

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

**EL JUEGO DE ROL COMO PROTAGONISTA DEL
APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA**

ALUMNE: JESÚS PEÑA ALCAIDE

TUTORA: ROSA ANA ESCOÍN MORELLÁ

ÁREA DEL CONOCIMIENTO: DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

CURSO ACADÉMICO: 2017/2018

Resumen

El siguiente trabajo tiene como objetivo proponer un supuesto de actividad práctica donde adaptamos el juego de rol clásico para beneficiarnos de él en un contexto educativo. A lo largo del tiempo hemos visto como la educación artística ha quedado relegada a un segundo plano, lo que nos hace plantearnos si las metodologías utilizadas hasta ahora era correctas o si es un problema a nivel educativo, que no recibe el apoyo y la importancia que merece.

En este supuesto de educación artística, adaptamos los contenidos a trabajar en la unidad didáctica correspondiente para implementarlos a través del juego de rol utilizando este como enfoque metodológico. Con esta propuesta se pretende acercar los juegos de rol a la educación, consiguiendo un aprendizaje activo y entretenido, donde los niños y niñas son los protagonistas de su propio aprendizaje, relegando el papel del docente a mero guía del proceso de enseñanza. Para ello utilizaremos técnicas de gamificación y *storytelling* para desarrollar en el aula un juego de rol enfocado al aprendizaje de la educación artística.

Por lo tanto, espero que este trabajo se adapte a las necesidades de cualquier docente que pretenda informarse sobre la adaptación del juego de rol en un aula de primaria y mi idea de cómo llevarlo a cabo.

Palabras clave: Educación artística, juego de rol, gamificación, expresión plástica.

ÍNDICE

MARCO TEÓRICO.....	4
1. INTRODUCCIÓN	4
2. QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN.....	5
3. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?.....	6
4. INTERÉS EDUCATIVO DEL TEMA.....	7
5. METODOLOGÍA Y USO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL.....	8
PROPUESTA DE ACTIVIDAD	13
INTRODUCCIÓN.....	13
OBJETIVOS	14
METODOLOGÍA DEL TFG	14
CÓMO DESARROLLAR LA ACTIVIDAD	16
RESULTADOS: DISCUSIÓN E INTERPRETACIÓN	19
CONCLUSIONES.....	20
BIBLIOGRAFÍA.....	21
ANEXOS	22

MARCO TEÓRICO

1. INTRODUCCIÓN

He planteado esta propuesta para trabajar los contenidos de educación plástica a través de la gamificación, en concreto llevando a cabo un juego de rol en el aula. La motivación de hacer este trabajo con este tema en concreto me viene por mi afición a este tipo de juegos, siempre he considerado que podrían tener una aplicación educativa además de motivadora e innovadora. La educación plástica siempre ha estado en un segundo plano porque no se le ha dado suficiente importancia a la asignatura, esto ha conllevado a utilizar, por lo general, las mismas estrategias en las clases de plástica y recurrir al denominado “pintar y colorear”.

Por eso pienso que es importante cambiar la metodología a una más atractiva para los alumnos con la cual podamos alcanzar los objetivos planteados en el currículum de educación primaria.

En este trabajo quiero mostrar un enfoque diferente de lo que podría ser una clase tradicional, donde opto por utilizar técnicas de gamificación y “*storytelling*” para, a través de un mundo imaginario los alumnos deberán cooperar entre ellos, buscar diversas soluciones y sobretodo acceder al conocimiento de manera significativa y así aprender los conceptos marcados por el maestro.

2. QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN

¿Qué significa exactamente este término? Pues bien, podemos encontrar muchas definiciones al respecto y todas igual de válidas, aunque particularmente a mí me gusta la definición propuesta por Mora (2013) que define la gamificación educativa como una metodología en la cual el profesorado diseña una actividad de aprendizaje (analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo) para activar el pensamiento (retos, competición) con el fin de enriquecer la experiencia y dirigir o modificar el pensamiento.

El uso de la gamificación en las aulas de primaria nos permite hacer frente a la desmotivación escolar o la falta de compromiso hacia la tarea, ya que al utilizar el juego les permite estar más familiarizados con la tarea al ser un lenguaje más cercano a su vida cotidiana. Al realizar actividades basadas en juegos en la formación de estudiantes, se pueden impulsar cambios de hábito tanto en los estudiantes como en los profesores. Este cambio puede convertir al estudiante de un simple receptor de conocimiento a un actor más activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cortizo, 2011).

Esto quiere decir que entonces, ¿con ponerlos a jugar ya nos basta? por supuesto que no. El rol del docente y su implicación es esencial y además ha de estar bien informado de lo que va a hacer, y tener claro qué quiere enseñar y de qué manera tiene que aplicar esos conceptos al juego que previamente ha preparado. Se ha de establecer una progresión o andamiaje (Bruner, 1988) del nivel de complejidad. Primero se deben considerar los conocimientos previos del alumnado para saber de qué manera ajustar la exigencia de la tarea, el rol del docente será de apoyo para poder organizar la información y hacer comprensible la actividad.

Dentro del abanico de posibilidades que ofrece la gamificación nos encontramos con un concepto que siempre se repite, la narrativa o el *storytelling* que viene siendo la narración que construye el juego. Se debe considerar las preferencias del alumnado y relacionarlas con los aspectos del juego. Las posibilidades de crear narrativas originales son casi infinitas, el límite es nuestra imaginación, de nosotros depende hacerlas atractivas para los alumnos, algunos ejemplos de narrativas originales pueden referirse a inminentes peligros para la tierra, hordas de orcos que se pueden apoderar de la escuela, o el descubrimiento de un artefacto legendario.

3. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?

Este tipo de juegos siempre han tenido mala reputación a nivel social, alumnos y docentes miran con recelo a las personas que invierten su tiempo libre jugando a este tipo de juegos, y estas personas evitan que se sepa de su afición para que no los traten de raros. Esta mala reputación viene de diversos eventos desafortunados (destaca el famoso “crimen del rol de 1994”) que se atribuyen falsamente a los juegos de rol y los tachan de peligrosos y poco recomendables y aunque ya no se les suele discriminar tanto como hace unos años, todavía suelen tener mala prensa. Diversos artículos los discriminaron en su día y a su vez otros tantos autores salieron en su defensa (muchos de estos artículos los podemos encontrar aquí [http://dreamers.com/defensa delrol/](http://dreamers.com/defensa-delrol/)).

