre otros postulados que ponían de **relevancia las actividades lúdicas, recreativas, deportivas y artísticas como esenciales para la formación de las personas jóvenes.**

Más en concreto en la educación formal en el Siglo XX, Jean Piaget habla de cómo a través del juego, la niña y el niño observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de forma libre y espontánea. María Sánchez Arbós, concedía gran importancia al juego como

Queda claro que el juego es fundamental para el aprendizaje en todas las edades. A través del juego, las personas experimentan, aprenden, resuelven problemas, desarrollan habilidades y se adaptan a diferentes situaciones de la vida. Por eso, en Bosco Global apostamos por el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para el trabajo en materia de ciudadanía global.



método de aprendizaje y entendía las aulas como un lugar cómodo donde los niños y las niñas disfrutaran aprendiendo.

Para Vigotsky, el juego era un instrumento y recurso sociocultural que impulsa el desarrollo cognitivo, favoreciendo el desarrollo de los procesos psicológicos superiores, como la atención y la memoria voluntaria.

Y **John Huiziga**, publica un libro llamado *Homo ludens* (1938), donde **utiliza la teoría de juegos y analiza su importancia social y cultural**. Según el citado autor «sin cierto desarrollo de la actitud lúdica, ninguna cultura es posible».

Desde finales del siglo XX hasta la actualidad, con el desarrollo de la industria del videojuego y del juego de mesa, se viene intensificando la investigación educativa sobre los juegos y sus consecuencias educativas, lo que ha traído un profundo conocimiento sobre la tipología de jugadores/as, las motivaciones internas y externas en las mecánicas de juego y las conductas habituales, entre otros factores.

1.2. Qué es el aprendizaje basado en la construcción de juegos

El Aprendizaje Basado en la Construcción de Juegos (ABCJ) es una metodología educativa innovadora que revoluciona la forma de aprender. En lugar de memorizar conceptos de manera tradicional, los estudiantes se convierten en diseñadores de juegos, utilizando el proceso creativo como herramienta principal para el aprendizaje. A través del diseño y la construcción de juegos, el alumnado explora conceptos, simplifica información, desarrolla habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y de trabajo en equipo, adquiriendo conocimientos de manera significativa.

¿En qué se diferencia del juego tradicional?

A diferencia de los juegos tradicionales que solo buscan entretener, el ABCJ persigue objetivos educativos específicos. El alumnado in-



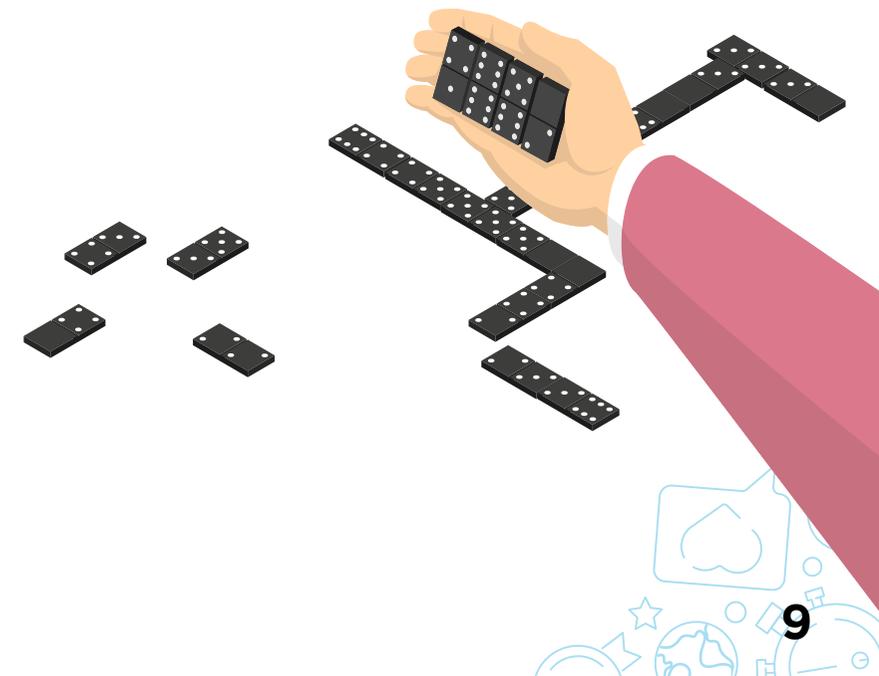
tegra elementos curriculares en sus creaciones, desarrollando habilidades y conocimientos de manera significativa y divertida.

En el ABCJ, el alumnado no solo son jugadores de juegos elegidos por sus agentes educativos, sino que se convierten en agentes diseñadores, creadores y protagonistas activos del proceso de aprendizaje.

1.3. Elementos clave del aprendizaje basado en la construcción de juegos.

El **aprendizaje basado en la construcción de juegos** se caracteriza por cualidades que lo distinguen de otras metodologías educativas, recogiendo propuestas de varias de las perspectivas educativas del siglo XXI:

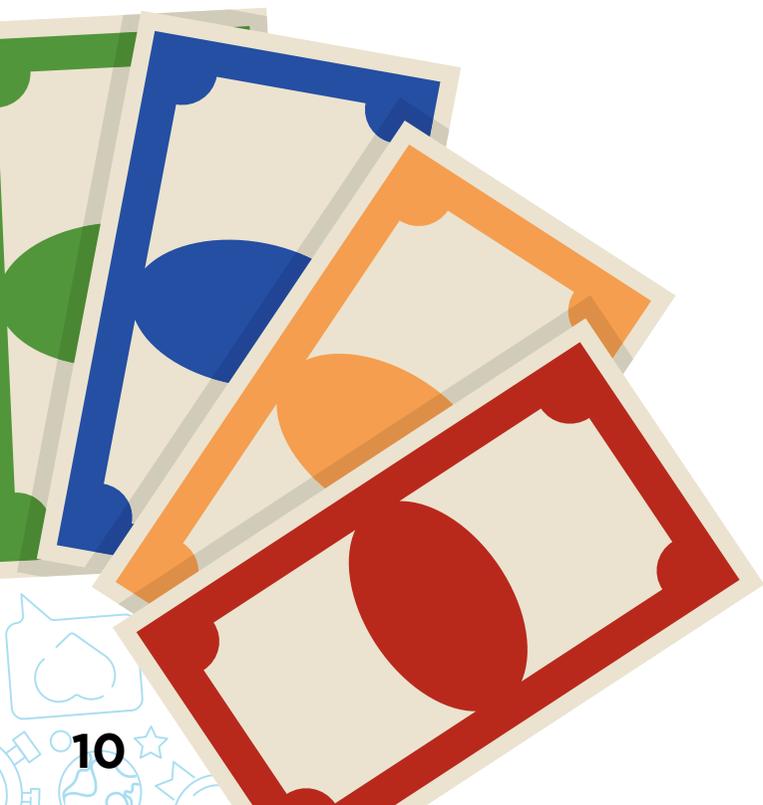
- **Aprendizaje activo y experiencial:** el alumnado no es receptor pasivo de información, sino que participan activamente en el proceso de aprendizaje a través del diseño y la creación de juegos.
- **Entorno motivador y atractivo:** el uso del proceso estructurado de construcción de juegos genera un ambiente motivador y atractivo para todo alumnado, lo que aumenta su interés y participación en las actividades educativas, con independencia de sus necesidades educativas personales.
- **Aprendizaje significativo y contextualizado:** el alumnado aprende en un contexto significativo y relevante que le permite aplicar sus conocimientos y habilidades a la creación de juegos que, a la par reflejan sus intereses y preocupaciones.
- **Desarrollo de habilidades transversales:** se fomenta la introducción de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación, el trabajo en equipo y la creatividad.



- **Personalización del aprendizaje:** permite adaptar las actividades a las necesidades e intereses individuales de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje personalizado a la par que es comunitario y de equipo.
- **Fomenta el compromiso social:** cuando el proceso de construcción se vincula con el desarrollo de valores prosociales o con una visión global de un problema social, se fomenta en el alumnado una perspectiva social de su propio aprendizaje.

Pero el aprendizaje basado en la construcción de juegos necesita de unas condiciones que permitan que pueda desarrollarse dentro de un aula o un grupo con fin educativo, es por eso que se consideran sus principios fundamentales que guían su implementación efectiva:

- **Centrado en la persona que aprende:** la persona que aprende, con independencia de su edad, es la protagonista del proceso tomando decisiones y asumiendo la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** el alumnado trabaja en proyectos de diseño y creación de juegos, aplicando sus conocimientos y habilidades a la resolución de problemas y la creación de productos tangibles.
- **Integración curricular:** los juegos se diseñan y desarrollan en torno a objetivos educativos específicos, pudiendo integrar contenidos curriculares de diferentes áreas.
- **Aprendizaje servicio:** (ApS): cuando los juegos creados en el aula son promovidos por entidades sociales que buscan desarrollar valores o iniciativas sociales permitan dar una dimensión social al aprendizaje.



- **Evaluación formativa:** el proceso de aprendizaje se evalúa de manera continua, proporcionando retroalimentación al alumnado para mejorar su desempeño como personas y de grupo.