¿Quiere decir esto que no existe un consenso claro sobre si los juegos de rol son beneficiosos en el desarrollo social y cognitivo de la persona? Para conocer la respuesta a esta pregunta se han desarrollado diversos estudios en esta área, más crecientes en los últimos años y los resultados a los que llegan la mayoría de ellos vienen a decir que el potencial que tienen en diferentes contextos educativos ha sido contrastado, obteniendo resultados muy positivos a un nivel que va más allá de lo académico (Hainey et al., 2013). Aunque hay que tener en cuenta que la falta de preparación por parte del profesorado en el uso de este tipo de técnicas haga difícil realizar un estudio en profundidad.

Con esto expuesto pretendo dar a conocer los juegos de rol como un recurso viable en la educación, y concienciar a mis compañeras/os docentes en el uso viable de este tipo de actividades como complemento en su práctica docente, después de esta breve introducción podemos ahondar un poco en el significado de los juegos de rol.

Los juegos de rol (JDR de aquí en adelante) son un tipo de actividad o juego en el que varios jugadores interpretan el mismo o diferente papel o rol en una historia hilada por otro jugador llamado director de juego y la cual los jugadores desconocen.

Estos jugadores se tienen que enfrentar a diferentes aventuras organizadas por el director de juego que deben suponer un reto mental en una historia cambiante dependiendo de las acciones que realicen los jugadores a lo largo de la trama. El objetivo es simple, llegar al final de la historia. Esto permite a los jugadores ponerse en la piel de un personaje ficticio y asumir que cada decisión que tomen o palabra que digan puede repercutir de manera positiva o negativa al desarrollo de la historia. En este tipo de juego se utilizan dados para dar aleatoriedad al juego y a las posibilidades de éxito de las acciones.

4. INTERÉS EDUCATIVO DEL TEMA

Existen muchos componentes diferentes en los JDR que aquí no nombraré dado que no van a ser necesarios para hacer una aplicación didáctica en un grupo de alumnos, además también podemos variar el objetivo de la trama por otros de menor o mayor importancia, aunque por norma general, el objetivo suele ser acabar la historia en grupo.

Cuando se juega a JDR, se busca el desarrollo de las habilidades sociales al relacionarse con los otros participantes, aprendiendo a escuchar y a resolver conflictos juntos, alcanzar acuerdos y comprendiendo la importancia de la responsabilidad a través de la realización de tareas. Además hacen posible que podamos abordar realidades que de otro modo sería muy difícil llevarlas a cabo en el aula, o donde su planteamiento sería complejo desde un punto de vista lúdico (Guerrero Recalde et al., 2012). De esta forma podemos proponer a los niños una historia en la que se sienta parte del problema o conflicto, pudiendo elegir conflictos que surjan en el día a día adaptándolos como más nos convenga para trabajar toda una educación en valores. Además, adquieren conocimiento de forma colateral ya que en la realidad que creamos pueden trabajar contenidos de la etapa educativa en la que se encuentre el alumnado (Grande de Prado y Abella García, 2010). Además de todo esto, los JDR promueven una serie de factores a consecuencia de su estructura y desarrollo, entre los que destacan (Guerrero Recalde et al., 2012):

-Promoción de la lectura en un ambiente que resulta distendido y agradable (dado su carácter lúdico), siendo enormemente motivador para el niño.

-Aumento del rango de vocabulario de los participantes, al ser juegos narrativos donde se genera riqueza léxica.

-Estimulación de la creatividad y la imaginación de las personas, al ser necesario plantearse hechos que transcurren en una realidad ficticia.

-Mejora de la capacidad de razonamiento y lógica del participante.

-Fortalecimiento de los vínculos afectivos y de amistad entre los jugadores por tratarse de un juego, y especialmente dado su carácter cooperativo.

Para darle otro enfoque o ver otro punto de vista, a continuación muestro una síntesis de los beneficios de los JDR mostrados en un artículo de Pablo Giménez, maestro de primaria, según él, los beneficios son los siguientes:

Beneficios en la educación:
Permite acceder al conocimiento de forma significativa
Útil para memorizar
Mejorar el empleo del cálculo mental
Promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo
Gran riqueza de vocabulario
Aportación a determinadas actitudes:
Al desarrollo de la empatía y la tolerancia
A la socialización
Aportación para un buen estado de salud mental:
(en el artículo se cita un estudio americano en el que se señala que existe una menor tendencia al suicidio entre los jugadores de JDR)

Tabla 1. Síntesis de los beneficios de los juegos de rol. Fuente:MEC/Pablo Giménez

Otro de los aspectos que se ven favorecidos gracias a los JDR es la creatividad según (Chung, 2013) se ha constatado que los niños que toman parte en ellos desarrollan un pensamiento más imaginativo y único con respecto a los que no lo hacen.

5. METODOLOGÍA Y USO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL

A la hora de llevar a cabo un desarrollo didáctico con una actividad basada en JDR existen varios aspectos interesantes a tener en cuenta por parte del docente (Hotaman, 2010):

Planificar el proceso de juego: implica elaborar experiencias y contextos de aprendizaje que permitan a los niños alcanzar ciertas metas, así como el adecuado uso de métodos y técnicas de evaluación.

Ofrecer variedad: la monotonía en el diseño de la actividad es causante no sólo de que las sesiones en el aula resulten aburridas y frustrantes, sino que con frecuencia provoca la aparición de comportamientos disruptivos que interesa evitar. Variar las técnicas es clave para lograr una mayor motivación.

Calcular bien los tiempos de instrucción: los contextos de aprendizaje generados deberán permitir a los alumnos lograr completar las tareas a tiempo, sin sensación de presión ni de resultar poco dinámicas.

Crear un entorno de aprendizaje con carácter participativo: el alumno necesita participar de forma activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Un profesor eficaz logrará involucrar a los alumnos en dicho proceso, ayudando a que el carácter individual de cada niño tenga presencia y valor pero fomentando al mismo tiempo su participación en todas las decisiones de grupo.

Supervisar el desarrollo de los estudiantes: el docente deberá ser consciente del nivel de comprensión y aprendizaje del alumnado, sin esperar que todos muestren el mismo nivel en todas las actividades, y evaluando el proceso de evolución del niño desde una perspectiva global.

Asegurar el autocontrol de los estudiantes: es importante que sientan emociones positivas hacia ellos mismos y hacia los demás, comprendiendo la diferencia entre lo que está bien y lo que está mal, y asumiendo diferentes formas de resolver los problemas que se plantean.