En resumen, el aprendizaje basado en la construcción de juegos se presenta como una metodología educativa efectiva que promueve el aprendizaje activo, significativo y personalizado, a la vez que fomenta el desarrollo de habilidades transversales esenciales para el siglo XXI.

1.4. Integración curricular de un serious game en el aula desde diversas áreas

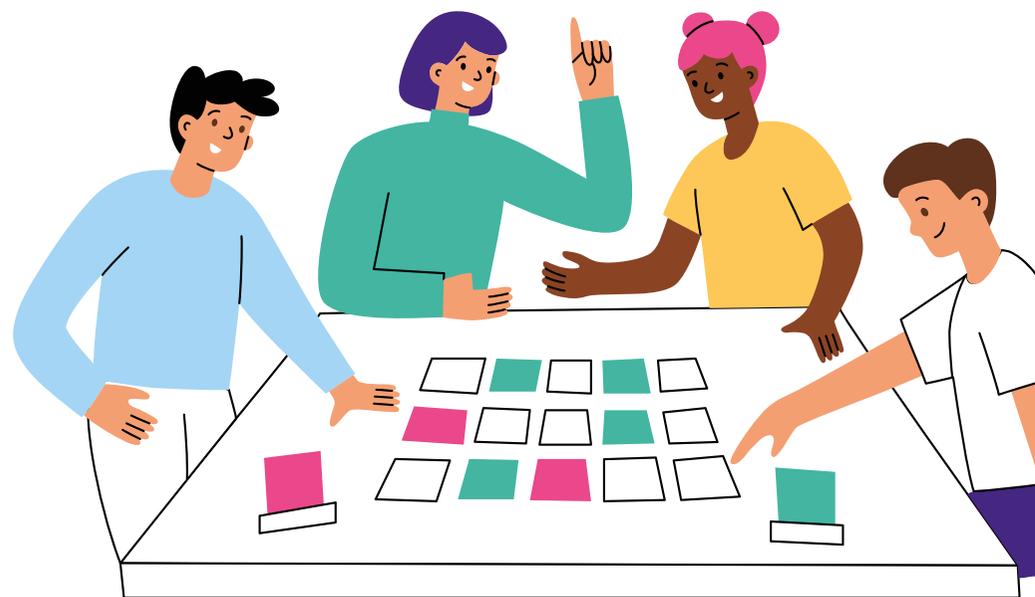
En el dinámico panorama educativo actual, la búsqueda de estrategias innovadoras para captar la atención del alumnado y facilitar el proceso de aprendizaje se ha convertido en una prioridad. La inclusión de un *serious game* va a permitir combinar elementos de juego tradicionales con objetivos pedagógicos específicos, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica, interactiva y motivante.



Lengua:

Entra en juego en la redacción de instrucciones, ortografía, sintaxis, morfología, riqueza léxica, comunicación por imágenes, creación de la narrativa del juego, entre otras. Algunas ideas de juegos específicos:

- **Creación de historias interactivas:** Que los alumnos puedan diseñar juegos de aventuras conversacionales o juegos de rol donde se narre una historia y se enfrenten a diferentes obstáculos permite trabajar la comprensión lectora, la expresión escrita, la creatividad y la imaginación.
- **Juegos de palabras:** Crucigramas, sopa de letras, juegos de completar frases o crear frases con palabras dadas son ejemplos



de actividades (ejemplo *Bananagram*) que fomentan el vocabulario, la ortografía y la sintaxis.

- **Juegos de narrativa:** Los alumnos pueden crear juegos donde se deba narrar una historia en base a una serie de imágenes o palabras proporcionadas (ejemplo *Dixit*). Esto permite trabajar la creatividad, la organización de ideas y la expresión oral.



Matemáticas:

Aquí puede entrar la parte de creación de cálculo de resultados y probabilidades del juego, técnicas de recuento y diseño de problemas. Algunas ideas de juegos específicos:

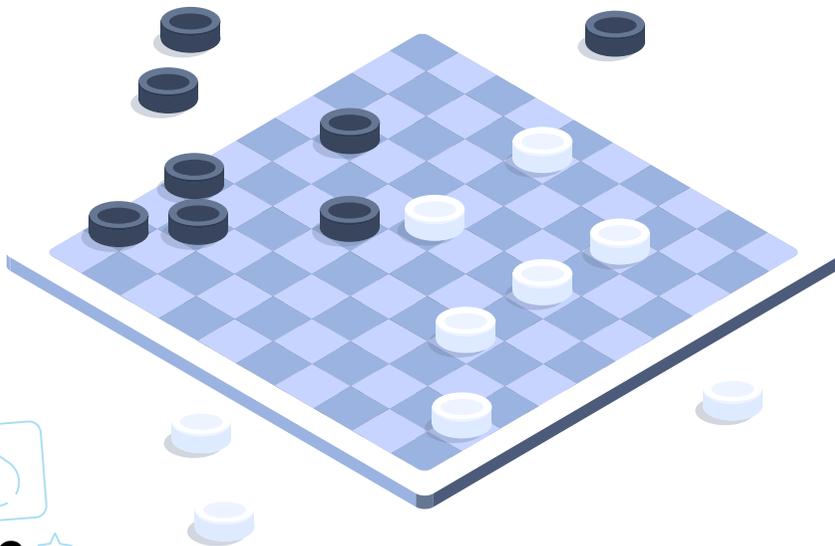
- **Juegos de resolución de problemas:** Se pueden diseñar juegos donde los alumnos deban resolver problemas matemáticos de forma lúdica, utilizando diferentes estrategias y razonamiento lógico. (Ejemplo *Enigmas matemáticos*)
- **Juegos de cálculo mental:** Juegos de sumar, restar, multiplicar y dividir de forma rápida y divertida permiten practicar las operaciones matemáticas básicas de forma atractiva. (Ejemplo *Math Batt*)
- **Juegos de lógica y estrategia:** Juegos como el ajedrez, las damas o el sudoku fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones. (Ejemplo *Catán*)



Geografía e Historia:

Se puede considerar para crear la narrativa de juego con un contexto histórico concreto, diseño de mapas, personajes o momentos sociales relevantes. Algunas ideas de juegos específicos:

- **Juegos de mapas:** Los alumnos pueden crear losetas donde se ubiquen lugares históricos, monumentos o eventos importan-



tes. Esto permite trabajar la localización espacial, la memoria histórica y la investigación. (Ejemplo *Aventureros al tren*)

- **Juegos de rol históricos:** Se pueden recrear eventos históricos o personajes importantes a través de juegos de rol, permitiendo a los alumnos adentrarse en la historia de forma vivencial. (Ejemplo *Locos por la historia*)
- **Juegos con datos:** Juegos de preguntas o de organización de fechas sobre temas históricos o geográficos que fomentan el conocimiento y la cultura general. (Ejemplo *Timeline*)



Plástica y visual:

Es esencial para la realización de ilustraciones, manejo de programas de edición de imagen, creación de cartas y tableros, investigación sobre ilustraciones y expresiones artísticas culturales/históricas. Algunas ideas de juegos específicos:

- **Creación de personajes:** Los alumnos pueden diseñar juegos donde la creación de personajes sea el objetivo o expresiones emocionales, trabajando la creatividad, el diseño de personajes, las habilidades artísticas, la comunicación visual y emocional. (Ejemplo *Monster Kit*)
- **Juegos de dibujo y pintura:** Se pueden crear juegos donde los alumnos deban dibujar o pintar siguiendo instrucciones o completando un dibujo iniciado (ejemplo *Pictionary*). Esto permite trabajar la técnica, la creatividad y la expresión artística.



Lenguas extranjeras:

Puede integrarse para la creación de versiones de juego en otros idiomas, o en el manejo de información. Algunas ideas de juegos específicos:



Importante. Recuerda que estas son solo algunas ideas sencillas pues las posibilidades son infinitas y dependerán de tu creatividad como docente.



- **Juegos de vocabulario:** Juegos de memoria, familias de palabras, crucigramas o sopa de letras permiten practicar el vocabulario de forma lúdica. (ejemplo *Scrabble*)
- **Juegos de conversación:** Se pueden crear juegos de roles o juegos de preguntas y respuestas donde los alumnos practiquen la conversación (Ejemplo: *Let's talk!*).
- **Juegos de comprensión auditiva:** Los alumnos pueden escuchar audios cortos y responder preguntas o realizar actividades relacionadas con lo escuchado. (Ejemplo *Quién soy*)



Tecnología e Informática:

Puede integrarse para crear juegos con componente interactivo o digital o para la creación de elementos del mismo. Algunas ideas de juegos específicos:

- **Diseño de videojuegos:** pueden entender y aprender los principios que se encuentran en la programación de programación específicos. (ejemplo *Code master*)
- **Creación de aplicaciones:** diseñar versiones en aplicaciones móviles o web del juego. (ejemplo *Robot turtles*)
- **Creación 3D:** creando figuras, mapas, accesorios del juego creado, aprendiendo a la programación robótica. (ejemplo *Let's go code*)



Ética y Religión:

Junto con el papal a la hora de elegir el tema del juego, puede sumarse mensajes concretos, valores como el trabajo colaborativo u otras. Algunas ideas de juegos específicos:



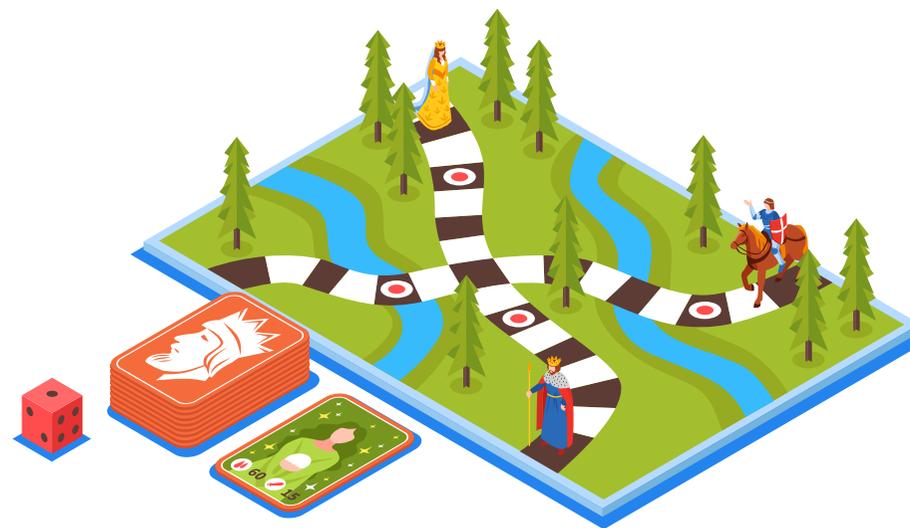
- **Juegos de dilemas éticos:** Se pueden crear juegos donde deban tomar decisiones ante diferentes dilemas éticos (ejemplo tranvía mortal), fomentando el razonamiento moral y la reflexión crítica.
- **Incluir valores o habilidades sociales:** eligiendo mecánicas de juego que favorezcan la participación, la construcción conjunta, la solidaridad, la empatía, la colaboración o el respeto (ejemplo *Hanabi*).
- **Juegos religiosos o filosóficos:** Los alumnos pueden analizar textos religiosos o filosóficos a través de juegos de roles o debates (Ejemplo *Kronos*), fomentando la comprensión de diferentes perspectivas y el pensamiento crítico.



Física y química:

En la construcción puede contemplarse la tabla periódica de elementos, el universo, la interacción de sustancias u otras. Algunas ideas de juegos específicos:

- **Juegos de fenómenos físicos:** crear juegos donde se simulen o tenga que considerarse fenómenos físicos como la gravedad, el movimiento o las reacciones químicas (ejemplo *Rynohero*)
- **Juegos de resolución de problemas:** resolver problemas de física y química de forma lúdica, utilizando diferentes estrategias y razonamiento lógico. (ejemplo *Física Cuántica*)
- **Juegos de experimentos:** realizar experimentos virtuales de física y química para observar y comprender diferentes fenómenos científicos.





Biología y geología:

Esta área puede considerarse en el trabajo con especies, biodiversidad en zonas del planeta, el cuerpo humano, animales u otras temáticas. De forma indirecta también puede meterse en el diseño de personajes o investigando sobre la climatología y sus efectos. Algunas ideas de juegos específicos:

- **Juegos de clasificación:** se puede identificar diferentes especies de animales o plantas a través de juegos de memoria o clasificación (ejemplo *Timeline*)
- **Juegos de construcción:** pudiendo usar losetas con espacios naturales, partes de una célula o medios naturales y hacerlos interaccionar de forma divertida. (Ejemplo *Virus*)



Música:

Se pueden introducir en juegos elementos de ritmos, melodías, historia de la música o principios de composición. Algunas ideas de juegos específicos:

- **Composición de melodías:** crear sus propias melodías utilizando instrumentos musicales o software de creación musical, fomentando la creatividad, la expresión musical y el conocimiento musical. (ejemplo *arcoíris musical*)
- **Juegos de ritmo:** Juegos de palmas, percusión corporal o creación de ritmos con instrumentos permiten trabajar el ritmo, la coordinación y la expresión musical. (ejemplo *Sound Box*)
- **Juegos de reconocimiento musical:** crear juegos donde los jugadores tengan que reconocer diferentes piezas musicales, compositores o géneros musicales.



- **Juegos de narrativas:** donde deben poner en marcha la construcción de letras, historias o textos musicados (Ejemplo *días de radio*)



Educación Física:

Poner esta área en la construcción puede hacerse en la combinación de pruebas físicas reales, introducir tema de salud, conocimiento del cuerpo, creación de reglas de juego, creación de movimientos, entre otros. Algunas ideas de juegos específicos:

- **Juegos con partes en movimiento:** juegos que incluyan partes o momentos en los que hay que realizar algún tipo de movimiento o circuito
- **Juegos de movimiento y baile:** Juegos de baile, coreografías o imitación de movimientos fomentan la coordinación, la expresión corporal y la creatividad. (Ejemplo *Ritmo y Bola*)
- **Juegos de Misiones secretas:** donde tengan que resolver situaciones con pruebas, acciones o tareas (Ejemplo *Don't get Got*)

1.5. Beneficios del uso del juego para el aprendizaje y la educación

Desde la experiencia acumulada de la Fundación Bosco Global en la creación y aplicación del aprendizaje basado en la creación de juegos desde el año 2016, podemos afirmar que el juego no solo es una actividad placentera y entretenida, sino que también se ha convertido en una herramienta poderosa para el aprendizaje y la educación, desde la perspectiva de la Educación para la Ciudadanía Global.

Te plasmamos los principales beneficios que recogemos de las diversas experiencias:



- **Mejora la motivación y el engagement:** El juego despierta el interés natural de todas las personas, lo que aumenta la motivación y la participación en actividades de aprendizaje.
- **Promueve la retención de conocimientos:** el juego favorece la retención a largo plazo de los conocimientos y habilidades que se ponen en marcha en el mismo, moviendo el ámbito emocional que lo favorece.
- **Desarrolla la resolución de problemas:** los juegos plantean retos y desafíos que estimulan la creatividad en la búsqueda de soluciones.
- **Mejora las habilidades de comunicación y colaboración:** los juegos fomentan la interacción entre las personas en un ambiente que suele ser reconocido como seguro, lo que permite experimentar sin riesgo con nuevas formas de comunicación, colaboración y trabajo en equipo.
- **Promueve la empatía y la comprensión social:** las personas que tienen que diseñar un juego para que otras personas jueguen, necesitan mirar desde la realidad de otras personas, lo que fomenta la empatía, la comprensión social y el respeto por la diversidad.
- **Desarrolla la autoestima y la autoconfianza:** al ser productores/as de juegos que otras personas juegan, se visualizan como personas capaces, lo que favorece el equilibrio de la autoestima y la autoconfianza moviendo a la par la motivación para seguir aprendiendo y explorando.
- **Reduce el estrés y la ansiedad:** el juego proporciona un ambiente divertido, relajado y seguro que reduce el estrés y la ansiedad



que puede generar la presión del propio proceso de aprendizaje, creando un clima de aprendizaje marcado por emociones favorables.

- **Personalización del aprendizaje:** el proceso de construir juegos permite adaptar la asignación de actividades a las necesidades e intereses individuales de cada persona, promoviendo un aprendizaje personalizado.
- **Preparación para la vida real:** los juegos simulan situaciones de la vida real, lo que prepara a los estudiantes para afrontar retos y desafíos en el futuro, pero siempre desde un entorno seguro donde no existe el riesgo real.
- **Accesibilidad para todas las personas:** el marco de creación de un juego facilita un ambiente de aprendizaje en el marco del Diseño Universal de Aprendizaje que puede ser utilizada para personas que estudian con independencia de su edad, habilidades y contextos.



2. LA CULTURA DE PAZ Y LOS JUEGOS

«La paz no es sólo la ausencia de guerra; es la justicia, la libertad, la igualdad y la oportunidad para todos.»

Eleanor Roosevelt

2.1. Situación actual los discursos de odio y de la cultura de paz

¿Qué son los discursos de odio en el marco de la paz?

Por poner un marco, desde Bosco Global, en lo que se refiere a la **cultura de paz y los discursos de odio**, debemos plasmar que actualmente no existe una definición consensuada sobre qué son los discursos de odio (Brown, 2017; Lillian, 2007; ONU, 2019; Sponholz, 2022).

En el marco europeo podríamos tener en cuenta la definición que aporta la Comisión Europea Contra el Racismo y la Intolerancia (ECRI) (2016) en su Recomendación de política general N° 15 para la «Lucha contra el discurso de odio» que establece que el discurso de odio es el:

«uso de una o más formas de expresión específicas- por ejemplo, la defensa, promoción o instigación del odio, la humillación o el menosprecio de una persona o grupo de personas, así como el acoso, descrédito, difusión de estereotipos negativos o estigmatización o amenaza con respecto a dicha persona o grupo de personas y la justificación de esas manifestaciones basada en una lista no exhaustiva de características personales o estados que incluyen la raza, discapacidad, lengua, color, idioma, religión o creencias, nacionalidad u origen nacional o étnico al igual que la ascendencia, edad, discapacidad, sexo, género, identidad de género y orientación sexual y otras características o condiciones personales.»



Desde la fundación Bosco Global consideramos que, desde el marco de la cultura de paz, los discursos de odio son *actos comunicativos o expresivos que tienen la intencionalidad de dañar y que se ejercen a través de violencia verbal, física, psicológica o simbólica, que pueden recibir colectivos o personas a las que se les compara o asimila con algún grupo o colectivo, por muy diversas razones condiciones, y que tienen como base motivos antropológicos, sociales, culturales, históricos, económicos y psicológicos* (de los que podríamos destacar los prejuicios, los estereotipos, el poder y la otredad, entre otros).

A lo largo de la historia hay multitud de colectivos que han recibido discursos de odio. No describiremos una lista exhaustiva de condiciones porque consideramos que es necesario que, en cada grupo y contexto educativo, se analicen las condiciones concretas que están llevando a las personas del grupo, o de su entorno inmediato, a sufrir o recibir discursos de odio, para así partir de lo más cercano y, después, si parece oportuno, trabajar sobre los discursos de odio hacia colectivos que históricamente se ha reconocido que han visto vulnerado su derecho fundamental a ser protegidos contra cualquier tipo de discriminación (Artículo 7 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos).

Hay que tener en consideración que hay discursos de odio, de menosprecio y de minusvaloración que están normalizados y tan arraigados culturalmente que no siempre son reconocidos o percibidos. Como entidad salesiana **pondremos como ejemplo a la juventud**, sobre la que hay documentados mensajes de este tipo desde la Grecia clásica:

«Los jóvenes de hoy aman el lujo, tienen manías y desprecian la autoridad. Responden a sus padres, cruzan las piernas y tiranizan a sus maestros». (cita que Platón atribuye a Sócrates)

Discursos en plural, para hacer visible que hay multitud de mensajes o discursos. Hay que diferenciar entre discursos de odio y delitos de odio, que son actos descritos en la legislación penal y que, por tanto, deberían tener una consideración diferente, más restrictiva. Aunque algunos autores apuntan a que sería más adecuado hablar de discursos o mensajes odiosos, o bien de repertorios de odio, consideramos que el término discursos de odio está ya tan arraigado que un cambio de terminología puede generar más confusión.



¿Qué tomamos de la cultura de paz para el aprendizaje?

En el campo del **desarrollo de la cultura de paz, como instrumento de confrontación a los discursos de odio**, la educación juega un papel fundamental pues es por medio de esta que podemos sembrar las semillas de la comprensión, la tolerancia, el respeto, la cordialidad y la resolución pacífica de conflictos en las generaciones más jóvenes para que sean fermento social de cambio social.

La UNESCO define la educación para la paz como «una educación que promueve valores, actitudes, habilidades y comportamientos que permiten a los individuos y a las comunidades vivir en armonía consigo mismos, con los demás y con el medio ambiente».

Y es claro que, en los últimos años, ha habido un creciente reconocimiento de la importancia de la educación para la paz en el ámbito educativo, para lo que se han desarrollado diversos programas y currículos que integran la educación para la paz en las escuelas y universidades de todo el mundo.

Sin embargo, a pesar de los avances todavía existen desafíos para la implementación efectiva de la educación para la paz en las aulas, ya que aún existe resistencia al cambio, ya sea por la falta de recursos sociales, recursos educativos o la capacitación inadecuada del personal docente.

Es por ello que desde Bosco Global implementamos la metodología de aprendizaje basado en la construcción de juegos como una herramienta educativa que, de forma aprobada y visible en este manual, facilita esta tarea.

2.2. Qué y cómo queremos enseñar, sobre cultura de paz, con los juegos

El Aprendizaje Basado en la Construcción de Juegos (ABJ) ofrece un marco pedagógico innovador para enseñar sobre cultura de paz de manera significativa, atractiva y experiencial.



¿Qué queremos enseñar sobre cultura de paz?

Al utilizar el ABJ para la educación para la paz, nos proponemos enseñar al alumnado sobre:

- Los **valores fundamentales de la cultura de paz**: tolerancia, respeto mutuo, empatía, no violencia, resolución pacífica de conflictos, justicia social, igualdad y derechos humanos.
- Los **conceptos clave relacionados con la paz**: paz positiva, paz negativa, construcción de paz, resolución de conflictos, mediación, negociación y diálogo intercultural.
- Los **desafíos y amenazas a la paz**: guerras, violencia, discriminación, desigualdad, pobreza, extremismo y discursos de odio.
- Las **estrategias para promover la paz**: diálogo, diplomacia, escucha activa, desarrollo sostenible, comunicación no violenta, cooperación internacional y activismo por la paz.
- El **papel de los individuos y las comunidades en la construcción de la paz**: responsabilidad individual, acción colectiva, participación ciudadana, implicación social, compromiso social y liderazgo para la paz.

¿Qué papel ocupan los juegos de mesa en la educación para la paz?

A través del diseño y la creación de juegos, los estudiantes no solo aprenden conceptos relacionados con la paz, sino que también desarrollan habilidades y actitudes esenciales para convertirse en agentes de cambio positivo.



- **Diseño de juegos de mesa sobre resolución de conflictos:** el alumnado puede crear juegos de mesa que simulan diferentes escenarios de conflicto y exploran estrategias para resolverlos de manera pacífica.
- **Desarrollo de juegos sobre derechos humanos:** pueden crearse juegos que abordan temas relacionados con los derechos humanos y promueven la justicia social.
- **Elaboración de juegos de rol sobre empatía:** Los estudiantes participan en juegos de rol que les permiten ponerse en el lugar del otro y desarrollar su capacidad de empatía.
- **Creación de juegos colaborativos sobre construcción de paz:** un proceso creativo donde el alumnado trabaja en equipo para crear juegos que promuevan la cooperación, el diálogo intercultural el valor de la diversidad y la construcción de actitudes de paz.
- **Juegos que promuevan la igualdad de género o contra la discriminación por razón de género/sexo:** Los estudiantes pueden crear juegos que desafíen los estereotipos de género y promuevan la igualdad de oportunidades para las niñas y las mujeres; o que promuevan la aceptación de la diversidad en este campo.
- **Juegos que afronten la discriminación racial y étnica:** diseñar juegos que sensibilicen sobre la importancia de la diversidad y la inclusión, y que promuevan el respeto por las diferentes culturas y grupos étnicos.
- **Juegos que aborden el desarme y la no proliferación de armas:** proponiendo juegos que sensibilicen sobre los peligros de las armas y la importancia del desarme para la paz.

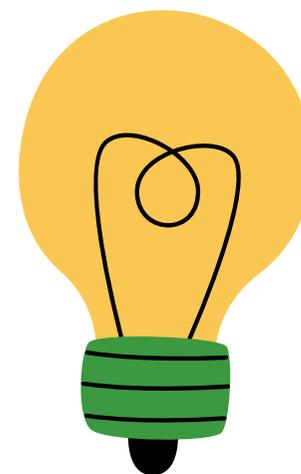


- **Desarrollo de juegos que exploren la pobreza y la desigualdad:** juegos que les permitan comprender las causas de la pobreza y la desigualdad, y que les motiven a buscar soluciones con perspectiva global y local.

¿Qué consideraciones hay que tener presente en juegos centrados en la cultura de paz?

Nacida de la experiencia práctica, te facilitamos algunas cuestiones prácticas útiles e importantes a la hora de diseñar un juego educativo con temática que gire en torno al desarrollo de la cultura de paz o temas relacionados.

- **Edad y nivel de desarrollo del alumnado creador**, ya que es importante adaptar el proceso a las personas que crean el juego para que puedan comprender los contenidos de fondo que se trabajan, puedan traducir y elegir incluso la tipología de juego capaces de crear. Con un buen análisis no hay edad que se resista a crear un juego.
- **Personas destinatarias del juego creado**, ya que es importante adaptar los contenidos trabajados, las habilidades, las mecánicas, materiales etc.
- **Objetivos de aprendizaje del juego**, para lo que es imprescindible saber que se quieren alcanzar con el juego, tales como fomentar la comprensión de valores, desarrollar habilidades sociales o promover la resolución de conflictos.
- **Temática de la cultura de paz**, eligiendo una temática que sea relevante para el alumnado creador, y para el público que jugará al juego, ya que esto les permitirá reflexionar sobre el tema propuesto, además de divertirse.



- **Elegir las mecánicas del juego** apropiadas a la edad y tipo de jugadores/as, para que el juego resulte atractivo, motivador y divertido a la vez que fomente la participación activa y la colaboración entre ellos para el proceso creativo.
- **Recursos y materiales usados**, incluyendo materiales físicos o digitales.
- **Realizar un proceso de investigación sobre la cultura de paz** con el alumnado que cree el juego, para que esto ayude a comprender sus principios y valores, y para identificar temas y actividades relevantes para el juego.
- **Diseñar una experiencia de juego atractiva**, ya que es esencial que sea un juego real, con el objetivo de entretener, divertir y que provoque el deseo de volver a jugar, ya que por repetición de roles es como mejor se asimilan aprendizajes vinculados a valores y habilidades.
- **Evaluar el juego** mediante procesos de **testeo y pruebas ciegas**, que permita no solo identificar posibles mejoras y realizar los ajustes necesarios para que sea lo más efectivo posible, sino que además fomente la apertura al cambio desde el valor de la diversidad.