Como docente considero importante tener siempre presente estos aspectos a la hora de empezar a planificar una actividad de este tipo, es necesario revisar siempre todos los aspectos de la actividad creada para después, en la práctica, improvisar lo menos posible. Además de tener en cuenta estos aspectos, debemos seguir ciertos pasos a la hora de poner en práctica nuestro JDR en el aula, para ello, Mario Grande y Víctor Abella proponen seguir los siguientes pasos:

A. ANTES DEL JUEGO

Lo primero es conocer bien el juego y la partida.

También deberíamos elaborar una ficha para guardarla en nuestra base de datos que se completará al final de los tres momentos, dado que debemos añadir las mejoras y las circunstancias reales una vez usado.

Igualmente, deberíamos realizar otras tareas como:

- Un mapa conceptual de los contenidos y conceptos más importantes.
- Planificar las actividades previas y posteriores que podemos realizar.
- Pensar qué objetivo va a desempeñar este juego dentro de la unidad didáctica que estamos trabajando en el aula.
- Seleccionar los fragmentos o secuencias que consideramos más importantes.
- Hacer cálculo del tiempo necesario y compararlo con el tiempo que tenemos.

- Disponer de un esquema de los contenidos.
- Elaborar fichas y materiales complementarios que tengan relación con la partida una vez acabado su visionado.
- Realizar un listado con las cuestiones que deseamos que se fijen, de las explicaciones y detalles que nos interesen, etc.
- Crear un clima favorable de confianza.
- Iniciarse (e iniciar al alumnado) en técnicas de simulación mediante juegos de roles sencillos.
- Comprender un sistema de juego sencillo y eficaz (existen muchos gratuitos, también sistemas genéricos desarrollados a nivel comercial).
- Comprender algunos de los recursos narrativos de los juegos de rol (disponibles en múltiples páginas y en casi todos los manuales de juegos de rol, de todas formas “Tras la pantalla” es una obra reseñable en este sentido por intención y contenido (Ramos, 2005).
- Seleccionar previamente si es preciso directores de juego y jugar con ellos la(s) partida(s) o revisarla(s).

B. JUSTO ANTES DE JUGAR

Es posible que nos interese elegir varias estrategias, según la edad o conocimiento del tema por parte de los alumnos.

- Informar de lo que van a tratar los alumnos, ofreciendo alguna ficha de análisis.
- No adelantar nada, pidiendo que elaboren antes una ficha que pueda recoger la información desde los conocimientos que poseen.
- Realizar alguna actividad antes como lectura de libros, o visionados de vídeos.
- Partir de las ideas que tienen con actividades como la lluvia de ideas sobre los conocimientos que poseen.
- Exponer al alumnado las bases generales del sistema de juego (es recomendable aquellos que permiten el uso de puntos para modificar el resultado de una situación al azar, ya que permiten a los jugadores un mayor peso en la narración de la historia).
- Considerar la posibilidad de elementos ambientales y decorativos (p.ej. música).
- Configurar grupos de juego (y observadores si es preciso).

C. DURANTE EL JUEGO

Podrían aplicar las fichas de análisis que se han elaborado.

- Comentar o detectar aspectos relevantes o errores que hemos decidido analizar más adelante y con profundidad.
- Acostumbrarles a que recojan información resumida del contenido.

Lo que se pretende es que puedan realizar un análisis en profundidad.

D. DESPUÉS DEL JUEGO

Podemos realizar el desarrollo del tema y de las demás actividades que tenemos pensadas o sobre el tema que estamos trabajando en clase.

- Exponer los resultados que todos hicieron con sus fichas y detectar errores.
- Realizar un resumen de los contenidos aprendidos, aclarar dudas. En suma, una síntesis para recordar.
- Realizar un mapa semántico y compararlo con el que hicimos anteriormente.
- Realizar alguna actividad para retener mejor la información obtenida, como ver un vídeo o realizar un mural resumen.
- Realizar actividades de preguntas, ejercicios, aplicaciones a otros ejemplos y situaciones, para conocer qué han aprendido o retenido.
- Realizar actividades para motivar la capacidad creadora y comprobar si han prestado atención y se han encontrado motivados.
- Realizar un comentario o debate sobre el tema central con ayuda de algunas cuestiones dadas por el profesor.
- Búsqueda de puntos de vista con otras personas que posean una opinión o idea diferente sobre el tema.
- El docente debe comprobar y evaluar si con las actividades realizadas se han alcanzado sus objetivos, apuntando todas las mejoras y sugerencias en nuestra base de datos o ficha para posteriores aplicaciones.
- Realizar una valoración sobre el resto de jugadores (implicación y representación del personaje), de la trama y de la dirección de la partida.
- Buscar analogías con otras situaciones.

Para finalizar, en la página web de Amnistía Catalunya (web dedicada a la Defensa de los DDHH) <http://www.amnistiacatalunya.org/> encontramos estas consideraciones (extraído del artículo de M. Grande, V. Abella, 2010):

El juego de rol en el aula:

Los juegos de rol en el aula tienen un valor especial de cara a sensibilizar al alumnado respecto a los sentimientos y las perspectivas de otros grupos y la importancia de ciertos problemas.

Conviene que los juegos de rol sean breves. Hay que disponer de tiempo suficiente para el debate que se realizará después: es fundamental que las alumnas/os puedan expresar libremente sus sentimientos, temores y opiniones después de la actividad con el fin de aprovechar al máximo las lecciones más positivas y disipar las sensaciones negativas que se hayan podido experimentar.

El profesorado debe procurar que los alumnos/as no se identifiquen demasiado con su papel.

Conviene que los participantes mantengan una cierta distancia con el papel que ocupan, haciendo por ejemplo observaciones o preguntas.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD

INTRODUCCIÓN

A continuación presento una propuesta de actividad basada en juegos de rol, con objetivo de poder llevarla a cabo por mi propia mano en un futuro, o que sirva de referencia a cualquier docente que quiera implementarla en su aula.

Se trata de una actividad creada a partir de los juegos de rol, adaptada según mi experiencia a un contexto educativo, reduciendo la complejidad de algunas partes de los juegos de rol a un formato más simple pero con el objetivo de entretener y educar al alumnado. Obviamente si cualquier docente decide hacer uso de esta actividad lo recomendable sería ajustarla a las necesidades del grupo.

La actividad está planteada para un grupo de 20 alumnos de 10 años, claro está que se puede adaptar acorde a la edad y grupo, aunque recomiendo que la edad mínima sea la que sugiero en esta propuesta. La actividad no requiere de conocimientos previos en los juegos de rol para los alumnos, la mayoría de ellos y ellas ya son consumidores de videojuegos y es un gran apoyo para jugar aunque no es necesario para el desarrollo de la actividad. Sí que es recomendable que el docente posea unos conocimientos previos del mundo relacionado con los juegos de rol y videojuegos para poder adaptar e innovar en la actividad para que no resulte monótona si se quiere hacer un uso continuo de ella en el aula.

Esta propuesta en concreto está pensada para llevarla a cabo en clase de educación plástica, pero lo bueno de utilizar este tipo de metodología es que puedes adaptar el juego a cualquier asignatura modificando los contenidos a trabajar, de la misma manera hay mucho margen para trabajar diversos contenidos de manera multidisciplinar.

Antes de la creación del material, me planteé el utilizar algún juego de rol existente haciendo las variaciones que considerase oportunas, después me di cuenta que los juegos de rol existentes en el mercado solo están orientados a entretener, no tienen una aplicación didáctica directa y lo mejor era coger la base de estos, su funcionamiento, y crear un material completamente nuevo y adaptable según el entorno y el contexto y sobretodo la capacidad del docente para crear nuevas historias dentro del juego adaptadas a los conocimientos que se pretenden impartir en el aula.

La creación del material corre a cuenta del docente, pero la decoración del mismo podemos llevarla a cabo dentro de clase y aprovechar este primer contacto con el juego para enseñarlo y explicarlo al alumnado.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- Expresar oralmente de forma abierta y crítica las opiniones propias y apoyar las del resto de compañeras/os.
- Fomentar la participación inclusiva y cooperativa a través del juego de rol.
- Desarrollar la capacidad creativa de cada alumno/a.

Objetivos específicos

- Adquirir coordinación y precisión para para ejecutar las distintas técnicas de la expresión plástica.
- Conocer ciertos autores y obras de prestigio.
- Elaborar una imagen fija aplicada a la publicidad: el cartel.
- Utilizar diferentes instrumentos de trabajo relacionados con la educación artística como tijeras, pegamento, etc.
- Trazar rectas horizontales y verticales en composiciones geométricas con fines expresivos.

Principalmente trabajaremos a los pintores: Claude Monet, Vincent Van Gogh, Leonardo Da Vinci y Salvador Dalí, además de sus respectivas obras; El estanque de ninfeas, La noche estrellada, La Gioconda y La persistencia del tiempo.

METODOLOGÍA DEL TFG

Este TFG tiene un enfoque creativo ambientado en la temática de los juegos de rol, orientado a la educación artística. Para llevarlo a cabo he tenido que documentarme en gran parte de artículos, puesto que no hay mucha información al respecto sobre este tema concreto aplicado a la educación.

Principalmente me he guiado por el artículo de Pablo Giménez: *Los juegos de rol: hacia una propuesta pedagógica* y por el de Grande, P. i Abella, V.: *Los juegos de rol en el aula*, además de otros autores. También buscando información referente a los juegos de rol de mesa originales e incluso observando partidas a través de la plataforma *Youtube*.

Las características generales que tiene esta propuesta son:

- Una utilidad pedagógica enfocada a la educación artística.
- Máxima semejanza a los juegos de rol de mesa tradicionales.
- Un enfoque lúdico y atractivo para la edad correspondiente de las alumnas/os.

- Creación del material por parte del docente y del alumnado por partes iguales, todos pueden contribuir a la creación del juego.
- Incentivar el aprendizaje por medio de un aprendizaje activo.

Una vez con toda la información recogida me dispuse a elaborar un juego de rol viable para una clase de primaria. Normalmente estos tipos de juegos son de 2 a 6 jugadores, así que lo primero que hay que hacer es una adaptación para un grupo más numeroso. Pensé en dividir una clase de 4º de primaria en 4 grupos de unos 4 o 5 alumnos por grupo, y que cada alumna/o fuera un personaje diferente. Ese enfoque me trajo muchos problemas ya que tratar con tantos personajes diferentes resultaba dificultoso, así que tuve que idear otra forma más práctica. Ya que uno de los principales objetivos de los juegos de rol es la cooperación y el trabajo en equipo, decidí que cada grupo funcionase como una sola persona, de esta manera todos los alumnos continuaban participando y llevar a cabo la actividad y entenderla resultaría más sencillo.

En cuanto a la distribución la idea es que el director de juego (docente) se sitúe en el medio y los 4 grupos a su alrededor para no tener problema de escuchar la narración del juego.

Una vez esto decidido lo siguiente fue decidir los objetivos de educación plástica a trabajar en la propuesta. Después de buscar los contenidos en el currículo me decanté por trabajar en la actividad la introducción a obras famosas y sus autores como principal objetivo, y de manera transversal otros contenidos de la misma asignatura.

Al tener todo organizado, ya se puede empezar con la creación del material, en este caso del tablero de juego y de los objetos que recibirán las jugadoras y jugadores al superar ciertas fases del mismo. Primero se realizan bocetos en papel, después, si se quiere conseguir un aspecto más llamativo lo conveniente es pasar esos bocetos a otro tipo de material, como cartulina en mi caso, aunque hay más opciones, en mi caso la creación del mapa primero iba a ser dibujado por mí, pero no terminaba de gustarme el resultado así que busqué otras opciones que me llevaron a un creador de mapas de fantasía on-line (<http://fantasticmapper.com/>) y con esta herramienta elaboré el mapa final. Cuando está todo listo lo único que queda es pensar cómo transmitir los objetivos de la educación artística en el juego, a través de pruebas o en el lenguaje de los juegos de rol a través de “bosses (jefes)” y crear una buena trama a través de la narración que sumerja al alumnado en el juego, recalcar que han de vivir la historia, no solo jugarla o estar presentes.

En los JDR los personajes que se interpretan tienen destrezas o habilidades específicas, en esta propuesta he obviado completamente esta parte, ya que considero que en un primer momento puede resultar complejo tanto para el alumnado como para el docente tratar con habilidades específicas siendo tantas jugadoras/es, ya que requiere de una mayor preparación por parte de ambos, aunque bien es cierto que una vez se alcance cierto grado de familiaridad con este tipo de juegos en clase se podría considerar la idea de introducir algunas habilidades exclusivas para cada personaje.

CÓMO DESARROLLAR LA ACTIVIDAD

[RESUMEN DE QUE TRATA EL JUEGO]: Historia donde las niñas y niños son contratados por un personaje misterioso para recuperar ciertas obras de arte que han desaparecido y que iban a ser expuestas en la Gran Torre Zen, durante su viaje se enfrentarán a diferentes pruebas propuestas por personajes dentro del juego, recuperarán las obras, además de cierto objeto (una llave que crearán en cartulina con cuerpos geométricos mediante un acertijo) que utilizarán para tener acceso a las Montañas Zen, los ejercicios de las pruebas consistirán, en hacer un cartel de aviso, una prueba de expresión corporal, dibujo de un bosque con un gran árbol del que solo tendrán la referencia de la narración y su imaginación y un par de pruebas más que deberán descifrar por medio de acertijos].