2.3. El juego como herramienta de inclusión de la diversidad cultural

«La paz se basa en el respeto de cada persona, independientemente de su historia, en el respeto del derecho y del bien común, de la creación que nos ha sido confiada y de la riqueza moral transmitida por las generaciones pasadas.»

Papa Francisco



El juego, como actividad universal inherente al ser humano, no solo fomenta la interacción social y el desarrollo de habilidades, sino que también se convierte en una poderosa herramienta para promover la inclusión de la diversidad cultural.

De forma muy simplificada **el proceso de construcción de juegos permite:**

- **Conocer y apreciar diferentes culturas:** el juego permite a los niños y las niñas entrar en contacto con diferentes tradiciones, costumbres, valores y formas de expresión de otras culturas, fomentando el respeto y la comprensión mutua.
- **Desarrollar una identidad cultural propia:** a través del juego, los niños y las niñas exploran su propia identidad cultural, aprenden sobre sus raíces y tradiciones cuando son juegos tradicionales locales, y se sienten valorados por su pertenencia a un grupo cultural determinado.
- **Combatir los estereotipos y prejuicios:** el juego inclusivo, donde se valoran las diferentes culturas y se promueve la participación de todos, ayuda a romper estereotipos y prejuicios, promoviendo el valor de los diverso y diferente como elemento que nos suma a la vida.
- **Enriquecer el bagaje cultural:** el contacto con juegos diferentes y tradiciones culturales diversas, ya sea reales o ficticias, enriquece el bagaje cultural de las personas que juegan y experimentan con ellas, ampliando su visión del mundo y desarrollando su capacidad de adaptación a diferentes entornos.
- **Promover la interculturalidad:** El juego intercultural, donde diferentes culturas interactúan, favorece el intercambio de experiencias, la construcción de puentes y el desarrollo de una ciudadanía global.



En el proceso de aprendizaje basado en la construcción de juegos, **algunas estrategias esenciales** para utilizarlo como herramienta efectiva para el **fomento de la diversidad cultural**, son los que resumimos:

- **Fomentar la participación** de niños y niñas de diferentes culturas en el proceso de creación, para que aporten sus ideas, experiencias y tradiciones al diseño del juego, en igualdad.
- **Utilizar elementos de diferentes culturas** en el diseño del juego ya sea en la estética, la narrativa, el tablero, los meeples, los personajes, las instrucciones, u otros elementos del juego.
- **Promover la reflexión sobre la diversidad cultural** a través del juego, proponiendo temas concretos para la narrativa del juego o como temática de fondo.
- **Mostrar y experimentar con diferentes culturas**, como parte del proceso creativo del juego, previo a su diseño, para investigar sobre formas diversas de ver los problemas, la realidad, la diversión o la resolución de un problema concreto.
- **Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración** entre personas de diferentes culturas y potenciando el valor de las diferentes perspectivas, ya sea por cultura, procedencia, edad, identidad o preferencias personales/culturales.
- **Celebrar la diversidad** a través de la presentación y difusión del juego creado, en su versión beta previa a la definitiva, pudiendo organizar un evento para recoger propuestas de mejora o ideas inspiradoras de personas que hagan un testeo del juego



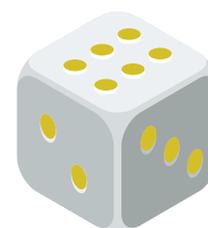
3. EXPERIENCIAS DE CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA CULTURA DE PAZ

«No se trata solo de ir a la escuela y aprender, se trata de cambiar el mundo»
Malala Yousafzai

3.1. Para situarnos: el proyecto y el contexto de la intervención

“Juegos para la Cultura de Paz. Aprendizaje basado en juegos para transformar los discursos de odio entre la juventud” es un proyecto desarrollado por Bosco Global, con el apoyo de la Agencia Catalana de Cooperación al Desarrollo de la Generalitat de Catalunya, que pretende fomentar una Cultura de Paz y prevenir los discursos de odio a través de la metodología de Aprendizaje Basado en el Juego. El objetivo general era contribuir al desarrollo y fortalecimiento de una sociedad más justa, pacífica e inclusiva, que permitiera profundizar en problemáticas globales con procesos de gamificación.

En esta línea, se trabajó con el alumnado de dos escuelas, Escuela Salesiana Mare de Déu dels Dolors (Salesianos de Sant Boi de Llobregat) y Salesianos de Sarrià, para hacerlos partícipes de este innovador método y promover la reflexión sobre los Derechos Humanos y la Cultura de Paz, y así impulsar una juventud que pueda tomar las riendas para el cambio positivo. Se buscó trabajar con jóvenes de Cataluña para comprometer a las nuevas generaciones con el desarrollo de una ciudadanía global, el respeto a los Derechos Humanos, y la equidad y justicia en nuestra sociedad.



JOCS PER LA
CULTURA DE PAU





Para conseguir los objetivos propuestos, **el proceso que se siguió fue el que muestra la imagen de la izquierda.**

Los resultados de las diferentes fases se traducen en:

- **Mejora de las competencias de las y los jóvenes** con quienes se ha trabajado en:
 - identificación y análisis de discursos de odio,
 - conocimientos sobre mediación y resolución pacífica de conflictos,
 - trabajo en equipo
- **Creación de nuevos materiales didácticos y juegos** que permitan trabajar las temáticas de Educación para el Desarrollo en los centros educativos.
- **Fomentación del diálogo y cooperación entre el alumnado**

Además, los juegos que nacieron del proyecto han sido trasladados a diferentes públicos del mundo educativo y de ocio, produciendo un impacto muy positivo en la concienciación sobre los problemas estructurales vinculados a la generación de los discursos de odio.

Los **tres juegos** que surgieron como resultado del proyecto de **“Juegos para la Cultura de Paz”**, y que fueron creados por los Centros Makers de Salesianos de Sant Boi de Llobregat y Salesianos de Sarrià, pretenden abordar 3 diferentes temáticas para trabajar la **Cultura de Paz**: el **cyberbullying** en los centros educativos; la **cooperación internacional** para asegurar el acceso a las necesidades básicas en Nigeria; y la **ayuda al sinhogarismo**.

El proceso se inició en el **Colegio Salesianos de Sant Boi de Llobregat**, dentro de la asignatura optativa sobre gamificación. Se in-

rodujo al alumnado temas como la Cultura de Paz y los discursos de odio, relacionando las temáticas con los Derechos Humanos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Al mismo tiempo, el alumnado tuvo la oportunidad de familiarizarse con diferentes juegos ya existentes, y dedicaron las últimas sesiones de la asignatura a pensar y diseñar sus propios juegos, versionados en cuestiones de Cultura de Paz y Derechos Humanos.

Los juegos fueron enviados a los **Salesianos de Sarrià**, al Grado Superior de Preimpresión Digital, para que se maquetaran y estuvieran listos para que el público los pudiera probar. Previamente a la maquetación de los juegos, se desempeñaron diferentes formaciones sobre lenguaje inclusivo, perspectiva de género, diversidad, y sostenibilidad. De esta manera, se pudieron crear unos juegos alineados con el respeto a los Derechos Humanos, que mostraran unos diseños e imágenes que no fomentaran estereotipos y prejuicios.

Al final de todo el proceso, los makers realizaron unos formularios para concluir con las evaluaciones del proyecto, y se analizaron los resultados y los conocimientos aprendidos por el alumnado maker. En general, se obtuvo la percepción de que el alumnado piensa que las metodologías de gamificación tienen un impacto muy positivo en los procesos de aprendizaje. El alumnado pudo interiorizar herramientas de mediación y resolución pacífica de los conflictos, y aprendió a jugar a juegos nuevos, a crearlos, y a valorar estas herramientas dentro de contextos educativos.

Gracias a este proyecto, el alumnado ha podido reflexionar diferentes tipos de discriminaciones existentes en nuestras sociedades actuales, como por ejemplo el machismo o el racismo. En relación con estas reflexiones, se han desencadenado diálogos profundos sobre vulnerabilidades y realidades globales entre la juventud.

Al tener la oportunidad de trabajar con los compañeros y compañeras, las evaluaciones muestran lo enriquecedor que fue para el





alumnado el trabajar en equipo. Les ayudó a escuchar nuevos puntos de vista e incluso a cambiar ciertas mentalidades. Finalmente, este proceso ayudó a abrir más la mente, a ser más consciente, y a que los makers sean más creativos y más empáticos.

Tres ejemplos de ABCJ desarrollados por Bosco Global.



«WIWOLE»

Temática:

Cooperación Internacional

Mecánica:

Gestión de mano (los jugadores gestionan y juegan cartas de una mano para optimizar sus acciones)

¿Quién ha creado el juego?

- Centro maker: Escuela Salesianos de Sant Boi
- Maquetación: Escuela Salesianos de Sarrià
- Ciudad: Sant Boi de Llobregat y Barcelona
- Profesorado de referencia: M^a Teresa Viles Mestres, docente de asignatura.
- Alumnado creador: jóvenes de 2^o de ESO, curso 2022-23

Proceso:

Este juego educativo se realiza a través de un proceso de gamificación con un grupo de alumnos de la Escuela Salesiana de Sant Boi (Alexia, Aina, Martina, Alejandro, Adanays, Iker). El alumnado que ideó el Wiwole quiso combinar el juego del Virus con una narrativa que hablara sobre cómo un mundo utópico se ve arruinado por diferentes tipos de violencias e injusticias.