Para empezar:

La docente o el docente han de tener preparado el material como es obvio, los contenidos que se verán en el juego han podido ser previamente trabajados en el aula, aunque no es necesario, al menos los expuestos en este planteamiento.

Lo primero es organizar los grupos, a poder ser variados, con esto me refiero a que los cuatro grupos tengan un nivel de conocimientos equilibrado y que el grupo sea homogéneo, después de dividir la clase por grupos y antes de entregar el material, se explicará brevemente (si no se ha tratado en clases anteriores) como se va a desarrollar la actividad, insistiendo en que por un momento se van a poner en la piel de otro personaje y que deben disfrutar la aventura que tienen por delante. Después de explicar y contestar las dudas que puedan surgir podemos darles a cada grupo un mapa idéntico por el cual se van a mover, antes de empezar a jugar han de saber que los cuatro grupos deben ponerse de acuerdo todos en ir a un sitio, en el juego no son 20 personas, funcionan como 4 personas, y han de ir todos a una si no es imposible realizar bien el

juego (seguramente en esta parte surgirán problemas, hemos de guiarlos a decidir y hacerles saber que van a poder explorar todo el mapa tarde o temprano).

Desarrollo del juego:

Empezar el juego con una introducción de quienes son, que buscan, a donde se dirigen... ambientar la historia logrando un clima en el aula de atención constante en la historia, ya que es importante que presten atención a la historia para poder tomar decisiones. Una vez empezado el juego, tendrás que narrar la historia previamente preparada, se ha de tener en cuenta que las respuestas que dan los alumnos son todas validas aunque no las tengas preparadas de antemano, aquí como guía del juego tienes que estar preparado para adaptarte a la situación que elijan, asegurándote que siguen el camino principal de la historia guiándolos según sus decisiones y las posibles dentro de un abanico de posibilidades razonables dentro de la zona donde se encuentren en ese momento.

Hay que entender que las respuestas que pueden dar los alumnos pueden ser muchas, en eso consiste un juego de rol, como docente puedes prever algunas sí, pero otras es muy posible que te sorprendan y has de saber adaptar tu juego a la situación que quieran crear y encaminarlos de esta manera a los objetivos marcados en un principio, pero es igual de importante que el juego tenga cierto factor de decisiones inesperadas y que no siga una estructura marcada ya que entonces perderá la gracia de un juego de rol.

El objetivo siempre va a ser llegar a las determinadas pruebas para que el alumnado desarrolle los contenidos establecidos en dicha prueba y obtener las recompensas que se otorgan en cada prueba que darán acceso a la prueba final la cual consiste en los objetivos finales que se quieren enseñar.

Cómo enfocar las pruebas/actividades:

El desarrollo de las pruebas/actividades dependerá del lugar al que decidan ir primero.

1. Prueba del bosque: Zona bosque, dibujo de un paisaje que no conocen ni han visto, explicado por el docente marcando ciertos detalles del mismo.

Ejemplo: Nos encontramos en un bosque frondoso donde la hierba y los arbustos nos llega hasta las rodillas, solo escuchamos el sonido de algunos animales salvajes, el canto de los pájaros, el sonido que hacen los grillos... estamos rodeados de árboles,

pero unos árboles enormes, cuando levantamos la cabeza para mirar hacia el cielo no lo vemos, las ramas de los altos árboles nos lo impiden, con suerte pasan algunos rayos de luz del sol. A nuestra derecha pasa un cervatillo galopando, y justo enfrente de nosotros, en un claro pequeño, nos encontramos con una gran roca cubierta de musgo. Una vez completada, todos recibirán una parte de la llave final, y uno de los grupos recibirá la primera obra de arte '*la persistencia del tiempo*'.

2. Prueba del volcán: Zona volcán, creación de un cartel avisando del peligro de la zona, hay un poblado oculto que no saben dibujar ni escribir, entonces os piden por favor que hagáis varios carteles de peligro que ellos pondrán en las zonas peligrosas para alertar a viajeros como vosotros. Al terminar el poblado os recompensará con una de las obras '*la Gioconda*' y una parte de la llave.

3. Prueba del castillo: Zona castillo, gran concurso expresión corporal. Llegáis a una gran ciudad con castillo, y os enteráis que a las afueras se va a realizar un concurso con un gran premio, las habladoras cuentan que el premio es una de las grandes obras robadas y debéis participar. Consiste en realizar una figura o palabra con el cuerpo (esto no se explicará tal cual, sino que tendrán que intuirlo), por ejemplo, si lo que quieren es ganar el concurso deben expresarlo mediante el cuerpo, formando la palabra "*winner*" y al lado una copa, para realizar esta actividad utilizaremos todo el espacio necesario de la clase, apartando las mesas si fuera necesario. Recompensa '*El estanque de ninfeas*' y otra de las partes de la llave.

4. Prueba de la arboleda: Arboleda u oasis, dibujar la noche estrellada siendo de día, mediante acertijo para la arboleda. En este poblado otoñal donde todo tiene un tono rojizo tienen el cuadro '*la noche estrellada*' pero no les acaba de gustar, para conseguirlo os piden que lo volváis a dibujar pero de manera que en el cuadro no sea de noche, si no que esté atardeciendo. La recompensa será '*la noche estrellada*' y una pieza de la llave.

5. Prueba final, montañas Zen: Una vez lleguen a esta zona del mapa, para acceder a ella tendrán que tener montada la llave que han ido consiguiendo a través de las pruebas. Es aquí donde se les dará el tiempo para montarla. Cuando la tengan, accederán al interior de la torre y allí se les dirá que ya que han sido ellos quienes han encontrado las obras tendrán el honor de presentarlas ellos mismo, para esto cada grupo expondrá delante del resto de la clase la obra que les ha tocado, mostrándola y explicando el contenido escrito detrás de cada una de ellas.

Con esto terminan el juego y se les recompensará con los objetos (en este caso cartas) que el docente haya creado, con estas cartas y a lo largo del curso se podría confeccionar un álbum de cartas con los conocimientos que se vayan aprendiendo a través de estos juegos para que al alumnado le sea más entretenido el aprendizaje e intentar lograr entre toda la clase completar el álbum, además del título 'Salvador de Etreá' (este se puede confeccionar en una cartulina pequeña para ponerlo con un imperdible en la camiseta).