Wiwole está basado originalmente en el juego del Virus, pero la nueva versión se contextualiza en Nigeria. La palabra “Wiwole” significa “acceso” en Yoruba, una de las lenguas oficiales del país.

La idea es visibilizar 4 de las necesidades básicas que tiene el ser humano e introducir la temática de la cooperación internacional, al mismo tiempo que sensibilizar sobre las dificultades de la población nigeriana para acceder a las necesidades básicas. Wiwole nos ense-



ña que no siempre la protección de los Derechos Humanos está garantizada, que existen múltiples obstáculos, pero también algunas soluciones.

¿En qué consiste el juego?

Nos ubicamos en África, concretamente en Nigeria. Diferentes ONG llegan al país para intentar mejorar las condiciones de vida de la población, pero, por desgracia, hay una serie de obstáculos que lo impiden.

Las ONG no dejarán de luchar por su objetivo: conseguir el bienestar de todos y todas las nigerianas. La cooperación entre estas pretende abordar los desafíos globales y promover un desarrollo sostenible. Así, el objetivo del juego es conseguir las 4 cartas de acceso a las necesidades básicas (nutrición, escuela, agua y sanidad) antes que el resto de jugadores/as. Sin embargo, estas cartas pueden ser contaminadas por cartas de “no acceso”, y necesitaremos reforzar las cartas de acceso con las cartas de las diferentes ONG.

El juego introduce la labor de las ONG en el campo de la cooperación internacional, dedicadas a colaborar para construir un mundo más justo y equitativo, ya que permiten a diferentes actores trabajar juntos hacia objetivos comunes para compartir conocimientos, recursos y tecnologías. Fomentar la cooperación internacional no solo fortalece la solidaridad global, sino que también contribuye a la estabilidad y la paz mundial.

Edad: +7 años

Número de personas: 2-4

Duración: 15-20 minutos

Puedes descargar la versión print & play de este juego:

<https://bosco-global.org/educacion-para-el-desarrollo/jocsperlacul-turadepau/>



«Cluedo Sinhogarismo»

Temática:

Derecho a la vivienda

Mecánica:

Deducción (los jugadores recopilan pistas y hacen deducciones para resolver un misterio o alcanzar un objetivo)

¿Quién ha creado el juego?

Centro maker: Escuela Salesianos de Sant Boi

Maquetación: Lucía Jordán

Ciudad: Sant Boi de Llobregat y Barcelona

Profesorado de referencia: M^a Teresa Viles Mestres, docente de asignatura.

Alumnado creador: jóvenes de 2º de ESO, curso 2022-23

Proceso: Este juego educativo se realiza a través de un proceso de gamificación con un grupo de alumnos de la Escuela Salesiana de Sant Boi (Marc, Guillem, José Luís, Guillem, Irene y Alba). El alumnado que ideó el Cluedo del Sinhogarismo quiso combinar el juego del Cluedo con una narrativa que hablara sobre las ayudas a personas sin hogar.

Basado en las dinámicas del juego del Cluedo, los makers cogieron los materiales originales y los versionaron para que el objetivo fuera descubrir al personaje que ayuda, el lugar, y el tipo de ayuda que ofrece a la persona sin hogar.

Se detectó el sinhogarismo como una problemática social que afecta a millones de personas en todo el mundo, que genera un desafío interseccional para ciertos colectivos vulnerables al acceso a servicios básicos como la salud, la alimentación, o la educación. Se iden-



tificó la necesidad de visibilizar el sinhogarismo para fomentar la empatía y la acción comunitaria, así como la implementación de un enfoque integral para combatir el sinhogarismo.

¿En qué consiste el juego?

El Cluedo Sinhogarismo desarrolla una historia de suspense en la que se debe descubrir quién está ayudando a una persona sin hogar, cómo, y dónde. Dándole la vuelta a la trama del juego original, esta versión pretende concienciar sobre la situación del sinhogarismo y promover las diferentes maneras de ayudar a las personas que lo sufren, al mismo tiempo que animar a los gamers a involucrarse en causas sociales.

La historia cuenta cómo la alcaldesa de Sant Boi de Llobregat se ha enterado de que hay una persona sin hogar en la ciudad, y organiza una campaña social para ofrecerle ayuda. Una persona anónima, en respuesta a esta demanda, ayuda de manera muy generosa.

El juego consiste en ir preguntando a los demás participantes pistas sobre el lugar, la ayuda y la persona, que previamente han sido escogidos como los tres elementos de apoyo a la persona sin hogar. Los gamers se irán moviendo por el tablero y, a medida que vayan teniendo más pistas, se irán acercando a la verdad.

Edad: +8 años

Número de personas: 3-6

Duración: 20-30 minutos

Puedes descargar la versión print & play de este juego:

<https://boscoGLOBAL.org/educacion-para-el-desarrollo/jocsperlaculturadepau/>



«Memory Stopcyberbullying»

Temática:

Acoso escolar

Mecánica:

Colección de conjuntos (los jugadores recolectan el mayor número posible de pares de cartas coincidentes)

¿Quién ha creado el juego?

- Centro maker: Escuela Salesianos de Sant Boi
- Maquetación: Escuela Salesianos de Sarrià
- Ciudad: Sant Boi de Llobregat y Barcelona
- Profesorado de referencia: M^a Teresa Viles Mestres, docente de asignatura.
- Alumnado creador: jóvenes de 2º de ESO, curso 2022-23

Proceso:

Este juego educativo se realiza a través de un proceso de gamificación con un grupo de alumnos de la Escuela Salesiana de Sant Boi (Joan, Samuel, Miquel, Daniel, Salma, Adriana, Leire, Judit). El alumnado que ideó el Memory del Cyberbullying quiso combinar el juego del Memory con una narrativa que relacionara diferentes problemáticas y soluciones, y que al mismo tiempo trataran el tema del bullying escolar.

El objetivo era evidenciar diferentes formas de acoso que suceden a través de los medios digitales y las consecuencias que esto tiene para las víctimas, incluyendo problemas graves para la salud mental. Visibilizar el cyberbullying es crucial para crear conciencia sobre la gravedad del problema y promover la implementación de medidas preventivas y de apoyo. Al hablar abiertamente sobre el tema, se fomenta una cultura de respeto y empatía en línea, lo que es



esencial para proteger a los individuos, especialmente a los jóvenes, de los efectos perjudiciales del acoso digital.

¿En qué consiste el juego?

Este juego del Memory introduce el tema del Cyberbullying a través de unas cartas que relatan la historia de un chico que sufre bullying en las redes sociales. El protagonista de la historia sufre cyberbullying y no sabe qué hacer. Todo empieza cuando el chico revisa sus redes sociales y ve que está recibiendo insultos. Así se repite durante meses, hasta que le diagnostican una depresión.

Cada una de las parejas de cartas explica una situación y una solución relacionados con la problemática. El objetivo es emparejar las cartas, recrear la historia, y conseguir encontrar alternativas a la situación que sufre el chico de la historia.

Los participantes se familiarizan con el Cyberbullying que, desafortunadamente, es mucho más común de lo que se llega a visibilizar. Esto ayuda a generar conciencia y, no sólo sobre la problemática, sino sobre cómo se debe actuar en semejantes situaciones.

Edad: +7 años

Número de personas: mínimo 2

Duración: 20 minutos

Puedes descargar la versión print & play de este juego:

<https://bosco-global.org/educacion-para-el-desarrollo/jocsperlaculturadepau/>



4. CÓMO CREAR UN JUEGO EDUCATIVO CON EL ALUMNADO: PROPUESTA EN SEIS FASES

Fase 1. Avatarizando al equipo: Descubriendo a nuestros jugadores

Objetivo: Conocer a los integrantes del equipo creador de juegos, sus intereses, motivaciones y expectativas en torno al proyecto de diseño de juegos.

Para introducir al grupo en el ambiente de una ludificación y diversión es necesario realizar alguna actividad ludificada para la presentación y la creación de cohesión.

Para la parte de presentación os proponemos usar una carta de descripción de personaje de rol. Se le pide a cada persona que rellene su ficha de presentación en la que habría que:

- hacer un dibujo o avatar que le identifique,
- poner su nombre y su alias de juego,
- describir su procedencia,
- explicar su objeto especial o mágico,
- detallar sus poderes y debilidades.

Idea: Otra propuesta es poder hacer una baraja de cartas tipo Magic y probar a jugar con los personajes creados.que un cambio de terminología puede generar más confusión.



Carta de descripción

Para la creación de cohesión, puede jugarse con presentación por parejas, crear grupos con poderes u orígenes similares, crear equipos diversos o buscar complementariedades.



Fase 2. Un juego con propósito: Definiendo el impacto que queremos generar

Objetivo: Seleccionar una temática de Educación para la Ciudadanía Global que sea relevante para el equipo creador y un público objetivo del juego sobre el que se pueda tener un impacto positivo desde el juego.

En esta fase es crucial motivar al equipo y hacerles entrar en una aventura para darle un sentido profundo a su juego a crear. Puede ser algo así:

«Imaginad que nuestro juego es como una semilla: con el cuidado y la atención adecuados, puede germinar y convertirse en un árbol frondoso que brinda sombra y frutos a la sociedad. ¿Qué tipo de árbol queremos cultivar?»

Con el equipo es necesario definir el impacto positivo que queremos generar a través del juego, seleccionando una temática de Educación para la ciudadanía que sea relevante para el equipo y que tenga un impacto significativo en la sociedad.

¿Cuáles son algunas opciones emocionantes?

- Combatir los discursos de odio y promover la tolerancia en la era digital.
- Fomentar la comprensión intercultural y la empatía en un mundo cada vez más diverso.
- Luchar por la igualdad de género y construir una sociedad más justa e inclusiva.
- Promover la cultura de paz y el respeto a los derechos humanos.



- Crear conciencia sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y la sostenibilidad.
- Contribuir al cumplimiento de la Agenda 2030 y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Para guiarnos en esta elección, puedes explorar diferentes recursos de ONG's como Bosco Global. Te la bibliografía te adjuntamos algunos que consideramos interesantes.

Te proponemos una actividad sencilla con la que podrás empezar este proceso reflexivo con tu alumnado o grupo joven, partiendo de la Carta de Derechos Humanos. Aquí tienes la actividad detallada:

https://drive.google.com/file/d/1ELe1AoOz8jVkJHL5bleUrpMZNJVj-bAEU5/view?usp=drive_link

Fase 3. Mecánicas ganadoras: La magia detrás de la diversión y el aprendizaje

Objetivo: Analizar juegos existentes para identificar las mecánicas que mejor se adaptan a la temática elegida, al público objetivo y a los objetivos pedagógicos del juego.

En esta fase es necesario que las personas creadoras del juego conozcan juegos que ya existen que, por un lado, pueden estar vinculados con la temática elegida y que por otro usen mecánicas de juego diversas y útiles para el tema.

Será necesario hacer una búsqueda de juegos comercializados ya que en la actualidad hay una variedad inmensa. Las mecánicas de juego principales son:

- Acción / Destreza

Recuerda: la temática que elijas debe ser apasionante para el equipo, relevante para la sociedad, alcanzable dentro del contexto del juego y traducible a una mecánica que genere diversión.



- Colocación de losetas
- Colocación de trabajadores/as
- Control de área
- Construcción de mazos, recursos o reserva
- Construcción o reconocimiento de patrones
- Construcción de rutas o redes
- Cooperativo
- Crear colecciones
- Deducción
- *Draft* (intercambio)
- Gestión de mano
- Juego de rol
- Jugadores con distintos poderes
- Memoria
- Movimiento por casillas
- Narrativa (Cuentacuentos)
- Objetivos de juego diferentes
- Puzle
- Prueba tu suerte
- Rol oculto
- *Roll and write*
- Subasta / Puja
- *Take that*
- Tirar y mover
- Tiradas de dados
- Votación

Ahora solo toca elegir y hacer una sesión o dos para jugar, divertirse y construir ideas. Te damos algunas pautas para analizar los juegos existentes que pueden guiar esta búsqueda de ideas previas:

- **Narrativa:** ¿qué queremos contar, realidad o ficción? ¿a quién va dirigido el juego? ¿qué contexto tiene?



- **Estética:** ¿qué tipo de diseño va mejor con la narrativa?
- **Mecánica:** ¿qué mecánicas nos encajan mejor con la narrativa elegida?
- **Regla de oro: «menos es más»**, la sencillez no implica falta de profundidad y una amalgama de mecánicas no hace más atractiva una propuesta lúdica.
- **No inventes la rueda:** por eso, tener un juego preexistente como referente, facilita la tarea. Evita también hacer una copia completa.
- **Reglamento:** ¿quién va a leerlo?, ¿es comprensible?, ¿cómo podemos redactarlo para que sea más accesible y sencillo?
- **Dificultad:** ¿es progresiva y desafiante sin ser frustrante?, ¿qué habilidades debe tener la persona que juegue?
- **Flujo de juego:** ¿el ritmo de juego es adecuado al público?
- **Sensación final:** ¿el juego deja una reflexión o aprendizaje significativo?, ¿motiva para volver a jugar?

Fase 4. Prototipo: La primera versión de nuestra obra maestra

Objetivo: Crear un primer prototipo funcional del juego (versión alfa), incluyendo sus elementos principales, reglas y mecánicas.

Antes de hacer la primera versión física y jugable, versión beta, es necesario hacer una definición por escrito/dibujado de los componentes esenciales que debe tener un primer prototipo, versión alfa.



Idea. En el ámbito de juegos con perspectiva social puede consultarse juegos que desde Bosco Global tenemos creados con esta metodología. Aquí puedes encontrar todas las versiones en print&play:
<https://boscoglobal.org/materiales-educativos>



Estos pueden ser:

- **Nombre y subtítulo:** Identifican el juego y lo diferencian de otros.
- **Objetivos del juego:** nos da la esencia del juego en su parte lúdica.
- **Objetivos pedagógicos o de conciencia social:** Definen el propósito del juego y su impacto esperado en la parte educativa.
- **Estrategias:** Explican qué mecánicas y cómo facilitan el aprendizaje de los objetivos.
- **Número de jugadores o equipos:** Especifican la cantidad de participantes y la organización del juego.
- **Duración de la partida:** Establecen el tiempo estimado de juego, para ello se debe haber realizado alguna partida de simulación.
- **Inicio del juego:** describe cómo se inicia la partida. Puede ser una historia.
- **Final del juego:** define lo que se necesita para ganar o terminar el juego.
- **Reglas del juego:** Los pasos o fases del juego y sus normas.
- **Progreso del jugador:** Explican cómo se muestra el avance de los jugadores.
- **Elementos del juego:** Describe los componentes físicos del juego: fichas, cartas, meeples, tablero, daos, etc, así como su función.



En esta fase es necesario realizar sesiones de *playtest* a modo de coevaluación entre equipos cruzados. Esto ayudará a mejorar los diseños, pulir posibles fallos y recoger ideas y aportaciones de otros grupos.

Fase 5. De boceto a realidad: Convirtiendo nuestro diseño en un juego tangible

Objetivo: Transformar el prototipo en una primera versión física del juego (versión beta), cuidando algo el diseño, la calidad de los materiales y la experiencia de juego.

Con la versión alfa del juego ya testado compartido y terminado en su fase de conceptualización toca hacer la versión física del mismo, una versión beta jugable.

Es el momento en el que el grupo produce el juego añadiendo:

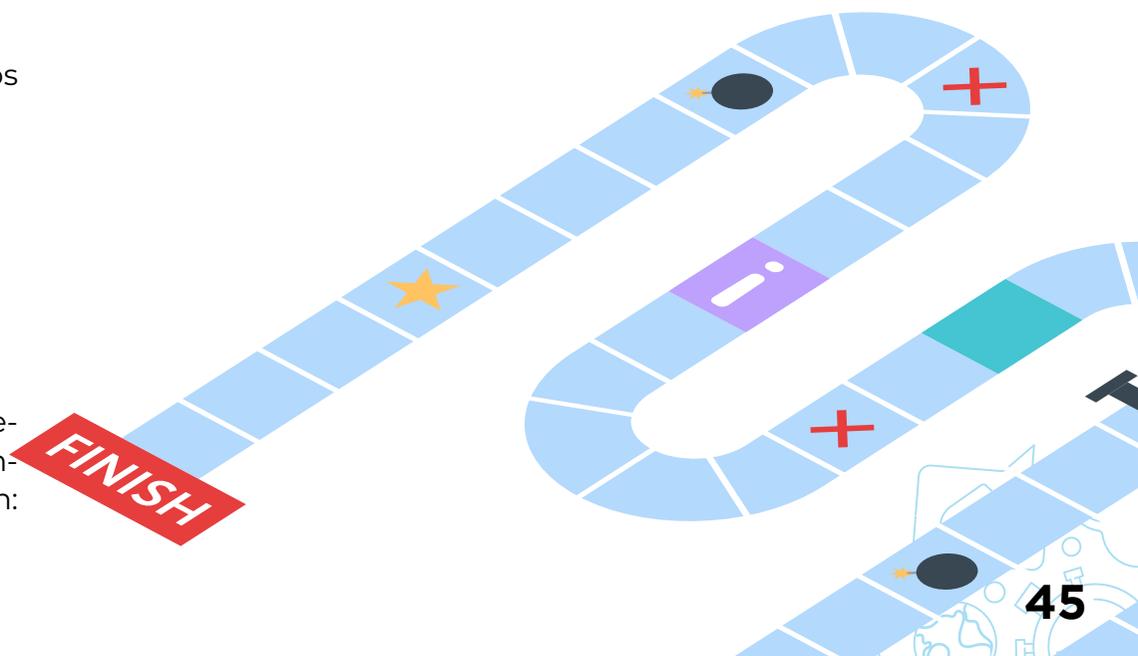
- Plasmación del diseño: colores, ilustraciones, mensajes, etc.
- fabricación de objetos
- construcción de cartas, tableros o similar.

Para la construcción de estos elementos pueden usarse diversos materiales o reutilizar existentes. Algunas ideas pueden ser:

- cartón o cartón proyecto
- foamy o poliespán
- madera
- impresión 3D,
- cartulina

Dependiendo del aspecto que se desea dar y del presupuesto los elementos del juego pueden ser de fabricación propia o adquiridos entre elementos que ya existen en las tiendas especializadas, como son:

Idea. A poco que se busque en nuestro entorno seguro que encuentras personas que le gustan los juegos y juegan de manera habitual. Compartirles la idea y tener sus ideas es un primer paso muy bueno, para ajustar el juego.



- dados,
- gemas de colores,
- figuras de madera o plástico (meebles),
- cronómetros,
- fundas,
- cajas

Fase 6. ¡Luces, cámara, acción!: Presentando nuestro juego al mundo

Objetivo: elaborar una versión difundible del juego y darlo a conocer al público objetivo, generar interés y promover su difusión y uso.

Es esencial realizar una presentación del juego, para que se conozca y se pueda jugar, pues la idea es que cuantas más personas lo conozcan más personas trabajarán sobre la temática del juego y además disfrutarán. Si eliges hacer una versión print&play de tu juego esto facilitará su difusión.

Para esta difusión te dejamos algunas ideas que suelen servir:

- **Presentaciones del juego terminado:** Organizar partidas para diferentes grupos y públicos objetivo: colegios, asociaciones, ayuntamiento, familias u otros.
- **Participación en ferias de juegos:** tendrás a un público objetivo que le gusta jugar y que puede incluso ayudarte a mejorar o incluso a difundir tu juego.
- **Compartir tu juego** en web especializadas en juegos.

Si deseas evaluar con el alumnado el proceso de creación del juego, para añadirlo a la evaluación curricular, te dejamos algunas ideas que pueden ayudar:



- **Autoevaluación del proceso creativo.** Puede hacerse a través de un *diario de campo* o *cuaderno de bitácora*, realizándolo por escrito, con imágenes o grabado en vídeo.
- **Autoevaluación de aprendizajes.** Para esta etapa es esencial crear una rúbrica de evaluación.
- **Evaluación de aprendizaje con el juego.** Puede hacerse una rúbrica para medir los efectos educativos que se tiene al jugar al juego creado.
- **Evaluación externa del público objetivo.** Tener feedback respecto de cada juego como producto lúdico y educativo puede hacerse por medio de un cuestionario o compartiéndolo en las Redes Sociales.

Idea. Si puedes usar materiales reutilizados o reciclados, el medioambiente te lo agradecerá



5. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE BASADO EN LA CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS

«Todos los aprendizajes más importantes de la vida, se hacen jugando»
Francesco Tonucci

5.1. Otros juegos relacionados con cultura de paz

«Salvemos el universo», cocreado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/14LJ4SNoUBNlmsQYMv7f-9qLZaZ5DEmhMR?usp=drive_link

«Dreaming Stories», creado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/1EAR-5rKdO-m1q6k-yQ-QXWaymIY40zMk?usp=drive_link

5.2. Juegos creados por jóvenes de temáticas de educación para la ciudadanía global

Medioambiente y sostenibilidad

«Nos cuidamos», creado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/1SzrfMIFTrL4acCWvDO-V99LEIzQSM9qsT?usp=drive_link

«Ecoambiente», creado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/1VvMkAHfoodfitj0ulfs3q9H-vp0Z2NtWx?usp=drive_link

«CO2 game», creado por Bosco Global. Versión print & play:



https://drive.google.com/drive/folders/1oqJ99O6l1Ll4bS2BF52Js-ZO9CDKQDGzL?usp=drive_link

«Yo también soy Planeta», creado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/1GIMqrz4-acmXKDs6tBJ8d-FXJTr0g2CO5?usp=drive_link

«El Huerto», creado por Bosco Global. Versión print & play:

<https://drive.google.com/drive/folders/1zRlqSj4qUv3lo4smzT-Zr6-SCSZO3NSDZ?usp=sharing>

«Pocket Monster, equipo de rescate», creado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/1zRlqSj4qUv3lo4smzT-Zr6-SCSZO3NSDZ?usp=drive_link

«123 a recoger», creado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/1nU8o0lvaeu0Qz9A9DBgrS-PM5Y02XqroB?usp=drive_link

ODS

«Conecta tus derechos», creado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/1xijBLrMp9dF3AwABry-JWyUKMfnh5Fve?usp=drive_link

«Ayutaria», creado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/19e_B4Rqm5CFHFajPxyzCu-CYaL9OrjWi_?usp=drive_link

«Timeline de los derechos humanos», creado por Bosco Global. Versión print & play:

<https://drive.google.com/drive/folders/1OD7Id6hqEwzCMeZA->



[LEnx1A2P-tNuPcJe?usp=drive_link](https://drive.google.com/drive/folders/1NXWiYFoYwSMnYuCs5gdR-fC9FVAhTmokb?usp=drive_link)

«Amanaki, elige tu camino», creado por Bosco Global. Versión print & play:

https://drive.google.com/drive/folders/1NXWiYFoYwSMnYuCs5gdR-fC9FVAhTmokb?usp=drive_link

Otros juegos en versiones Print and play

Blue y Malone: Casos Imposibles

<https://casosimposibles.com/juego>

Dark City

<https://bloxgames.wordpress.com/2014/09/06/dentro-del-cubo-dark-city>

Versiones gratuitas de Asmodee

<https://print-and-play.asmodee.fun/es>

Versiones gratuitas de PNP arcade

<https://www.pnparcade.com/collections/free-games>

Secret Hitler

https://www.secrethitler.com/assets/Secret_Hitler_Print_and_Play.pdf

5.2. Libros para seguir aprendiendo sobre Aprendizaje basado en juegos

Morales, J. (2017). Aprender a diseñar diseñando y jugando: Serious Games en las aulas. En R. Contreras Espinosa & J.L. Eguia (Eds.), Experiencias de gamificación en aulas (pp. XX-XX). Barcelona: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Pedraz, P. (2019). Aprende jugando. Jugar: Una garantía de aprendizaje real. Barcelona: B de Blok (Ediciones B).



Rubio, M. (2017). Ethos Files: un juego de rol para el área de «Valores Éticos». En R. Contreras Espinosa & J.L. Eguia (Eds.), Experiencias de gamificación en aulas (pp. XX-XX). Barcelona: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Rojo, T., & Dudu, S. (2017). Los «juegos serios» como instrumento de empoderamiento y aprendizaje socio-laboral inclusivo. Universidad de Sevilla.

Mora, F. (2013). Neuroeducación: Solo se aprende lo que se ama. Madrid: Alianza Editorial.

Ordiz, T. (2017). Gamificación: La vuelta al mundo en 80 días. Revista Infancia, Educación y Aprendizaje, 3(2), 397-403.

Recuperado de

<https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/download/755/731>

Romero-Rodríguez, L.-M., Ángel, T.-T., & Ignacio, A. (2016). Ludificación y educación para la ciudadanía: Revisión de las experiencias significativas. Educar, 53(1), 109-128.

Recuperado de

<https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/v53-n1-rome-ro-torres-aguaded>

Cantador, I. (2016). La competición como mecánica de gamificación en el aula: una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. En R. Contreras Espinosa & J.L. Eguia (Eds.), Gamificación en aulas universitarias (pp. 68-97). Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Melo Herrera, M. P. (2017). Construcción de juegos de mesa como recurso didáctico para promover el desarrollo de habilidades comunicativas en ciencias. Biografía, 10(18), 124-131.



Recuperado de
<https://doi.org/10.17227/20271034.vol.10num.18bio-grafia124.131>

Huizinga, J. (2000). Homo Ludens (E. Imaz, Trad.). España: Alianza/Emecé.

Loos, S., & Metref, K. (2007). Jugando se aprende mucho. España: Narcea.

Londono, L. M., & Rojas, M. D. (2021). Determinación de criterios generales para el diseño de juegos serios: modelo metodológico integrador. Información tecnológica, 32(1), 123-132.
Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642021000100123>

Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (2007). El juego: un espacio para la formación de valores. Omnia, 13(1), 51-78. Universidad del Zulia: Maracaibo, Venezuela.
Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>

5.3. Herramientas para la creación de juegos de mesa

Dados digitales

RPG Simple Dice:

https://play.google.com/store/apps/details/RPG_Simple_Dice?id=com.ccp.rpgsimpledice&hl=es_PA

CritDice - Dice Roller:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vuesoft.critdice&pli=1>

DnDice - 3D RPG Dice Roller:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.christian.bar.dn-dice>



Fichas de personaje

Squire - Character Manager Pro:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.herd.squire&hl=es&gl=US>

D&D Beyond

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fandom.player-companion&hl=es_419&gl=US

Creaciones de cartas

Clash Royale Card Maker

<https://clashroyalecardmaker.com>

Pokemon Card Maker

<https://www.pokecard.net>

My Trading Cards

<https://www.mytradingcards.com/products>

Creación de tableros

Story Board That

<https://www.storyboardthat.com/es/create/carteles-del-juego#>

Tabletop creator

<https://tabletop-creator.com/es/features>

Education.com

<https://www.education.com/worksheets/printable-board-games>

Freepik

<https://www.freepik.es/vectores/plantilla-juego-de-mesa>