Para terminar/reflexión:

Una vez llevada a cabo la actividad podemos realizar un resumen de los contenidos que han aprendido durante el juego e incluso profundizar un poco más en ellos de manera oral, o realizar alguna actividad extra, también podemos crear un debate de cómo ha ido el juego, que les ha gustado más y que menos, que proponen ellos para mejorarlos y así tener un abanico de ideas para mejorar el próximo juego.

También es recomendable insistir en la importancia de las obras de artes que hemos conocido e incluso los mismos alumnos pueden buscar información extra de su obra y autor en casa y hacer en otra sesión un exposición más elaborada, se les puede decir que si lo llevan a cabo y les ha gustado el juego se puede trabajar de esta manera más a menudo.

RESULTADOS: DISCUSIÓN E INTERPRETACIÓN

Este trabajo no es más que un supuesto práctico, podemos analizarlo sin haberlo llevado a la práctica sí, pero siempre sacaremos mejores conclusiones una vez puesto en práctica. En mi opinión creo que está bien ajustado el paso de juego de rol tradicional a juego de rol en un contexto educativo, reduciendo tiempos, adaptando contenidos y excluyendo ciertas características del juego de rol tradicional que, en caso de haberlas utilizado, hubiera entorpecido el desarrollo de la actividad. Aun así, tengo la impresión de que realizar esta actividad en una sola sesión de 50 minutos parece utópico, por eso considero que su aplicación correcta sería utilizando dos sesiones, por ejemplo utilizando la hora de tutoría si coincide que es la sesión de antes o después, o utilizar cualquier sesión anterior o posterior que la que nos corresponde que es la de educación plástica.

Además realizar esta actividad tiene sus múltiples variantes para darle más o menos protagonismo a los niños y niñas, por ejemplo para la confección del mapa, el mapa mostrado en los anexos es una confección propia a través de una herramienta web, se

construye mediante hexágonos que pueden ser imprimidos por separados y montar un mapa totalmente diferente en clase, se podría construir entre toda la clase para que sientan el juego como más suyo, después el docente deberá adaptar la historia al mapa que ellos/as han elaborado. Otra variante en esta adaptación en concreto es añadir piezas de otra obra más alrededor del mapa, y si las encuentran todas podrán descubrir cual es, o en lugar de una obra nueva, la llave dispersa por lugares que no están relacionados con las pruebas.

En definitiva, me parece una actividad con muchas opciones para llevarla a cabo en las aulas de primaria aunque eso sí, el docente ha de demostrar muchas ganas y paciencia para llevarla a cabo y sobre todo, tener muchas ideas e imaginación.

CONCLUSIONES

He disfrutado mucho realizando este trabajo, ya que es una tema de mi interés he podido aportar mis conocimientos y además aprender de trabajos con fundamentos teóricos y prácticos aplicados al ámbito de la educación. Siempre he considerado que los juegos tienen mucho que aportar a la educación, sobretodo en edades tempranas, y ahora que se me da la oportunidad de plasmarlo en un trabajo quería aportar un enfoque nuevo para la docencia. Sé muy bien que llevar a la práctica un trabajo de estas características es trabajo extra para un docente, pero si queremos que haya un cambio significativo tenemos el deber como colectivo de innovar en la educación todo lo que nos sea posible y disfrutar haciéndolo, en mi caso disfruto al realizar estos supuestos y me gustaría llevarlos a cabo en las aulas siempre y cuando las circunstancias lo permitan. Cada docente debe plantearse sus puntos fuertes como en mi caso el mundo de los videojuegos y saber encauzarlo en la dirección de la educación, ya que es el campo de nuestro interés.

BIBLIOGRAFÍA

Bruner, J.S. (1988): *Desarrollo educativo y educación*. Madrid. Morata.

Chiva, O.; Martí, M. (2016): *Métodos pedagógicos activos y globalizadores*. Barcelona. Graó.

Cortizo, J., Carrero F, Pérez J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid.

Giménez, P. (2003). Hacia una propuesta pedagógica de los juegos de rol [Versión electrónica]. *Primeras noticias. Revista de literatura*, nº 195, 81-84.

Grande de Prado, M. y Abella García, V. (2010). *Los Juegos de Rol en el Aula. Teoría de la Educación y Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84.

Guerrero Recalde, N.F., Rodríguez Rubiano, J.J., Aponte Estupiñán, M., Sánchez Díaz A.S., y Pastrana Rodríguez, J.R. (2012). *Juegos de Rol Como Mediación Educativa para el Desarrollo del Lenguaje y Pensamiento Matemático*. Vínculos, 9(2), 41-56.

Hainey, T., Westera, W., Connolly, T.M., Boyle, L., Baxter, G., Beeby, R., y Soflano, S. (2013). *Student's Attitudes Toward Playing Games and Using Games in Education: Comparing Scotland and the Netherlands*. *Computers & Education*, 69, 474-484.

Mora, F. (2013): *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid. Alianza Editorial.

WEBGRAFÍA

<https://kryle.wordpress.com/2010/07/06/los-juegos-de-rol-hacia-una-propuesta-pedagogica/>

<https://1d10enlamochila.wordpress.com/2017/11/09/tutores-y-mazmorras-un-dungeon-en-clase/>

<https://www.realinfluencers.es/2018/01/17/receta-juegos-rol-educacion/>

<http://fantasticmapper.com/> (Para confeccionar los diferentes mapas)

<https://www.shutterstock.com/> (Buscador imágenes libres de derechos)

ANEXOS

Narración de la posible historia del juego:

Sois un grupo de amigas y amigos que buscáis explorar nuevos lugares que nunca habéis visto, habéis construido un barco con vuestras propias manos y os habéis lanzado al mar, pero el mar es impredecible y peligroso y por culpa de una gran tormenta habéis naufragado y os habéis despertado en la orilla de un territorio que no conocíais hasta ahora. Por suerte estáis todos a salvo y juntos, a lo lejos vislumbráis las luces de un pequeño pueblecito, ¿Qué hacéis? [Respuesta](#)

Una vez en la entrada del pueblo, veis escrito en un pequeño cartel, BIENVENIDOS A VILLADORADA poblado del reino de Etreá, en él observáis unas pocas casas, un pozo y una gran taberna donde escucháis mucho barullo, ¿Qué hacéis? [Respuesta](#)

[Cuando decidan entrar a la taberna]

Entráis a la taberna, es un lugar silencioso, raro para una taberna, en ella se encuentra el tabernero y un grupo de gente vestida con ropa extraña, cuchicheando en voz baja, parecen consternados por algo, uno de ellos, al veros muestra interés en hablar con vosotros, ¿Qué hacéis? [Respuesta](#)

Cuando os acercáis a él, enseguida os pregunta si sois extranjeros al ver vuestra ropa, cuando le decís que sí se presenta. Es el monje Ardul, líder de la Torre Zen, y os pregunta si podéis ayudarle en vuestro viaje. ¿Qué hacéis? [Respuesta](#) Cuando le decís que estáis dispuestos a prestarle vuestra ayuda os cuenta cual es el problema que tienen. Las obras más importantes del mundo han sido dispersadas por toda la región por culpa de un conjuro mal realizado, dichas obras iban a ser expuestas en la torre zen dentro de un día, pero debido a este infortunado accidente se están planteando cancelar la exposición... a no ser que encontréis las obras a tiempo. Si aceptáis la misión recibiréis un título honorífico en esta región además de una extraña recompensa, vosotros decidís que hacer...

Al aceptar la misión os entrega una lista con las 4 obras desaparecidas y salís de la taberna y del pueblo. Camináis por el camino marcado hasta llegar a una bifurcación en él, ¿qué camino vais a elegir? [Derecha o izquierda](#)

- ❖ Derecha (parte de arriba del mapa): Después de unas horas caminando os adentráis en un bosque frondoso, camináis durante un rato hasta que llegáis a lo que creéis es el corazón del bosque, ya que enfrente vuestra tenéis el árbol más grande que nunca hayáis visto, y a sus pies una extraña criatura con lo que parece ser una de las obras perdidas, ¿Qué hacéis? [Respuesta](#)

Cuando os acercáis a hablar con ella y presentaros, ella se levanta y también se presenta: -Bienvenidos viajeros al Bosque misterioso, soy la hada guardián del bosque, podéis llamarme Inia la guardiana, perdonadme que no os mire a los

ojos pero como podréis observar soy ciega, solo veo a través de los dibujos que toco, es por eso que este cuadro que tengo a mi lado es para mí el tesoro máspreciado que tengo. ¿Qué le preguntáis? (guiar la conversación hasta cierto punto para intentar hacer un trueque)

Inia: -Muy bien, si conseguís hacer un dibujo del bosque donde vivo que este a la altura de mis expectativas consideraré cambiaros vuestro retrato del bosque por esta obra de arte que tanto me ha maravillado.

En este punto el docente ha de describir el bosque con algunos detalles.

Una vez terminado de explorar la parte norte del mapa han de volver a la bifurcación del inicio en Villadorada.

- ❖ Izquierda (parte de abajo del mapa): Camináis por un prado donde todo lo que os rodea es de un verde intenso, parece una zona muy relajante donde os quedaríais a tumbaros y echar una siesta, pero no tenéis tiempo, el tiempo corre en vuestra contra. Al cruzar el prado llegáis a un punto en el que a vuestra derecha tenéis un bosque otoñal, rojizo y acogedor, y a la izquierda bastante alejado un pequeño poblado, ¿Qué hacéis? **Respuesta**
- ❖ Bosque otoñal: Emprendéis camino hacia el bosque otoñal, enseguida os veis rodeados de un bosque totalmente rojizo, el suelo es un mar de hojas caídas de los árboles, los animales de alrededor no se inmutan con vuestra presencia, enseguida pensáis que eso solo puede significar que están acostumbrados a los humanos. En efecto, al poco de adentraros en el bosque os encontráis con un poblado en los árboles, los habitantes cuando os ven os reciben encantados, y os preguntan si queréis agua o comida. ¿Qué hacéis? **Respuesta**

Les preguntáis por alguna de las obras desaparecida, y ellos os responden con una sonrisa amable: - Sí, tenemos una – Responde la que parece ser la jefa del poblado, -Os la entregaremos sin problema, pero antes debéis hacernos un favor, nos gusta mucho esta obra (la noche estrella), pero no queda bien con los colores de este bosque, ¿podrías dibujar una igual, pero con tonos más cálidos? Podría parecer que estuviera atardeciendo en el cuadro, y que no sea de noche. ¿Qué hacéis? **Respuesta**

Una vez acabado el dibujo lo entregáis a la amable gente del poblado, enseguida quedan maravillados ante vuestras habilidades pintando, les encanta el cuadro! Sin dudarle un segundo os dan a vosotros el tercer cuadro, ya solo os falta uno y vuestra misión habrá terminado. Os despedís de esta amable gente para continuar vuestro viaje mientras volvéis al camino anterior.

- ❖ Pequeño poblado: Vais de camino al pequeño poblado que habíais divisado antes, enseguida os encontráis con lo que parece ser un pequeño oasis, cerca de él, un pequeño pueblo vive pacíficamente, cerca de él unas pequeñas ruinas misteriosas, ¿Qué hacéis? **Respuesta**

(Orientar la aventura en esta parte para que algún personaje, ya sea en las ruinas o en el poblado les de la pista de que en la gran ciudad más adelante, se celebra un concurso y el premio parece ser una de las obras perdidas).

(Por el camino hay varias zonas extras, depende del tiempo que se lleve en la actividad se puede parar y encontrar otros objetos, la parte de la llave que falta, o una obra extra, depende de la previsión del docente).

Llegáis al Bastión Primavera, lugar donde se celebrará el concurso que os permitirá obtener la última de las obras. ¿Qué hacéis? **Respuesta**

Cuando por fin os inscribís al concurso, se oye un cañonazo de fondo, significa que el tiempo límite de inscripción se ha acabado, ¡por los pelos! Enseguida os organizan para empezar el concurso y explicaros el funcionamiento de este. Es un concurso de expresión corporal, necesitáis demostrar con vuestro cuerpo y con trabajo en equipo que queréis ganar, os dejan un tiempo para pensar mientras los demás concursantes empiezan a hacer su exhibición, ¿Qué hacéis?

Respuesta

(Orientarles un poco en este punto, pero siempre dejándoles aportar sus ideas y en casi de ser válidas hacerlo ver y que las lleven a cabo)

[Una vez llevada a cabo la exhibición...]

Ganadores! Habéis ganado el concurso, y con ello la última obra y parte de la llave que os faltaba. Mientras celebráis vuestro triunfo se os acerca alguien por la espalda...

Es el monje Ardul! Os felicita y agradece por vuestro trabajo y os propone viaje a los pies de la montaña Zen mediante un conjuro, ¿Qué hacéis? **Respuesta**

- ❖ Camino hacia las Montañas Zen: Llegáis a vuestro destino del viaje. Ante vosotros una gran puerta de piedra con una enorme cerradura. Ardul que está a vuestro lado os dice que para que se os permita entrar necesitáis descifrar por vosotros mismos el acertijo grabado en la piedra que os permitirá montar la llave para entrar, el texto es el siguiente:

‘Si queréis entrar, la llave debéis formar. De rojo las esquinas de la llave serán, dos medias lunas en el centro tendrá, separadas por un rayo de luz. La llave sostendrás con la fuerza de la naturaleza. Si consigues todas las piezas juntar, la puerta se abrirá.’

[Hablando en equipo deberían ser capaces de conseguir montar la llave, pintándola y pegándola, ayudar poniendo énfasis en las partes clave del texto]
¡Lo habéis logrado! La puerta se abre y el camino hacia la Torre Zen está frente a vosotras y vosotros. Subís a la cima de la torre y os encontráis la gran galería preparada, solo faltan vuestras obras. Ardul os dice que sería un honor para ellos que ya que habéis encontrado las obras por ellos, tengáis la posibilidad de presentar vosotros las obras ante el resto de los invitados, ¡es una gran oportunidad!

[Grupo por grupo expone su obra con los datos marcados detrás de cada uno para que el resto de los grupos la conozcan, una vez terminado, acabar la historia]

¡Gracias por todo! Exclama Ardul y el resto de los monjes, si no fuera por vosotros no sé qué hubiéramos hecho, aquí tenéis, como recompensa se os otorga a todas y todos el título que os prometimos y además, un recuerdo extra.
[Entregar las cartas con los pintores y cuadros a cada alumno o por grupo, a elección del docente].

Mapa:



Anexo 1: Mapa del juego final (impreso en 4 cartulinas A3, una por grupo)



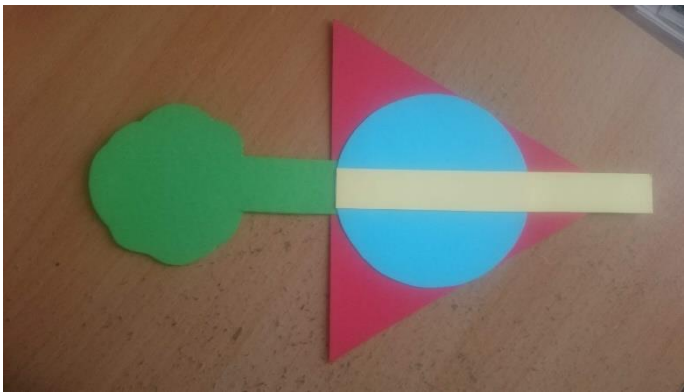
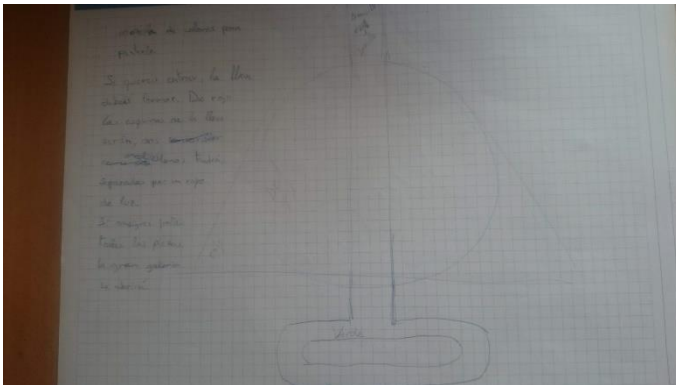
Anexo 2: Primeros bocetos del mapa de juego



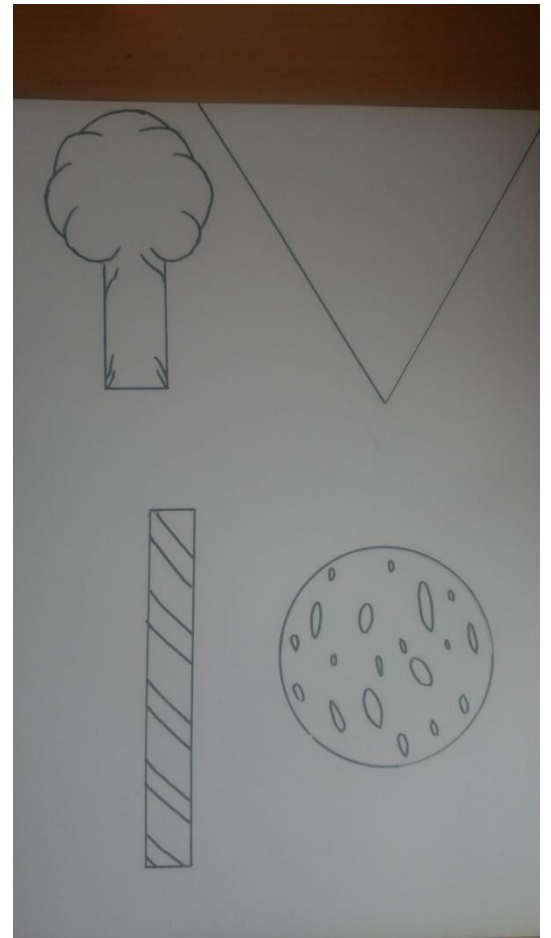
Llave

(cómo montarla viene explicado en la narración del juego en los anexos)

Anexo 3: Boceto de la llave



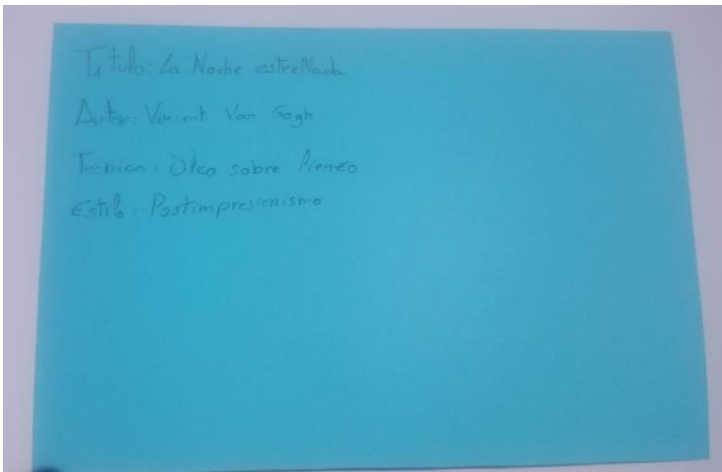
Anexo 4: Partes de la llave



Anexo 5:



A5. Ejemplo de una de las obras recuperadas en el juego



Anexo 6 Premios cartas:

