



**ECONOMÍA DEL BIEN COMÚN Y
JUEGOS DE MESA:
UNA PROPUESTA PARA TRABAJAR
DESDE EL APRENDIZAJE BASADO
EN JUEGOS**

Trabajo Fin de Máster

Máster Psicopedagogía

Autora: Marta Cubillas Villalba

DNI: 20613071-B

Tutor: Juan Andrés Traver Martí

Aprovechar este espacio para agradecer a todas las personas que han colaborado en este proyecto. Especialmente, al equipo de la Fundació Cívica Novessendes por abrirme sus puertas y hacerme aprender tanto, concretamente a Mario. A Diego de la tienda Homoludicus por enseñarme tanto sobre los juegos de mesa y compartir sus conocimientos, espacio y tiempo. Agradecer a todos y todas las que han estado durante este proceso de formación y crecimiento.

Resumen

La economía del bien común defiende una serie de valores (dignidad humana, justicia social y solidaridad, sostenibilidad ecológica, y transparencia y codecisión) que pueden ser trasladados a las aulas de educación secundaria obligatoria mediante el aprendizaje basado en juegos. Por ello, en el siguiente trabajo de fin de máster de psicopedagogía se presentan dos propuestas de acción para implementar esta metodología dentro de las aulas. La primera de ellas se trata de una tabla de valoración de los juegos de mesa en base a los valores de la EBC. La segunda recoge en un banco de recursos algunos juegos de mesa que, por sus características, fomentan el trabajo de estos valores en aula. Además, de una serie de juegos de mesa que, aunque parezcan contrarios, se pueden deconstruir y volver a construir para trabajar los valores mencionados.

Palabras clave: economía del bien común; aprendizaje basado en juegos; juegos de mesa; valores; educación secundaria obligatoria.

Resum

L'economia del bé comú defèn una sèrie de valors (dignitat humana, justícia social i solidaritat, sostenibilitat ecològica, i transparència i codecisió) que poden ser traslladats a les aules d'educació secundària obligatòria per mitjà de l'aprenentatge basat en jocs. Per això, en el següent treball de fi de màster de psicopedagogia es presenten dos propostes d'acció per a implementar esta metodologia dins de les aules. La primera d'elles es tracta d'una taula de valoració dels jocs de taula basant-se en els valors de l'EBC. La segona arreplega en un banc de recursos alguns jocs de taula que, per les seues característiques, fomenten el treball d'estos valors en aula. A més, d'una sèrie de jocs de taula que, encara que pareguen contraris, es poden desconstruir i tornar a construir per a treballar els valors mencionats.

Paraules clau: economia del bé comú; aprenentatge basat en jocs; jocs de taula; valors; educació secundària obligatòria.

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS: MÁS ALLÁ DE LA GAMIFICACIÓN.	5
2.1.1. <i>Juegos de mesa</i>	6
2.1.2. <i>Gamificación</i>	7
2.1.3. <i>Aprendizaje basado en juegos (ABJ)</i>	8
2.1.4. <i>Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos</i>	10
2.2. ECONOMÍA DEL BIEN COMÚN (EBC).	11
2.3. EDUCAR EN VALORES DEL BIEN COMÚN.	14
3. PROPUESTA DE ACTUACIÓN.....	15
3.1. CONTEXTUALIZACIÓN.	15
3.2. PROBLEMÁTICA.	16
3.3. OBJETIVOS, PREGUNTAS E HIPÓTESIS DE ACCIÓN.	17
3.4. PROPUESTAS DE ACCIÓN.....	18
3.5. SEGUIMIENTO DEL PROCESO.....	19
3.6. RESULTADOS DE LA ACCIÓN.....	20
3.6.1. <i>Tabla valoración juegos de mesa</i>	20
3.6.2. <i>Banco de recursos</i>	27
3.7. CONCLUSIONES	31
3.8. PROPUESTAS DE MEJORA Y DE ACCIÓN.....	33
4. BIBLIOGRAFÍA.....	35
5. ANEXOS	37

1. Introducción

El siguiente proyecto se trata del Trabajo Final de Máster de Psicopedagogía en la Universitat Jaume I (Castelló). Está enmarcado dentro de la rama profesionalizadora, por tanto, se presenta una propuesta de actuación.

En primer lugar, presentamos el marco teórico donde se exponen diferentes formas de introducir el juego dentro de las aulas educativas, como es la gamificación y el aprendizaje basado en juegos. La primera se define como la aplicación de estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos (Ramírez, 2014). En cambio, el aprendizaje basado en juegos consiste en la utilización de juegos como recurso de aprendizaje (Rodríguez, 2016, p.139). Pues, esta segunda es más cercana a la propuesta, ya que, se pretende incluir en las aulas de educación secundaria los juegos de mesa para la transmisión de los valores de la economía del bien común. Este modelo económico tiene como valores principales la dignidad humana, la justicia social y solidaridad, la sostenibilidad ecológica, y la transparencia y codecisión.

La propuesta deriva de las prácticas en la Fundació Cívica Novessendes y de la necesidad de crear una herramienta que permita introducir los valores de la Economía el Bien Común (EBC) en las aulas de educación secundaria obligatoria de una forma más dinámica y participativa. Además, deriva del interés personal por construir una herramienta que permita trabajar valores de una forma transversal, participativa y que permita la reflexión del alumnado de educación secundaria.

Para su diseño, se han planteado una serie de objetivos y cuestiones que han llevado a la creación de la hipótesis del proyecto: si se crea un banco de recursos de juegos de mesa, se facilitará que se trabajen los valores de la economía del bien común dentro de las aulas de secundaria.

Ante esto, la finalidad de la propuesta de acción es crear una herramienta que facilite la identificación de juegos de mesa que puedan dar pie a trabajar los valores de la economía del bien común dentro de las aulas (Tabla de Valoración juegos de mesa EBC), así como, hacer una selección de juegos que fomentan estos valores o, que al tratarse de juegos que transmiten valores contrarios a la economía del bien común, generen un debate o reflexión en el aula o una deconstrucción del juego para que, tras su reconstrucción, sí fomente estos valores (Banco de Recursos juegos de mesa EBC).

Para llevarlo a cabo, se ha tenido en consideración la opinión de dos personas expertas. Una en materia de economía del bien común y otra en materia de juegos de mesa. Su labor ha estado orientada a valorar de forma cualitativa cada uno de los ítems que aparecen en la Tabla de valoración, discutir los ítems, hacer recomendaciones sobre los juegos de mesa y su idoneidad para aplicarlos en las aulas de educación secundaria, así como, para trabajar los valores de la economía del bien común. Para ello, trabajamos conjuntamente en la confección de las herramientas.

Aunque, cabe tener en cuenta, que la propuesta de actuación se encuentra en fase I, ya que, sería necesario un testeo para su perfeccionamiento, se ha llegado a la conclusión de que se han cumplido todos los objetivos establecidos.

2. Marco teórico

A la hora de introducir los juegos de mesa en las aulas para trabajar los valores de la economía del bien común, es importante conocer que tipos de juegos hay, así como, en base a que metodología podemos utilizarlos: mediante la gamificación o el aprendizaje basado en juegos.

Por ello, en el siguiente apartado se realiza una aproximación conceptual al aprendizaje basado en juegos, a la gamificación, a los juegos de mesa, a la economía del bien común y a los valores del bien común que se pueden enmarcar dentro del currículo de educación secundaria.

2.1. Aprendizaje basado en juegos: más allá de la gamificación.

El juego y la educación siempre han sido elementos clave de las sociedades. En la actualidad, el juego se está convirtiendo en un elemento más en la transmisión de conocimientos y valores. Entre los diferentes tipos y formas de juego encontramos los llamados juegos de mesa o juegos de sociedad que pueden ser incluidos en las aulas desde dos metodologías distintas: la gamificación o el aprendizaje basado en juegos.

A continuación, se conceptualizan y describen las principales características de los juegos de mesa, así como los diferentes tipos de juegos que podemos encontrar. Posteriormente, se define y profundiza en el concepto de gamificación y en el de aprendizaje basado en juegos para acabar haciendo una comparativa entre ambas metodologías.

2.1.1. Juegos de mesa.

Aunque el juego siempre ha estado presente en la sociedad, ya que, constituye el fundamento mismo de la cultura y está presente en el inicio de las instituciones sociales, en la actualidad se ha experimentado un aumento y un arraigo en las sociedades debido a que pedagogos, psicólogos y sociólogos en sus distintos métodos de trabajo han introducido estas técnicas lúdicas (Castellano & Lacambra, 2015, p.54).

Según Castellano y Lacambra (2015) los juegos de mesa o juegos de sociedad son aquellos que tienen un carácter de institución social que se establece entre un grupo o un conjunto de personas, mediante unas reglas de juego.

Son diversos los tipos de juegos que podemos encontrar hoy en día en el mercado. Pues, siguiendo a estos autores podemos encontrar la siguiente tipología (Ibídem 2015, pp.54-55):

- Memoria y observación
- Habilidad
- Preguntas y respuestas
- Estrategia
- Palabras, letras y números
- Deducción
- Técnicos científicos
- Magia
- Azar
- Temáticos
- Rol

Aunque, desde nuestro punto de vista, a esta clasificación cabría añadir los juegos de mesa cooperativos. Este tipo de juegos:

son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (Ponze, 2018, p.13).

Se puede observar que los juegos de mesa cooperativos guardan especial relación con los valores que defiende la economía del bien común¹: dignidad humana, justicia social y solidaridad, sostenibilidad, y transparencia y codecisión.

2.1.2. Gamificación

Son diversas las definiciones que podemos encontrar sobre el término gamificación. Entre ellas, encontramos la proporcionada por Ramírez (2014) “gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”.

Esta definición se puede ampliar con la realizada por Marín y Hierro (2013), ya que, añaden que la gamificación también se trata de “una técnica, un método y una estrategia” que “parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica [...] aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas” Además, añaden que algunos de los objetivos de la gamificación es “conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora” (Marín & Hierro, 2013).

Aunque se debe tener en cuenta otros elementos que hacen que el participante cree una experiencia a través del juego como, por ejemplo, la motivación. Pero, se debe tener presente que “para motivar el usuario, este debe contar con cierto grado de libertad para elegir qué tareas llevarán a cabo, pero en función de sus habilidades y de sus preferencias personales” (Contreras, 2017, p.11).

Asimismo, todas estas definiciones surgen del contexto empresarial, ya que, fue dentro de este campo donde se empezó a utilizar esta técnica (Alejaldre & García, 2016).

Por otro lado, según Contreras (2017) los distintos autores que hablan sobre gamificación no se ponen de acuerdo sobre cuáles son las experiencias que transmite un juego. Por ello, realiza la siguiente tabla (Tabla 1) comparativa donde hace una clasificación de las distintas formas de definir tal concepto.

¹ Este concepto, así como sus valores se exponen en el apartado 2.2. del marco teórico.

Gamificación			
Componente sistémico	Componente experiencial (ejemplo)	Nivel de abstracción	Referencias
Juegos como sistemas	-Participación voluntaria del jugador -Motivación	Nivel común en todos los juegos	Avedon and Sutton-Smith, 1971 Caillois, 1958 Deterding et al., 2011 Huizinga, 1944 Juul, 2003 Salen and Zimmerman, 2004 Lei de 2010
Reglas	-Suspense	Características de los juegos pero no necesariamente presentes en todos ellos	Deterding et al., 2011 Juul, 2003
Objetivos	-Placer hedonista	Características de los juegos pero no necesariamente presentes en todos ellos	Caillois, 1958 Deterding et al., 2011 Huizinga, 1944 Juul, 2003
Resultados variables/inciertos	-Competencia -Inmersión	Características de los juegos pero no necesariamente presentes en todos ellos	Hamari and Tuunanen (2014)

Tabla 1. Definiciones encontradas en la literatura. Contreras (2017).

Por otra parte, teniendo en cuenta que las definiciones mencionadas anteriormente guardan relación con la gamificación dentro de la empresa Torres y Romero (2018) afirman la “gamificación no es sinónimo de jugar en el aula o aprender jugando [...] sino que se trata del uso de elementos de juegos en contextos tradicionalmente no lúdicos”

Además, se debe tener en cuenta que la gamificación está formada por tres elementos base: dinámicas, componentes y mecánicas (Alejaldre & García, 2016, p.75).

Entendemos por mecánicas a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento, por otro lado las dinámicas son la forma en que se ponen en marcha las mecánicas; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestros aprendientes. Por último, los componentes son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación (Alejaldre & García, 2016, p.76).

2.1.3. Aprendizaje basado en juegos (ABJ).

El aprendizaje basado en juegos consiste en la utilización de juegos como recurso de aprendizaje (Rodríguez, 2016, p.139), aunque los juegos utilizados no se hayan diseñado

obedeciendo a una finalidad lúdica mucho más que educativa. Este estilo de aprendizaje puede ser utilizado en distintas áreas educativas, ya que, se trata de una metodología que supone una experiencia educativa y lúdica. Además, se trata de un método que promueve la motivación del alumnado, sirve como herramienta para dinamizar un grupo-clase, fomenta los aprendizajes basados en el razonamiento y permite al alumnado ser autónomo. Del mismo modo, con el aprendizaje basado en el juego se crea un espacio de aprendizaje activo que puede ser utilizado para dar información al docente sobre el alumnado, así como, para fomentar la creatividad, la imaginación y las habilidades sociales (Rodríguez, 2016, p.139).

Una de las herramientas que se utilizan para aplicar el aprendizaje basado en juegos dentro de un aula educativa son los juegos de mesa. A través de ellos se fomenta el desarrollo cognitivo y personal del alumnado (Rodríguez, 2016, pp.139-140).

El aprendizaje basado en juegos de mesa motiva al alumnado, ya que, proporciona un entorno que resulta atractivo y divertido. Este tipo de juegos nos puede servir para dinamizar la clase, despertar sus intereses y mantener esa atención durante el periodo de tiempo que dura el juego (Rodríguez, 2016, p.144).

Además, ofrece la oportunidad para controlar su propio proceso de aprendizaje. Esto es debido a que mediante el juego el alumnado recibe retroalimentación instantánea y les permite ser consciente de su grado de adquisición de lo aprendido (Rodríguez, 2016, p.145).

Por otra parte, cabe diferenciar los distintos tipos de juegos de mesa que podemos utilizar en el aula como herramienta pedagógica. Entre ellos, encontramos los *juegos serios*² y los juegos no educativos (Gonzalo, Lozano & Prades, 2018, p.38).

Juegos serios: son aquellos juegos que están diseñados de forma estratégica para conseguir unos objetivos determinados como, por ejemplo, las simulaciones económicas. Pueden diseñarse desde un principio o rediseñar un juego ya existente. Su característica principal es que el objetivo del juego se convierte en el núcleo central del diseño (Gonzalo et al., 2018, p.38). Por tanto, este tipo de juegos sí tiene una finalidad educativa y formativa.

² En la literatura se encontrará este término en inglés: *serious games*.

Juegos no educativos: tienen como objetivo entretener. Su diseño está centrado en sus características lúdicas que pueden llegar a potenciar o mejorar los procesos de aprendizaje. Se tratan de juegos que tienen una amplia oferta en el mercado. Además, son juegos que son fácilmente modificables, ya que, se parte de una base existente. Este tipo de juegos permite organizar el aula en grupos pequeños y, así, facilitar la formación integral y el aprendizaje basado en experiencias directas. Del mismo modo, los juegos no educativos permiten trabajar de manera conjunta contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales (Gonzalo et al., 2018, p.39-40).

Por otra parte, en el caso de que se trate de una simulación la claridad de las reglas del juego permiten a los participantes ver la influencia real de sus decisiones, la función que cumplen las distintas mecánicas y, por tanto, el conjunto global.

Aunque, el diseño de los juegos no educativos se centra en sus características lúdicas y no en unos objetivos de aprendizaje, pueden ser utilizados para potenciar sus características intrínsecas de este tipo de juegos para que influyan en la mejora del aprendizaje, ya que, lo haría más dinámico (Gonzalo et al., 2018, pp.39-40).

2.1.4. Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos.

En primer lugar, cabe destacar que la gamificación no es sinónimo de “jugar en el aula” o “aprender jugando”. La gamificación hace referencia al diseño de juegos que no tienen un origen lúdico, sino que se basan en las mecánicas, las dinámicas y la estética de estos (Torres & Romero, p. 62).

Por tanto, una de las diferencias que encontramos entre la gamificación y ABJ es que la primera aplica técnicas propias de los juegos en ambientes no lúdicos como, por ejemplo, dentro de un aula educativa o en una empresa. En cambio, el ABJ utiliza a los juegos como herramienta para aprender unos contenidos didácticos. Aunque, con ambas estrategias se pretende generar experiencias de aprendizaje y desarrollar y emociones y sentimientos en las personas participantes (Ayén, 2017, pp. 7).

Otra diferencia que cabe destacar entre ambos modelos es que el ABJ utiliza los juegos que tienen relación con los contenidos didácticos, mientras que la gamificación aplica técnicas y elementos de los juegos en el desarrollo de los contenidos, aunque no se esté trabajando con el juego, por ejemplo un sistema de recompensas. En el primero el material

que se emplea es un juego y en el segundo método se adaptan los contenidos del juego (Ayén, 2017, p.8).

Finalmente, la gamificación tiene como objetivo alcanzar la motivación del alumnado mediante la utilización de los elementos del juego (puntos, niveles, insignias, tablas de posición, etc.). En cambio, el ABJ tiene como finalidad ser un canal didáctico entre el contenido y el alumnado, es decir, una forma de transmitir conocimientos (Torres-Toukoumidis & Romero-Rodríguez, 2018, p.64).

2.2. Economía del bien común (EBC).

El concepto de economía del bien común fue desarrollado e impulsado por Christian Felber en el año 2010. Este modelo se basa en una serie de valores más saludables de las relaciones humanas como la confianza, la cooperación, el aprecio, la co-determinación, la solidaridad y la voluntad de compartir (Felber, 2012). Este modelo económico se mide en base a como es el impacto que tiene en la comunidad y en el medio ambiente, es decir, convertir el dinero en un medio y no en un fin. Para ello, es importante preguntarse qué impacto tiene en las personas y en la naturaleza cualquier actividad económica (Federación Española Economía del Bien Común, <https://economiadelbiencomun.org>).

La economía del bien común se concreta en veinte puntos (Ilustración 1), que se resumen a continuación, de los cuales se extraen los valores que más se trabajan y que son trasladables al nivel educativo de forma transversal.

Què és l'Economia del Bé Comú?

Davant la crisi econòmica, social, política i, sobretot, mediambiental a la qual ens ha conduït el capitalisme neoliberal, sorgeix com a resposta, l'any 2010, l'Economia del Bé Comú. L'EBC proposa un model econòmic i social en el qual les persones i el medi ambient ocupen el centre del sistema. Un model que recupera els valors fonamentals que manegem en la nostra vida diària amb amics i familiars, i els introdueix en el quefer de les empreses i organitzacions.

Des que el moviment de l'EBC es va fer visible a l'Àustria a partir del llibre de Christian Felber "L'economia del Bé Comú", creix de forma accelerada i constant. Persones de tot el món, inclosa Espanya, creen camps d'energia en les seues ciutats i més d'un miler d'empreses s'han adherit al model.

Ací resumim els 20 punts que defineixen l'EBC:

1. Basar l'economia en valors familiars: confiança, estima, cooperació, solidaritat...	11. Erigir una banca democràtica controlada pel poble per a garantir estalvis, comptes corrents, préstecs de baix interès.
2. Recompensar l'esforç de les empreses cap al Bé Comú i la cooperació.	12. Implantar la cooperació monetària mundial per mitjà d'una moneda global i una zona global de comerç just.
3. Mesurar l'èxit econòmic amb indicadors NO monetaris: Producte del Bé Comú i Balanç del Bé Comú.	13. Reconèixer a la natura un valor propi i acabar amb l'acaparament de terres.
4. Facilitar accessos al mercat a productes i serveis d'empreses amb un bon balanç del Bé Comú.	14. Reemplaçar el creixement il·limitat com a objectiu econòmic per la reducció de la petjada ecològica.
5. Convertir el benefici financer d'un fi a un mitjà per a contribuir amb el Bé Comú i a l'entorn immediat de l'empresa.	15. Reduir la jornada laboral de 40 a 33 hores setmanals i afavorir un estil de vida menys consumista i més sostenible.
6. Alliberar les empreses "d'haver de" créixer il·limitadament i d'absorbir-se.	16. Establir 1 any sabàtic finançat per una renda bàsica temporal per cada 10 anys treballats. Reduir la taxa de desocupació.
7. Afavorir l'existència de pimes que cooperen entre si i que hi siguen recompensades.	17. Complementar la democràcia representativa amb la democràcia directa i participativa.
8. Limitar les desigualtats d'ingressos i riquesa a partir d'una decisió democràtica.	18. Orientar el sistema educatiu cap al Bé Comú.
9. Atorgar els empleats i empleades així com a la comunitat el dret de vot i propietats grans (250 treballadors/es).	19. Fomentar el sorgiment de nous líders empresarials amb qualitats de responsabilitat social, empatia, sostenibilitat...
10. Fundar empreses públiques col·lectives en sectors clau com l'educació, la salut... els quals conviuran amb pimes i grans empreses mixtes.	20. Sotmetre aquests 20 punts a un intens debat permanent i obert.



Il·lustració 1 Què és l'economia del bé comú? Novessendes. <http://www.futursostenible.org/material-impres-i-audiovisual-del-proyecto/>

El modelo de la economía del bien común gira en torno a cuatro grupos de valores que a su vez están relacionados con la ética y el humanismo. Estos valores son: dignidad humana, justicia social y solidaridad, sostenibilidad ecológica, y transparencia y codecisión (Palacio et. Al, 2021, pp. 150-151).

Además, este modelo económico entiende que las empresas pueden crear valor económico, pero, al mismo tiempo crear valor para la sociedad intentando dar soluciones a sus necesidades y retos (Palacio et. Al, 2021, p. 149).

Para ello, se basan en la matriz del marco lógico del bien común desarrollada por la Federación Española de Economía del Bien Común (Ilustración 2). Con ella se mide y se puntúa la contribución de las empresas al bien común, la satisfacción de las necesidades humanas y la felicidad de las personas. Esta matriz está basada en los cuatro valores que definen a este modelo.

MATRIZ DEL BIEN COMÚN 5.0



VALOR	DIGNIDAD HUMANA	SOLIDARIDAD Y JUSTICIA	SOSTENIBILIDAD MEDIOAMBIENTAL	TRANSPARENCIA Y PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA
GRUPO DE INTERÉS				
A: PROVEEDORES	A1 Dignidad humana en la cadena de suministro	A2 Justicia y solidaridad en la cadena de suministro	A3 Sostenibilidad medioambiental en la cadena de suministro	A4 Transparencia y participación democrática en la cadena de suministro
B: PROPIETARIOS Y PROVEEDORES FINANCIEROS	B1 Actitud ética en la gestión de recursos financieros	B2 Actitud solidaria en la gestión de recursos financieros	B3 Inversiones financieras sostenibles y uso de los recursos financieros	B4 Propiedad y participación democrática
C: TRABAJADORES	C1 Dignidad humana en el puesto de trabajo	C2 Formalidad de los contratos de trabajo	C3 Promoción de la responsabilidad medioambiental de los trabajadores	C4 Transparencia y participación democracia interna
D: CLIENTES Y OTRAS EMPRESAS	D1 Actitud ética con los clientes	D2 Cooperación y solidaridad on otras empresas	D3 Impacto ambiental del uso y de la gestión de residuos de los productos y servicios	D4 Participación de los clientes y transparencia de producto
E: ENTORNO SOCIAL	E1 Propósito e impacto positivo de los productos y servicios	E2 Contribución a la comunidad	E3 Reducción del impacto medioambiental	E4 Transparencia y participación democrática del entorno social

Ilustración 2 Matriz del Bien Común. Federación Española de Economía del Bien Común (s.f). <https://economiadelbiencomun.org/la-matriz-del-bien-comun/>

Por tanto, la finalidad de este modelo de evaluación es mostrar el impacto de las actividades de la organización en el Bien Común (Federación Española de Economía del Bien Común).

2.2.1. Valores de la economía del bien común.

La economía del bien común se basa en una serie de valores que guían su forma de actuar y de entenderse.

Entre ellos, cabe destacar el valor de la dignidad humana, la justicia social y solidaridad, sostenibilidad ecológica y la transparencia y codecisión. Pasamos a comentarlos:

Dignidad humana: implica entender al ser humano como un ser que, por sus características propias de condición humana, tiene un valor especial que hace que se le dé el reconocimiento y el respeto por parte de toda la sociedad (Contreras, 2019, p.69).

Justicia social y solidaridad: el primero hace referencia a la igualdad de oportunidades y a los derechos humanos. La justicia social está basada en la equidad, ya que, es necesaria para que cada persona pueda desarrollar su máximo potencial, así como, llegar a una sociedad en paz (UNICEF). Por otro lado, la solidaridad en la economía del bien común hace referencia a la cooperación entre empresas y entre personas (Fundació Cívica Novessendes, 2018).

Sostenibilidad ecológica: equilibrio generado por la relación armónica entre el ser humano y la naturaleza que lo rodea. Además, se pretende que esta relación permanezca largo tiempo, es decir, sea sustentable en el tiempo (Fundación Wiese, <https://www.fundacionwiese.org>).

Transparencia y codecisión: Este valor hace referencia a la toma de decisiones participativa en todos los niveles de la vida, donde se pueda decidir desde lo local y de forma directa sobre los temas que nos afectan (Fundación Cívica Novessendes, 2018).

2.3. Educar en valores del bien común.

La formación en valores en el sistema educativo se encuentra dentro del currículo que guía la acción de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en España. Al analizar el diseño curricular básico de esta etapa educativa, encontramos que algunos de los elementos transversales a trabajar guardan especial relación con los valores que se pretenden transmitir mediante la economía del bien común. Algunos de estos elementos son los siguientes:

- El emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.
- Los currículos deben incorporar elementos relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y el maltrato hacia las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las TIC y la protección ante emergencias y catástrofes.
- Incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor. Ante ello, fomentarán actividades que permitan afianzar este espíritu a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico (BOE; 2015).

Por tanto, el trabajo en valores se enmarca en lo establecido en el BOE en materia educativa, aunque con el cambio de ley para el curso 2022-2023 se podría ver afectado y, por ello, sería necesaria su revisión.

Por otra parte, es necesario formar al alumnado en los valores del bien común mediante la educación democrática. Esta se define como aquella que incorpora los valores morales básicos de igualdad y libertad. Asimismo, sus núcleos centrales son los intereses compartidos, libertad de interacción y participación social. Además, las escuelas democráticas hacen uso de la reflexión crítica y del análisis para valorar ideas, problemas y políticas (Meza, 2013, pp.75-76). Por tanto, permite la reflexión sobre el sistema actual, y el bien común como una orientación para una vida más justa.

3. Propuesta de actuación.

En el siguiente apartado se exponen las propuestas de acción derivadas del marco teórico, así como, de una problemática detectada en el prácticum del máster de psicopedagogía en la Fundació Cívica Novessendes.

En primer lugar, se realiza una contextualización de la Fundació y de los proyectos que llevan a cabo en materia de economía del bien común, además, del proyecto donde se enmarca las propuestas de actuación. Asimismo, se especifica los centros educativos a los que van dirigidas.

Del mismo modo, se definen los objetivos, las cuestiones que guían su desarrollo, y la hipótesis planteada, para dar paso a la exposición de ambas propuestas: (1) tabla de valoración de juegos de mesa, y (2) el banco de recursos.

3.1. Contextualización.

La siguiente propuesta de TFM surge de la necesidad planteada por la Fundación Cívica Novessendes para trabajar los valores de la economía del bien común a partir del juego. Además, se pretende que sea adaptable a todos los cursos de la educación secundaria, ya que, en la actualidad los proyectos que llevan a cabo en dicha materia están centrados en los cursos de formación profesional y en el cuarto curso de educación secundaria.

En primer lugar, la Fundación Cívica Novessendes se fundó en el año 2001 por la empresa de Cartonajes de la Plana S.L. en el municipio de Betxí. Des de sus inicios la Fundación tenía como visión que la empresa fuera solidaria y que diera origen a inquietudes sociales, además, de mantener un compromiso con la comunidad donde se desarrolla.

En el año 2007, después de unos años de bagaje y consolidación de un Plan de Acción, se emprendió la creación de un Centro Cívico en la localidad de Betxí para así poder ofrecer un recurso a grupos y asociaciones del municipio.

Pero, no fue hasta el año 2010 cuando la Fundación hizo un cambio en su visión y en la manera de ser como organización. Pues, fue el año en el que se consolidó como Fundación Cívica. En este punto el Patronato abrió la participación a personas procedentes de las diferentes áreas de trabajo, cediendo así el control a la ciudadanía.

Desde entonces la Fundación Cívica Noves Sendes ha ido creciendo y abriendo sus puertas con el objetivo de construir una mejor comunidad contando con la implicación de las diferentes personas, grupos y asociaciones de la localidad.

Entre los proyectos que desarrolla en la actualidad se encuentra “*Educación para la ciudadanía global y cooperación*”. Este proyecto abarca los siguientes:

Emprendería juvenil que ha trabajado con el alumnado del IES Jaume I de Borriana con el objetivo de promover la cultura de emprendería juvenil a través de los principios y valores de la economía del bien común.

Transformant el nostre món, canviem les regles del joc amb l’Economia del Bé comú que trata de promover este modelo económico mediante la formación de los alumnos, los docentes y las familias. Dentro de este proyecto es donde se sitúa la propuesta de acción planteada.

Por otra parte, el contexto educativo al que van dirigidas las siguientes propuestas se trata de institutos de educación secundaria obligatoria que, ya sea en la asignatura de economía o en las tutorías, quieren educar en valores, concretamente, en los valores de la economía del bien común. Los centros de secundaria a los que va dirigido el proyecto se encontrarían en la provincia de Castellón, ya que, son los centros con los que actualmente trabaja la Fundación. Aunque, existe la posibilidad de ampliar a todos aquellos centros que se muestren interesados.

3.2. Problemática.

La siguiente propuesta de actuación nace del Prácticum del máster de Psicopedagogía en la Fundació Cívica Novessedes, concretamente se sitúa dentro del proyecto *Transformant el nostre món, canviem les regles del joc amb l’economia del bé comú*. Este proyecto está

orientado al alumnado de 4º de educación secundaria y al alumnado de los ciclos formativos de la rama empresarial. Por tanto, quiere responder a la necesidad de llegar a los demás cursos de ESO y, por ende, introducir los valores de la EBC en estos cursos.

Además, surge del interés personal por realizar educación en valores, concretamente de los que se enmarcan en la EBC, desde el aprendizaje basado en juegos y desde dinámicas participativas que ponen al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ante este problema compartido entre el equipo de Novessendes y el interés personal surge la propuesta de crear un *Banco de recursos de juegos de mesa* que favorezcan el trabajo en el aula desde los valores de la economía del bien común, así como, una Herramienta que sirva para identificar los juegos de mesa que pueden ser utilizados para dicho fin (*Tabla valoración juegos de mesa*). Por tanto, hay un acuerdo entre todas las partes implicadas para realizar las siguientes propuestas de acción.

3.3. Objetivos, preguntas e hipótesis de acción.

Las cuestiones que guían la creación de la propuesta de acción son las siguientes:

- ¿Es posible trabajar los valores de la EBC mediante los juegos de mesa en centros de educación secundaria obligatoria?
- ¿Hay suficientes recursos para trabajar los valores de la EBC?
- ¿Es posible adaptar juegos ya existentes para trabajar en el aula los valores de la EBC?

A partir de esta serie de preguntas se originan los objetivos del proyecto que son:

- Crear un banco de recursos para los cursos de educación secundaria obligatoria.
- Construir una herramienta que permita identificar los juegos que pueden llegar a trabajar los valores de la EBC.
- Hacer una guía sobre como transformar algunos juegos de mesa para que puedan trabajar los valores de la economía del bien común.

Por tanto, la hipótesis que guía el diseño de la propuesta de acción es la que se expone a continuación:

Si se crea un banco de recursos de juegos de mesa, se facilitará que se trabajen los valores de la economía del bien común dentro de las aulas de secundaria.

3.4. Propuestas de acción.

Ante las necesidades y problemáticas detectadas se exponen dos propuestas de actuación. Ambas funcionan como dos guías didácticas que los docentes pueden utilizar para introducir los valores de la economía del bien común mediante los juegos de mesa, al mismo tiempo, que se utiliza una metodología basada en el aprendizaje basado en juegos.

- 1) La primera propuesta de acción consiste en una Tabla de valoración mediante la que se pretende valorar el juego de mesa que se quiere utilizar. Por tanto, su finalidad es facilitar la introducción de los valores de la economía del bien común en las aulas de educación secundaria obligatoria a través de dinámicas lúdicas, como es el uso de los juegos de mesa, y de una metodología basada en el juego.

La herramienta está dividida en dos partes. La primera que se deberá completar con la información general del juego de mesa, y la segunda que se trata de una serie de ítems sobre el juego seleccionado, y que llevan a una puntuación donde se distingue entre tres posibilidades:

- El juego no trabaja los valores de la economía del bien común.
- El juego fomenta los valores de la economía del bien común, aunque, es necesario que se refuercen los valores desde otras dinámicas participativas, ya que, la transmisión de valores se realiza vagamente.
- El juego trabaja los valores de la economía del bien común. Por tanto, es un juego que sí transmite los valores de la economía del bien común.

Cada puntuación, además, va acompañada de una serie de recomendaciones que guían la utilización del juego de mesa seleccionado.

- 2) La segunda propuesta de acción se trata de un Banco de Recursos de juegos de mesa. Estos juegos trabajan de forma transversal los valores de la economía del bien común. Para la realización de esta selección de juegos se contó con la ayuda de un experto en esta materia: Diego Ibañez gerente de la tienda Homoludicus en Castellón.

En el banco de recursos se pueden encontrar diversos juegos clasificados según el valor que más predomina a la hora de utilizarlo en el aula: dignidad humana, justicia social y solidaridad, sostenibilidad ambiental y transparencia y codecisión.

Cada juego está acompañado de su propia ficha. En ella se pueden encontrar los siguientes datos:

- Nombre del juego.
- Autor/a o autores/as.
- Año de edición.
- Editorial.
- Edad recomendada.
- Tiempo de cada partida.
- Número de jugadores.
- Descripción del juego.
- Puntuación obtenida en la Tabla de Valoración.
- Principales valores que trabajan.

Además, dentro de este banco de recursos se puede encontrar un apartado donde se exponen una serie de juegos de mesa que, por sus características, son contrarios a los valores que se trabajan con la economía del bien común. Ante ello, se expone una pequeña guía de cómo se utilizar para que sí trabajen los valores de la EBC, así como estos juegos pueden llevar a la reflexión y al debate dentro del aula.

3.5. Seguimiento del proceso.

Para la realización del proyecto, hubo contacto regular con Diego Ibañez, experto en juegos de mesa y gerente de la tienda Homoludicus de Castelló, y con Mario Rebollar, técnico de la Fundació Cívica Novessendes y experto en economía del bien común.

Para la primera fase, detección de los valores de la economía del bien común y planteamiento de la propuesta, realicé una entrevista con Mario Rebollar, así como, asistí a algunos de los talleres que realizaban en los institutos dentro del proyecto *Transformant el nostre món, canviem les regles del joc amb l'Economia del Bé Comú*. En estas sesiones registré las sensaciones, percepciones y propuestas de mejora en un cuaderno de campo. Además, los ítems que se presentan en la Tabla de Valoración fueron debatidos con Mario Rebollar. Además, se contó con su ayuda para reformular algunos de ellos y que fueran más fáciles de comprender y más cercanos a los valores de la EBC.

Para la selección de los juegos de mesa del banco de recursos, realicé varias reuniones con el experto Diego Ibañez. La primera de ellas fue con el seminario en la tienda

Homoludicus (Castelló) donde pudimos conocer distintos juegos de mesa con los cuales trabajar la empatía, la creatividad, y la cooperación entre el alumnado. En este primer contacto también pudimos conocer que no perseguían los mismos fines la gamificación que el aprendizaje basado en juegos. En este seminario, las evidencias fueron recogidas en fotografías y en notas de campo.

La segunda entrevista (Anexo I) estuvo más orientada a conocer juegos de mesa que pudieran transmitir los mismos valores de la economía del bien común, así como, verlos y conocer las instrucciones de primera mano, sus normas y sus posibles usos dentro del aula.

La tercera entrevista, fue para mostrar los juegos de mesa seleccionados para cada valor de la EBC y saber la opinión acerca de la selección (Anexo II). Para ello, se presentó un listado de juegos derivados de la anterior entrevista y de una búsqueda bibliográfica. Se llegó al acuerdo de que los juegos seleccionados podían ser utilizados para trabajar los valores de la economía del bien común en las aulas de secundaria.

3.6. Resultados de la acción.

A continuación, se exponen las dos propuestas de acción creadas para dar respuesta a las necesidades y objetivos del proyecto. Aunque, se encuentran en una primera fase, ya que, la siguiente sería la del testeo y perfeccionamiento para una posterior distribución e implementación en aquellas aulas de educación secundaria que lo requieran.

3.6.1. Tabla valoración juegos de mesa

TABLA VALORACIÓN

JUEGOS DE MESA

TRANSFORMANDO NUESTRO MUNDO CON LA ECONOMÍA
DEL BIEN COMÚN


novessendes
fundació cívica



 UNIVERSITAT
JAUME I



Autora: marta cubillas villalba

Coordinador UJI: joan andrés traver martí

Coordinador Fundació Cívica Novessendes: mario rebollar román

La tabla de valoración de juegos de mesa está orientada a todos aquellos/as docentes que quieren trabajar dentro de sus aulas de educación secundaria obligatoria los valores de la economía del bien común y aplicar metodologías de aprendizaje basado en juegos.

La creación de esta herramienta se sustenta en el marco teórico expuesto en el mismo trabajo final de máster, así como, en el criterio de un jurado experto en materia de economía del bien común.

Esta herramienta se ha generado a partir de la necesidad de la Fundació Cívica Novessendes de implementar los valores de la economía del bien común dentro de las aulas de educación secundaria de una forma más lúdica, dinámica y participativa. Así como, que los docentes de estos cursos puedan ser autónomos a la hora de trabajar de forma directa o transversal dichos valores.

Por lo tanto, la **finalidad** de esta herramienta es facilitar la introducción de los valores de la economía del bien común en las aulas de educación secundaria obligatoria a través de dinámicas lúdicas, como es el uso de los juegos de mesa, y de una metodología basada en el juego.

Los **objetivos** que persigue la herramienta son los siguientes:

- Fomentar los valores de la economía del bien común en el alumnado de ESO.
- Introducir en las aulas de ESO metodologías participativas y dinámicas.
- Utilizar los juegos de mesa como herramienta para la transmisión de valores.

Los **valores** que se fomentan en la economía del bien común se pueden encontrar dentro de la matriz de marco lógico de dicho modelo económico. Estos valores son los siguientes (Fundación Española de la Economía del Bien Común):

- Dignidad humana.
- Solidaridad y justicia social.
- Sostenibilidad medioambiental.
- Transparencia y codecisión.

Su **aplicación** es sencilla y no tomará mucho tiempo a los/as docentes. Para ello, se deben seguir los siguientes pasos:

1. Conocer las instrucciones del juego que se quiere utilizar.

2. Completar la tabla sobre la información del juego.
3. Marcar con una X la casilla que considere correcta.
4. Sumar las puntuaciones de la siguiente manera:
 - a. Sí → Suma 2 puntos
 - b. Ambas³ → Suma 1 punto
 - c. No → Suma 0 puntos.

Las preguntas que se tienen el siguiente símbolo (*) puntúan diferente
(consultar al final de la herramienta)

5. Hacer la suma total de SÍ + NO + AMBAS
6. Leer la interpretación y recomendaciones de la puntuación obtenida que se encuentra al final del cuestionario.

³ Esta opción puede darse cuando el juego, por sus características, tiene las mismas probabilidades de responder a la pregunta. Por ejemplo, un juego que aunque sea respetuoso con todas las personas la temática va sobre resolver un asesinato.

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	
Editorial	
Edad	
Número de Jugadores	
Duración partida	
Temática	
Valor a trabajar	
Breve resumen instrucciones	

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas			
		Fomenta un ambiente de respeto			
		Hay igualdad de oportunidades			
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales			
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as			
		Resolución de conflictos de manera no violenta			
		Fomenta la diversidad			
		Promueve la interculturalidad			
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas			
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo			
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo			
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel			
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as			
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa			
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido			
		Es posible la cooperación			
		Hay robo de elementos del juego*			
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*				
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad			
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles			
		Fomenta el consumo responsable			
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a			
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida			
		Todas las opiniones tienen el mismo valor			
		Las decisiones se toman conjuntamente			
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as			
		Fomenta la comunicación asertiva			
		Hay codecisión			
		Todos/as ganan o pierden la partida			
		Fomenta la participación democrática			
		TOTAL			
		TOTAL PUNTUACIONES			

**La puntuación a esta pregunta es a la inversa, es decir, si la respuesta es SÍ se suman 0 puntos. Si la respuesta es NO se suman 2 puntos.*

INTERPRETACIÓN PUNTUACIÓN

En primer lugar, la formulación de las siguientes puntuaciones como su interpretación han sido debatidas y acordadas con la colaboración de los dos jueces expertos, habiendo un consenso entre las tres partes implicadas.

De 0 a 19 puntos: No fomenta los valores de la economía del bien común.

El juego puede utilizarse para crear un debate o dinámicas que lleven a trabajarlos y reflexionar entre todo el grupo por qué no es un buen juego para trabajar los valores de la economía del bien común. Además, se puede proponer la transformación del juego de mesa para que sí ponga en énfasis los valores de la economía del bien común.

De 20 a 39 puntos: El juego fomenta los valores de la economía del bien común.

Para complementar al juego sería necesario un refuerzo de los valores de la economía del bien común mediante actividades complementarios o el análisis de este para ver que se podría cambiar para que fuera más cercano a los valores de la EBC.

De 40 a 60 puntos: El juego trabaja los valores de la economía del bien común.

El juego trabaja de forma adecuada los valores de la economía del bien común. A pesar de ello, se puede realizar una reflexión conjunta sobre los mismos y sobre sus impresiones después de haber jugado.

Referencias bibliográficas:

Federación Española de la Economía del bien común (s.f.). La matriz del bien común. <https://economydelbiencomun.org/la-matriz-del-bien-comun/>

Fundación Cívica Novessendes (s.f). <https://novessendes.org>

Futur Sostenible (s.f.). <http://www.futursostenible.org>

3.6.2. Banco de recursos

A continuación, se exponen algunos extractos del banco de recursos, ya que, por extensión no es posible incluirlo todo en este apartado. La guía completa se puede encontrar en el apartado de Anexos del trabajo (Anexo III).

Se expone la introducción del banco de recursos, así como, un modelo de ficha de un juego de mesa que trabaja la dignidad humana, y un modelo de juego contrario a los valores de la economía del bien común que puede ser transformado para trabajar dichos valores. Además, se incluyen las referencias bibliográficas del banco de recursos.

1. Introducción

El siguiente banco de recursos de juegos de mesa está orientado a docentes que quieren trabajar los valores de la economía del bien común en las aulas de educación secundaria obligatoria.

La creación del banco de recursos se sustenta en el marco teórico del TFM y en la valoración y coordinación de un experto en materia de juegos de mesa. Además, cuenta con la colaboración de un experto en la economía del bien común y los valores que pretende transmitir. Aunque, no se trata más que de una orientación para aquellos/as docentes que inician su camino en este ámbito., pues, este banco de recursos puede crecer con la aportación de todas las personas interesadas en la materia.

Por tanto, su **finalidad** es introducir en el aula los valores de la economía del bien común mediante los juegos de mesa utilizando una metodología de aprendizaje basado en juegos.

Los valores de la economía del bien común que se pueden trabajar con los siguientes juegos de mesa son los siguientes (Fundación Española de la Economía del Bien Común):

- Dignidad humana.
- Solidaridad y justicia social.
- Sostenibilidad medioambiental.
- Transparencia y codecisión.

El siguiente banco de recursos se distribuye en cuatro apartados que hacen referencia a cada uno de los valores de la economía del bien común. En cada uno de ellos, se puede encontrar diversos juegos de mesa. La información que se destaca de ellos es la siguiente:

- Características:
 - Tipo de juego
 - Nombre
 - Editorial
 - Autor/a o autores/as
 - Edad
 - Tiempo
 - Breve descripción
 - Puntuación en la Tabla de Valoración.
- Valor principal que trabaja:
 - Modo de empleo.
 - Indicaciones.

Al final del manual se puede encontrar diversos juegos que, aunque no fomenten los valores de la economía del bien común, pueden ser utilizados para crear un debate sobre el porqué no son apropiados para trabajar dichos valores e, incluso, se puede crear una actividad/dinámica que sea deconstruir estos juegos para volverlos a construir pero, para que esta vez, los juegos fomenten los valores de la economía del bien común.

El siguiente banco de recursos está dividido en dos grupos que podemos distinguir en base a dos colores de referencia.

- Verde: son aquellos juegos que fomentan los valores de la economía del bien común.
- Rojo: son aquellos juegos que por sus características de juego no fomentan los valores de la economía del bien común.

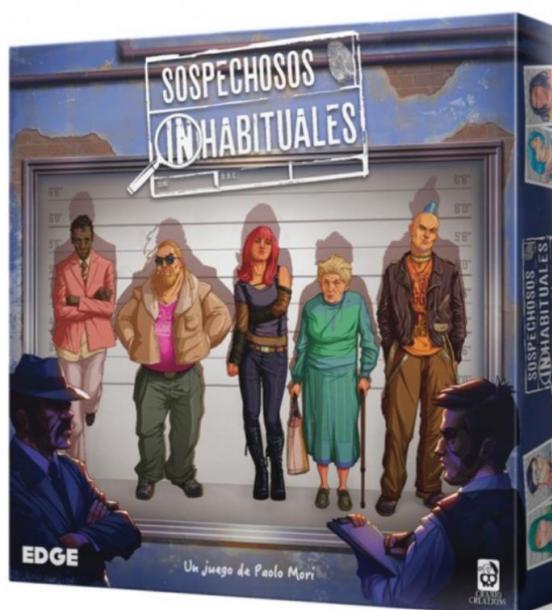
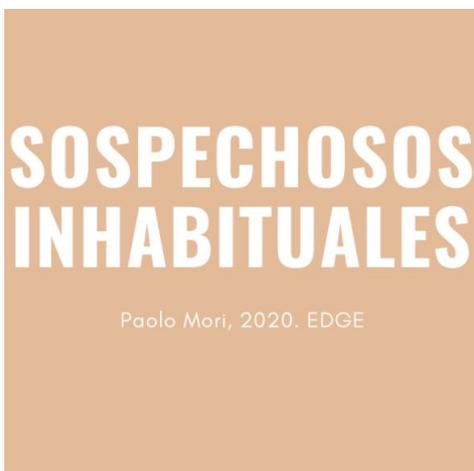
Además, dentro del primer grupo de juegos están clasificados según el valor que más predomina en su aplicación:

- Dignidad humana.
- Justicia social y solidaridad.
- Sostenibilidad ambiental.
- Transparencia y codecisión.

Por último, todos los juegos de mesa se han evaluado con la Tabla de valoración de juegos de mesa: transformando nuestro mundo con la economía del bien común. Por ello, en el apartado de características del juego se muestra la puntuación obtenida en cada uno.

Además, en el apartado de anexos se puede encontrar la ficha de cada uno de los juegos de mesa ordenadas por orden de aparición en el banco de recursos.

Juego de mesa que trabaja el valor de la dignidad humana.



CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +10 años

Número jugadores: De 3 a 8

Tiempo: 10 - 30 minutos

Descripción

Los/as jugadores/as deberán cooperar para encontrar a la persona culpable. Pero, solo contarán con la opinión de un testigo.

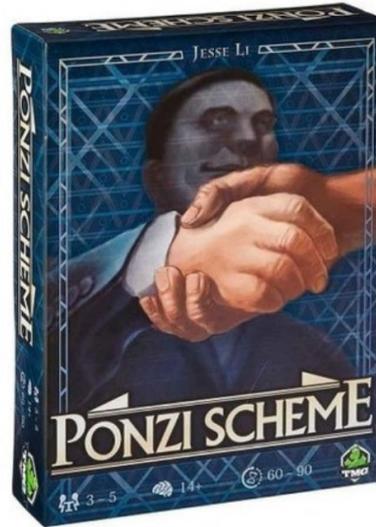
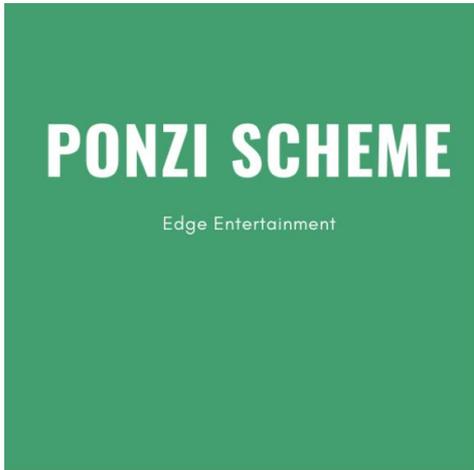
Puntuación obtenida:
59/60

VALORES TRABAJADOS: DIGNIDAD HUMANA

Este juego saca a flote los prejuicios que podemos tener sobre las personas. Es un juego cooperativo donde entre todos se gana la partida. Las decisiones que se tomen serán decisivas para dar con la persona culpable.

Es un juego que da pie a la reflexión sobre como los prejuicios nos influyen a la hora de tomar decisiones. Además, pone en énfasis la dignidad de cada persona.

Juego de mesa que se puede transformar para trabajar los valores de la Economía del Bien Común.



CARACTERÍSTICAS

Juego social

Edad: +14 años

Número jugadores: De 3 a 5

Tiempo: 60-90 minutos

Descripción:

Trata de enriquecerte mediante estafas, inversiones en empresas ficticias y más, para conseguir el mayor número posible de propiedades y negocios.

Puntuación obtenida:
5/10

VALORES QUE SE PUEDEN TRABAJAR: DIGNIDAD HUMANA, JUSTICIA SOCIAL, TRANSPARENCIA, CODECISIÓN Y SOLIDARIDAD

Con este juego se promueven las estafas y el beneficio propio en vez del bien común. Por ello, es necesaria una transformación para que promueva los valores de la economía del bien común, empezando por cambiar su dinámica de juego, ya que, promueve las estafas en beneficio propio.

Además, lleva a la reflexión de como muchas empresas se han enriquecido sin tener en cuenta a la competencia, a sus empleados o al medio ambiente. También, puede llevar a reflexionar sobre si nuestras empresas están para crear una sociedad más rica donde haya desigualdades o para aportar positivamente a la sociedad, por ejemplo, realizando obras sociales con los beneficios conseguidos.

3.7. Conclusiones

Aunque a continuación se expongan una serie de conclusiones a modo de cierre del proyecto, cabe destacar que esta propuesta tiene una visión de continuidad. Es decir, se pueden diseñar dos fases más a partir de esta presentación, ya que, debe pasar a la práctica.

Ante esto, ahora es momento de recordar las preguntas que me hice antes de diseñar las propuestas de acción planteadas. A continuación, se exponen las respuestas y conclusiones derivadas de ellas.

Como bien se ha citado, el juego siempre ha sido una práctica social importante en las sociedades (Castellano & Lacambra, 2015, p.54). Entonces, ante la pregunta de si *¿es posible trabajar los valores de la economía del bien común mediante los juegos de mesa en los cursos de ESO?*, la respuesta es que sí. Aunque, cabe seleccionar rigurosamente el juego que vamos a utilizar, así como, conocer bien las instrucciones y formas de juego, ya que, el hecho de no conocerlo puede llevar a trabajar valores contrarios y de forma errónea. Además, como se muestra en el banco de recursos hay diversos juegos que nos pueden ayudar a introducir los valores de la economía del bien común en las aulas de ESO.

Esta reflexión me lleva a contestar la siguiente pregunta: *¿hay suficientes recursos para trabajar los valores de la economía del bien común?* La respuesta también es que sí. A pesar de que en el banco de recursos se presentan 15 juegos que han obtenido una puntuación alta en la tabla de valoración de juegos de mesa, este recurso puede ser ampliado, ya que, siempre hay novedades en el mercado, del mismo modo, que las asociaciones diseñan otros nuevos.

Pero, en el banco de recursos aparecen 4 juegos que han obtenido puntuaciones bajas en la tabla de valoración y, aunque aparentemente se podrían descartar desde el primer momento, me lleva a la tercera y última pregunta planteada: *¿es posible adaptar juegos de mesa ya existentes para trabajar los valores de la EBC?* La respuesta vuelve a ser afirmativa, ya que, estos juegos pueden ser deconstruidos y reconstruidos por los docentes, el alumnado y/o la Fundació Cívica Novessendes para que, con nuevas reglas que hagan que se fomenten este tipo de valores. Además, durante el proceso ya se están trabajando de estos valores, debido a que, el alumnado debe tener conocimientos sobre los valores y deben de haber realizado una reflexión previa para adquirirlos.

Por otra parte, previo al diseño de las herramientas se plantearon una serie de objetivos que se querían conseguir con este trabajo final de máster de psicopedagogía. Estos eran los siguientes:

- *Crear un banco de recursos para los cursos de educación secundaria obligatoria.*
- *Construir una herramienta que permita identificar los juegos que pueden llegar a trabajar los valores de la EBC.*
- *Hacer una guía sobre como transformar algunos juegos de mesa para que puedan trabajar los valores de la economía del bien común.*

Si se analizan uno a uno se pueden llegar a las siguientes conclusiones o reflexiones:

El primero de ellos, se ha conseguido, ya que, se ha creado un banco de recursos adaptado al alumnado de educación secundaria, aunque, puede ser ampliado en cualquier momento.

En cuanto al segundo, se ha llegado a diseñar y construir una herramienta que facilita la valoración de los juegos de mesa que queremos implementar dentro de las aulas de educación secundaria para trabajar los valores de la economía del bien común.

Por lo que hace referencia al tercero de los objetivos, se ha cumplido, ya que, dentro del banco de recursos hay una pequeña guía de cómo utilizar algunos juegos de mesa que, aparentemente no fomentan los valores de la economía del bien común, para que sí lo hagan.

Por tanto, ante la hipótesis de si se crea un banco de recursos de juegos de mesa se facilita que se trabajen los valores de la economía del bien común en las aulas de ESO, se podría afirmar que el banco de recursos ofrece un amplio conjunto de recursos que en su testeo previo (Tabla de Valoración) se muestran adecuados para trabajar los valores del bien común, aunque, es necesaria una siguiente fase de testeo en la práctica de las aulas para poder recabar los datos con mayor fiabilidad y precisión.

En resumen, las propuestas presentadas fomentan el trabajo en materia de valores dentro de las aulas de educación secundaria. Además, el currículo de dichos cursos señala que hay que trabajar estos valores en las aulas que, de esta forma, se pueden trabajar desde el aprendizaje basado en juegos.

3.8. Propuestas de mejora y de acción

Las propuestas presentadas en este trabajo de fin de máster se encuentran dentro de la fase I, por lo tanto, una propuesta de mejora es continuar con una fase II y una fase III.

La fase II estaría orientada a un testeo en centros de educación secundaria para comprobar su validez. Para ello, se contaría con aquellos centros que estarían interesados en esta herramienta y en la economía del bien común, pues nos servirían para una fase piloto. Para su seguimiento, valoración y evaluación, sería necesario contar con la colaboración de diversos expertos de los distintos ámbitos que están implicados en el proyecto: docentes o tutores/as de centros educativos de educación secundaria obligatoria, con los técnicos de Novessendes, con los alumnos y las alumnas, el equipo directivo y el departamento de orientación del centro.

Para este seguimiento, sería necesario crear una serie de herramientas que faciliten la recogida de datos y el posterior análisis de estos. Para ello, sería interesante crear un cuestionario para cada una de las partes implicadas y realizar entrevistas estructuradas y semiestructuradas para recoger las percepciones y propuestas de mejora. Además, se podrían seleccionar los mismos juegos de mesa en un inicio de esta fase para comprobar que las puntuaciones son parecidas y/o iguales.

Una vez recogido todos los datos y analizados, se pasaría una fase de revisión y perfeccionamiento de la tabla de valoración de los juegos de mesa mediante el análisis de datos.

En fase III se realizaría la implementación de esta tabla de valoración a los centros educativos interesados en el aprendizaje basado en juegos y en los valores de la economía del bien común. Además, se podría realizar una formación a los/as docentes de los centros para que puedan ser autónomos/as a la hora de aplicarla.

Del mismo modo, el banco de recursos puede ser mejorado. Para ello, se puede ampliar la lista de juegos propuesta contando con la opinión y experiencia de los diversos docentes que participen en este proyecto y contando con expertos en materia de juegos de mesa. También, se pueden recoger evidencias sobre la transformación de los juegos de mesa que, por sus características, no trabajan los valores de la economía del bien común para que sean incluidas estas nuevas creaciones en el banco de recursos.

Por otro parte, una propuesta nueva de acción que surge a partir de este proyecto sería adaptar el banco de recursos a los cursos de educación primaria, ya que, muchos de ellos por sus características no pueden ser utilizados en estos cursos, tomando como ejemplo la tabla de valoración de los juegos de mesa se podrían buscar nuevos juegos. Aunque, en un primer momento sería necesaria la formación a los/as docentes en materia de economía del bien común y, como consiguiente, en sus valores, así como, formación sobre cómo aplicar la tabla.

Del mismo modo, este banco de recursos orientado al alumnado de educación secundaria podría ser utilizado en otros espacios educativos, pero fuera de los centros. Es decir, podría ser utilizada en los centros juveniles y/o de ocio y tiempo libre orientados a esta franja de edades (12-16 años). Asimismo, si el banco de recursos se adapta a los cursos de educación primaria podría implementarse en los centros de ocio y *Esplais*⁴ que comprenden las edades de 7 a 12 años. Pues, en ambos centros se realiza una labor de transmisión de valores que van en concordancia con los valores que defiende la economía del bien común.

Por otra parte, una vez la Tabla de valoración se encuentre en fase III y el banco de recursos se haya ampliado o perfeccionado, se puede realizar una gimcana o torneo donde los/as participantes puedan jugar a diversos juegos de mesa que trabajen cada uno de los valores de la economía del bien común.

En definitiva, es necesaria una siguiente fase tanto en la tabla de valoración de los juegos de mesa para mejorarla y que sea lo más fiel posible a los valores de la economía del bien común: dignidad humana, justicia social y solidaridad, sostenibilidad ecológica, y transparencia y codecisión. Del mismo modo, la propuesta presentada puede ser trasladada a otros espacios educativos donde se eduque en valores.

⁴ Espacios de ocio y tiempo libre orientados a personas entre 7 y 12 años donde se dedican a la educación integral y a los valores inclusivos y democráticos.

4. Bibliografía

Alejaldre, L., García, A.M. (2016). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education*. URL: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Ayen, F.J. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Revista Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86. URL: <https://www.grao.com/es/producto/revista-iber-086-enero-17-gamificacion-para-aprender-ciencias-sociales>

BOE (2015). Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>

Contreras, R. (2017). Gamificación en escenarios educativos. Revisando literatura para aclarar conceptos. *Experiencias de gamificación en aulas*, 15, pp. 11-17. http://educagratis.cl/moodle/pluginfile.php/82563/mod_resource/content/1/eBook_inco_muab_15.pdf#page=11

Contreas, J.V.A. (2019). Los entresijos de la dignidad humana. *Vox Juris* 37 (2), 69-93. 10.24265/voxxuris.2019.v37n2.06

Castellano, E., Lacambra, V.M (2015). Juegos de sociedad, de sobremesa o de mesa. En P.J. Lavado & V.M. Lacambra (eds.) *IX Jornadas nacionales de ludotecas, juegos y juguetes* (51-68). Comarca de la Sierra de Albarracín.

Felber, C. (2012). La economía del bien común. *Deusto S.A. Ediciones*. ISBN: 9788423420896

Federación Española Economía del Bien Común (s.f). ¿Qué es el EBC? <https://economydelbiencomun.org/que-es-la-ebc/>

Fundació Cívica Novessendes (2018, 21 de noviembre). *Dignidad humana (Valores de la EBC)*, con *Moi Camacho* [Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/qOcRf4dvqCE?list=PLaIBGWGdZAc2O0bsHrR_cVZuast8QQFVE

Fundación Wiese (1 de febrero). ¿Qué es la sostenibilidad ambiental y cómo impacta en nuestras vidas? <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/que-es-la-sostenibilidad-ambiental-y-como-impacta-en-nuestras-vidas/#>

Gonzalo, J.L., Lozana, N., Prades, J. (2018). Evaluando el uso de juegos de mesa no educativos en las aulas: Una propuesta de modelo. *Communication Papers*, 14 (7). <https://revistes.udg.edu/communication-papers/article/viewFile/22274/26031>

Marín, I. & Hierro, E. (2013). Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. *Empresa activa*. ISBN: 8499446515

Meza, M. (2013). ¿Qué significa educación democrática? *Derecho y humanidades*, 21. pp. 71-84. <https://derechoyhumanidades.uchile.cl/index.php/RDH/article/view/34907>

Ponze, P.M. (2018). *Efectos de los juegos de mesa en el desarrollo de las habilidades sociales de estudiantes de secundaria*. [tesis en licenciado en psicología, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio de la Universidad Católica de Santa María. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/7332>

Ramírez, J.L. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. *Servicio comercial del libro*. ISBN: 8494127268

Sanchis, J.R., Campos, V., Ejarque, A. (2021). El modelo organizativo de la Economía del Bien Común y su comparación con otros enfoques de la sostenibilidad. *CIRIEC-España, Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, 101, 143-163. 10.7203/CIRIEC-E.101.16399.

Torres-Toukoumidis, Á., Ramírez-Montoya, M. S., & Romero-Rodríguez, L. M. (2019). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(4), 109–128. <https://doi.org/10.14201/eks2018194109128>

UNICEF, (n.d.) Día Mundial de la Justicia Social. <https://www.unicef.es/educa/dias-mundiales/dia-mundial-de-la-justicia-social>

5. Anexos

Anexo I

Entrevista Diego Ibaéz tienda Homoludicus, Castelló. 14 de junio de 2022

- **¿Qué tipo de juegos pueden trabajar los valores de la economía del bien común en las aulas de ESO?**

Son los juegos cooperativos, sobre todo, los sociales y los de estrategia. Después hay algunos juegos que trabajan más la rama medioambiental.

Con los juegos sociales se pueden detectar los líderes y los prejuicios. También se pueden detectar a los líderes de una clase con los juegos de estrategias. Estos trabajan también la cooperación y el trabajo en equipo.

De los juegos medioambientales, la mejor página y marca es Ekilikua, ya que, todos sus juegos se ajustan más a esos valores.

- **¿Qué tipo de juegos se pueden utilizar con adolescentes, es decir, de primero a cuarto de ESO?**

Como juegos cooperativos están Pandemia, Just One, Top Ten, Rescate, la Isla Prohibida. Que son juegos donde o ganan todos o no gana nadie.

Luego hay juegos que te pueden dar pie a trabajar esos valores, aunque por ellos solos son totalmente contrario. De esos están, el Monopoly, Amigos de Mierda que esté es despectivo en el sentido que todo lo que se dice es negativo, por ejemplo, con quien no te dormirías porque le huelen los pies o ronca y todos a la vez señalan a una persona. También está el de Ponzi Scheme.

- **¿Dónde se puede obtener información de los juegos aparte de en la tienda?**

Puedes buscar juegos de asociaciones y colectivos que esos siempre están enfocados a tratar un tema en concreto.

Luego en la página de bebeamordor.com analizan juegos desde un punto de vista educativo.

También hay un podcast, Play Like a Pank que hablan de juegos y de feminismo.

Luego otros juegos son el Catán que aunque al principio no parece muy cooperativo necesitan la ayuda de los demás para comenzar. Este también trata sobre el comercio.

Si quieres juegos que no busquen líderes pero que sean cooperativos está en Hanabi y the Mind que se sincronizan las mentes. Para trabajar la empatía está el Feelinks Revelations que a ese habría que quitarle la parte sexual, si quieren.

Fáciles de jugar están el Misión Cumplida y las Pistas Cruzadas.

Anexo II

Entrevista Diego Ibaéz tienda Homoludicus, Castelló. 29 de junio de 2022

- **¿Es adecuada la siguiente lista de juegos de mesa para trabajar cada uno de los valores de la economía del bien común?**
 - *Sobre dignidad humana: Sospechosos inhabituales, feelinks, ikonikus.*

 - *Justicia social y solidaridad: El misterio de las mujeres invisibles, el chocolate justo, cuentos de buenas noches para niñas rebeldes.*

 - *Sostenibilidad: Guardianes de la Pachamama, expedición al Amazonas, Amazonia.*

 - *Transparencia y codecisión: Hanabi, Pandemia, Top ten, Rescue, Just One*

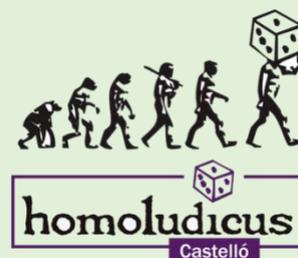
Me parece una selección muy acertada y que toca muchos juegos de diferente tipo. Aunque puedes investigar un poco más para ampliar la lista y buscar algunos juegos que sean contrarios. Como, aquellos de los que hablamos.

Anexo III

Banco de recursos.

BANCO DE RECURSOS

JUEGOS DE MESA PARA TRABAJAR LOS VALORES DE LA EBC



AUTORA: MARTA CUBILLAS VILLALBA

COORDINADOR UJI: JOAN ANDRÉS TRAVER MARTÍ

COORDINADOR FUNDACIÓ CÍVICA NOVESSENDES: MARIO REBOLLAR ROMÁN

COORDINADOR EXPERTO JUEGOS DE MESA: DIEGO IBAÑEZ VERGARA

Índice

1. Introducción	2
2. Dignidad humana	5
a. Sospechosos inhabituales	6
b. Feelinks	7
c. Ikonikus	8
3. Justicia social y solidaridad	9
a. El misterio de las mujeres invisibles	10
b. El chocolate mágico	11
c. Cuentos de buenas noches para niñas rebeldes	12
4. Sostenibilidad ambiental	13
a. Guardianes de la Pachamama	14
b. Expedición Amazonas	15
c. Amazonia	16
d. La baralla sostenible	17
5. Transparencia y codecisión	18
a. Hanabi	19
b. Pandemia	20
c. Top ten	21
d. ¡Rescate!	22
e. Just One	23
6. Transformando los juegos	24
a. Monopoly	25
b. Amigos de mierda	26
c. Alta tensión: director de fábrica	27
d. Ponzi Scheme	28
7. Referencias	29
8. Anexos	30

2. Introducción

El siguiente banco de recursos de juegos de mesa está orientado a docentes que quieren trabajar los valores de la economía del bien común en las aulas de educación secundaria obligatoria.

La creación del banco de recursos se sustenta en el marco teórico del TFM y en la valoración y coordinación de un experto en materia de juegos de mesa. Además, cuenta con la colaboración de un experto en la economía del bien común y los valores que pretende transmitir. Aunque, no se trata más de una orientación para aquellos/as docentes que inician su camino en este ámbito. Pues, este banco de recursos puede crecer con la aportación de todas las personas interesadas en la materia.

Por tanto, su **finalidad** es introducir en el aula los valores de la economía del bien común mediante los juegos de mesa utilizando una metodología de aprendizaje basado en juegos.

Los valores de la economía del bien común que se pueden trabajar con los siguientes juegos de mesa son los siguientes (Fundación Española de la Economía del Bien Común):

- **Dignidad humana:** defiende que cada persona es valiosa, digna de protección y única. Además, todo ser vivo tiene derecho a existir, merece reconocimiento y respeto.
- **Solidaridad y justicia social:** la solidaridad implica que todas las personas tienen derecho a un mínimo de oportunidades y que nadie debe ser dejado atrás. Además, ofrece una asistencia mutua y desinteresada a otras personas que se encuentran en estado de vulnerabilidad. Por otro lado, la justicia social tiene como objetivo la repartición adecuada de los bienes, recursos y poder, así como de oportunidades y obligaciones.
- **Sostenibilidad medioambiental:** Se basa en las relaciones de los seres vivos con su entorno. En la actualidad, el medioambiente está siendo amenazado por las acciones del ser humano, por ello, las organizaciones deben contribuir al desarrollo sostenible, es decir, aquel desarrollo capaz de satisfacer las necesidades de las generaciones actuales sin poner en peligro a las generaciones futuras.
- **Transparencia y codecisión:** Hace referencia a la divulgación de toda la información del Bien Común sin excepciones. La participación democrática

implica la participación del grupo de interés en las decisiones de la organización. Todas las personas deben involucrarse tanto como les sea posible.

El siguiente banco de recursos se distribuye en cuatro apartados que hacen referencia a cada uno de los valores de la economía del bien común. En cada uno de ellos, se puede encontrar diversos juegos de mesa. La información que se destaca de ellos es la siguiente:

- Datos básicos
 - Tipo de juego
 - Nombre
 - Editorial
 - Autor/a o autores/as
 - Edad
 - Tiempo
 - Breve descripción
 - Puntuación en la tabla de valoración de juegos de mesa.
- Valor principal que trabaja
 - Modo de empleo

Al final del manual se puede encontrar diversos juegos que, aunque no fomenten los valores de la economía del bien, pueden ser utilizados para crear un debate sobre el porqué no son apropiados para trabajar dichos valores e, incluso, se puede crear una actividad/dinámica que sea deconstruir estos juegos para volverlos a construir pero, para que esta vez, los juegos fomenten los valores de la economía del bien común.

Pues, el siguiente banco de recursos está dividido en dos colores.

- Verde: son aquellos juegos que fomentan los valores de la economía del bien común.
- Naranja: son aquellos juegos que por sus características de juego no fomentan los valores de la economía del bien común.

Además, dentro del primer grupo de juegos están clasificados según el valor que más predomina en su aplicación:

- Dignidad humana.
- Justicia social y solidaridad.
- Sostenibilidad ambiental.

- Transparencia y codecisión.

Por último, todos los juegos de mesa se han evaluado con la Tabla de valoración de juegos de mesa: transformando nuestro mundo con la economía del bien común. Por ello, en el apartado de características del juego se muestra la puntuación obtenida en cada uno. Además, en el apartado de anexos se puede encontrar la ficha de cada uno de los juegos de mesa ordenadas por orden de aparición en el banco de recursos.

2

DIGNIDAD

HUMANA

SOSPECHOSOS INHABITUALES

Paolo Mori, 2020. EDGE

CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +10 años

Número jugadores: De 3 a 8

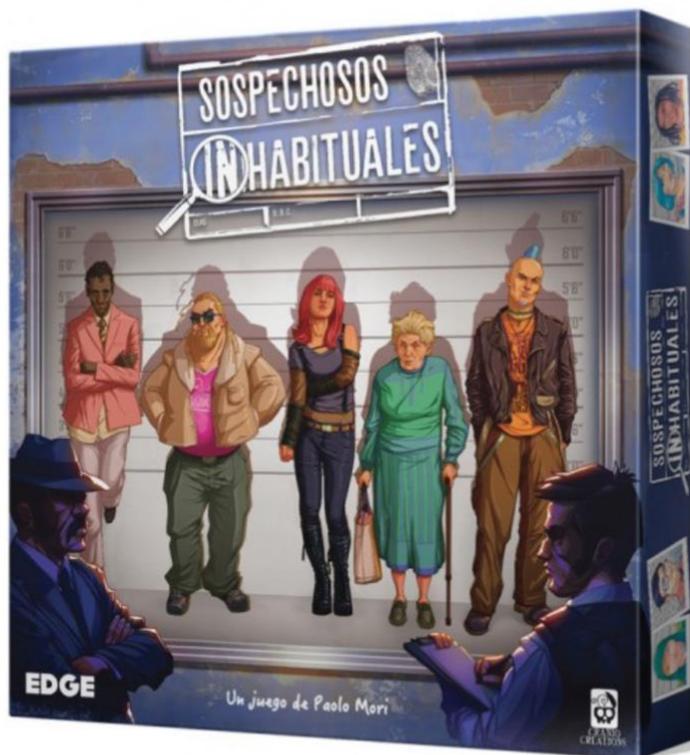
Tiempo: 10 - 30 minutos

Descripción

Los/as jugadores/as deberán cooperar para encontrar a la persona culpable. Pero, solo contarán con la opinión de un testigo.

Puntuación obtenida:

59/60



VALORES TRABAJADOS: DIGNIDAD HUMANA

Este juego saca a flote los prejuicios que podemos tener sobre las personas. Es un juego cooperativo donde entre todos se gana la partida. Las decisiones que se tomen serán decisivas para dar con la persona culpable.

Es un juego que da pie a la reflexión sobre como los prejuicios nos influyen a la hora de tomar decisiones. Además, pone en énfasis la dignidad de cada persona.

FEELINKS

Vincent Bidault & Jean-Louis Roubira, 2017,
Act In Games

CARACTERÍSTICAS

Juego social

Edad: +8 años

Número jugadores: De 3 a 8

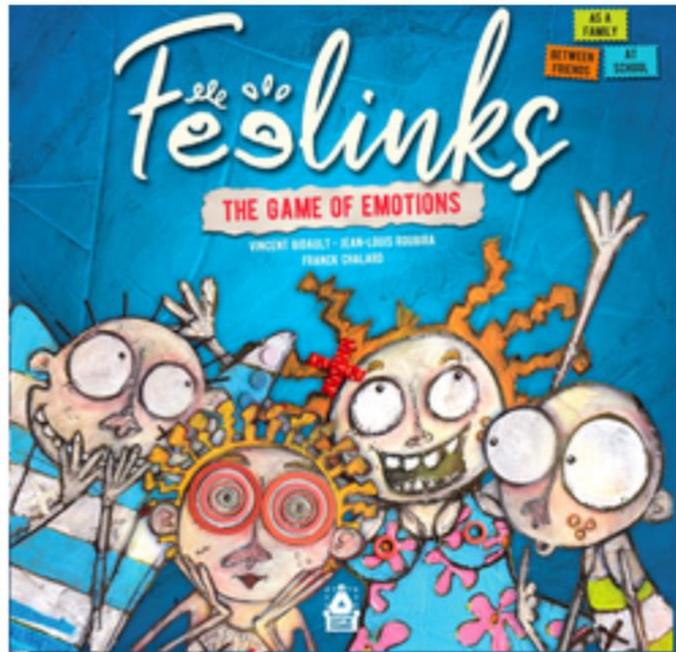
Tiempo: 30 minutos

Descripción:

Trata de adivinar la emoción que siente el otro jugador ante una situación.

Puntuación obtenida:

59/60



VALORES TRABAJADOS: DIGNIDAD HUMANA

Este juego fomenta la empatía de los/as jugadores/as. Deben intentar que siente la otra persona ante una situación determinada.

Se puede crear nuevas situaciones como, por ejemplo, exponer situaciones donde se ponga en duda la dignidad de las personas, y ver que emociones predominarían si estuvieran en esa situación.

Existe una versión de este juego más adulta (edad recomendada a partir de 16 años. El nombre del juego es Feelinks Revelaciones.

IKONIKUS

Manu Palau, 2013, Zacatrus



CARACTERÍSTICAS

Juego social

Edad: +8 años

Número jugadores: De 3 a +8

Tiempo: 15 minutos

Descripción:

Se trata de un juego de cartas donde se trata de fomentar la empatía. Para ello, antes los/as jugadores/as tendrán que descubrir como se sentirían en una situación concreta.

Puntuación obtenida:

52/60

VALORES TRABAJADOS: DIGNIDAD HUMANA

Este juego fomenta la empatía de los/as jugadores/as. Ante una situación que plantean los jugadores deben de intuir cómo se sienten mediante la interpretación de unos iconos.

Además, este juego puede ser útil para exponer situaciones de vulnerabilidad de derechos o de exclusión social para poner en valor la dignidad humana por medio de la empatía.

3

JUSTICIA SOCIAL

Y

SOLIDARIDAD

EL MISTERIO DE LAS MUJERES INVISIBLES

Eneko González, Ekilikua

CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +7 años

Número jugadores: De 1 a 4

Tiempo: 30 minutos

Descripción:

Resuelve de manera grupal los retos que se proponen para recuperar y sacar a la luz el nombre de las diferentes mujeres históricas de diferentes épocas y culturas.

Puntuación obtenida:

59/60



VALORES TRABAJADOS: JUSTICIA SOCIAL

Este juego cooperativo trata de dar visibilidad a un grupo de mujeres históricas que parecen ocultas en la historia.

Con él se pueden tratar temas como la justicia social, la igualdad de género y los derechos universales. Además, de abrir un debate sobre la situación actual de la mujer.

Además, este juego está fabricado bajo garantías medioambientales.

EL CHOCOLATE MÁGICO

Eneko González, Ekilikua

CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +7 años

Número jugadores: De 1 a 4

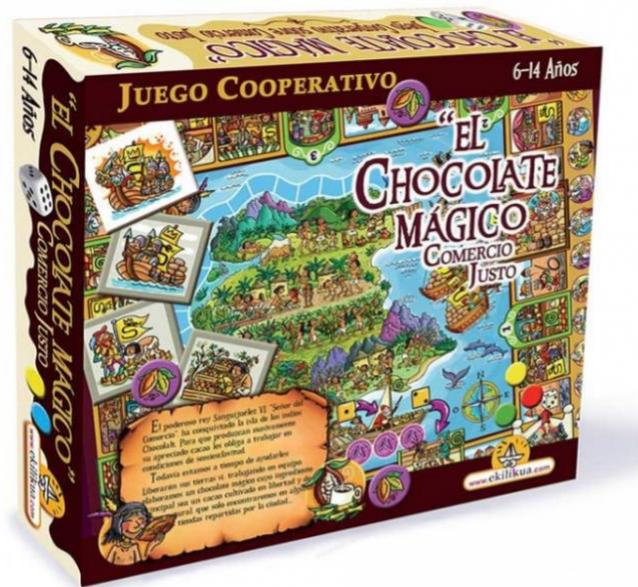
Tiempo: 30 minutos

Descripción:

Ayuda a los indios Chocokalt a liberar sus tierras elaborando un chocolate mágico cuyo ingrediente principal sea un cacao cultivado en libertad y de forma

natural.

Puntuación obtenida:
60/60



VALORES TRABAJADOS: JUSTICIA SOCIAL Y SOLIDARIDAD

Este juego cooperativo fomenta el comercio justo, así como, los derechos humanos y la cooperación.

A partir de él se puede juego se puede generar un debate sobre la vulnerabilidad de algunos derechos, del mismo modo que del comercio justo y de proximidad.

Además, este juego está fabricado con materiales que son respetuosos con el medio ambiente.

CUENTOS DE BUENAS NOCHES PARA NIÑAS REBELDES

Simone Luciani, 2022, Maldito Games

CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +8 años

Número jugadores: +2

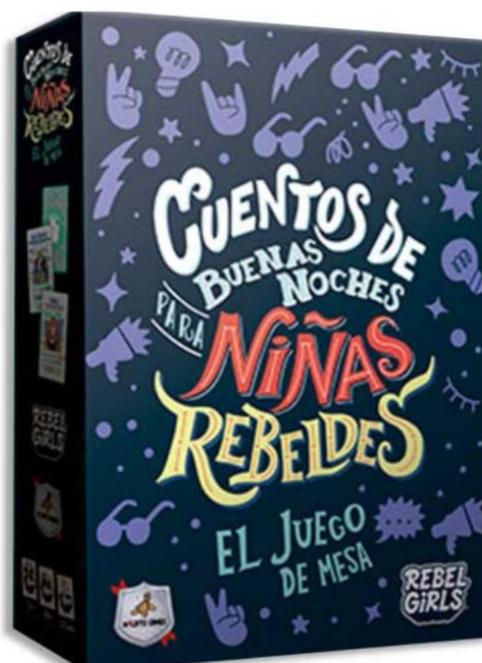
Tiempo: 20 minutos

Descripción:

Consigue que los demás jugadores adivinen una Mujer que hay en la mesa, mostrando solo las cartas de pistas ilustradas.

Puntuación obtenida:

56/60



VALORES TRABAJADOS: JUSTICIA SOCIAL

Este juego de mesa está basado en el libro que lleva el mismo nombre, por tanto, antes de utilizarlo en el aula sería recomendado leerlo.

En este juego todos los jugadores ganan o pierden, ya que funcionan como un equipo. El juego fomenta la justicia social.

4

**SOSTENIBILIDAD
ECOLÓGICA**

GUARDIANES DE LA PACHAMAMA

Ekilikua



CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +7 años

Número jugadores: +2

Tiempo: 30 minutos

Descripción:

Conviértete en guardián de la naturaleza completando las pruebas que se te presentan para devolverle su vitalidad a la naturaleza.

Puntuación obtenida:

60/60

VALORES TRABAJADOS: SOSTENIBILIDAD

El juego aunque tenga una edad hasta 12 años, se puede utilizar en los primeros cursos de educación secundaria obligatoria por los valores que trabaja: sostenibilidad, ecologismo, comercio justo, desarrollo sostenible y cooperación.

Con este juego los alumnos y las alumnas pueden reflexionar sobre cómo podemos cuidar el planeta y, por tanto, a las generaciones futuras.

EXPEDICIÓN AMAZONAS

Ekilikua

CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: hasta 14 años

Número jugadores: +2

Tiempo: 30 minutos

Descripción:

Sumérgete en una peligrosa expedición para proteger a la región de los indios Yanomamis. Para ello, deberás contar con la ayuda de tu equipo.

Puntuación obtenida:
58/60



VALORES TRABAJADOS: SOSTENIBILIDAD

Juego cooperativo que fomenta la cooperación, la conciencia ecológica y el desarrollo sostenible.

Con este juego se puede trabajar el valor de la sostenibilidad de la economía del bien común, así como, incentivar al debate o dinámicas relacionadas con el tema.

Además, este juego ha sido fabricado en empresas locales bajo las garantías medioambientales.

AMAZONIA

Tim Eiser & Vincent Dutrait, Devir Iberia

CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +8 años

Número jugadores: 1-4

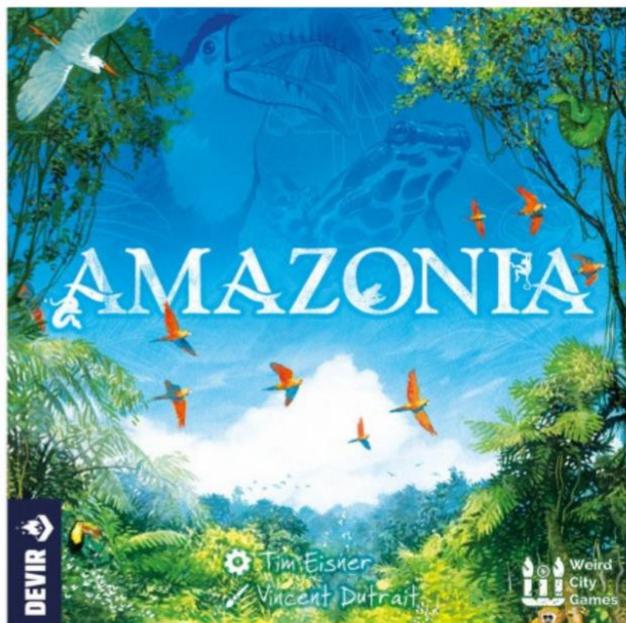
Tiempo: 30 minutos

Descripción:

Crea la selva tropical más abundante para atraer a los animales más exóticos.

Puntuación obtenida:

56/60



VALORES TRABAJADOS: SOSTENIBILIDAD

Juego de cartas, draft y colección donde los jugadores y las jugadoras deberán conseguir recrear la mejor selva tropical para la fauna y flora.

Con este juego se puede general conciencia ambiental comparando los resultados de las partidas con la situación actual de la selva del Amazonas y demás lugares que están siendo deforestados.

LA BARALLA SOSTENIBLE

Àngel Lucas & César Gómez, Fundació Cívica
Novessendes



CARACTERÍSTICAS

Juego social

Edad: +6 años

Número jugadores: 3-9

Tiempo: 15 minutos

Descripción:

Juega a distintos juegos de cartas con la finalidad de concienciar sobre el consumo de proximidad y responsable.

Puntuación obtenida:
53/60

VALORES TRABAJADOS: SOSTENIBILIDAD

Juego de cartas donde se pone en valor el comercio de proximidad y responsable, así como, la sostenibilidad ecológica.

Además, de los 4 juegos que han diseñado los autores, se pueden adaptar diversos juegos tradicionales, así como, crear nuevos juegos.

5

TRANSPARENCIA

Y

CODECISIÓN

HANABI

Antoine Bauza, 2011, Asmodee

CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +8 años

Número jugadores: De 2 a 5

Tiempo: 30 minutos

Descripción:

Trabaja mano a mano con tus compañeros y compañeras para crear un espectáculo de fuegos artificiales.

Puntuación obtenida:
52/60



VALORES TRABAJADOS: TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN

Juego donde los jugadores y las jugadoras deberán trabajar conjuntamente para llegar al objetivo.

Este juego es una buena herramienta para fomentar el trabajo en equipo y el cooperativismo entre los alumnos y las alumnas.

PANDEMIA

Matt Leacock, 2007. Z-Man Games

CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +8 años

Número jugadores: De 2 a 4

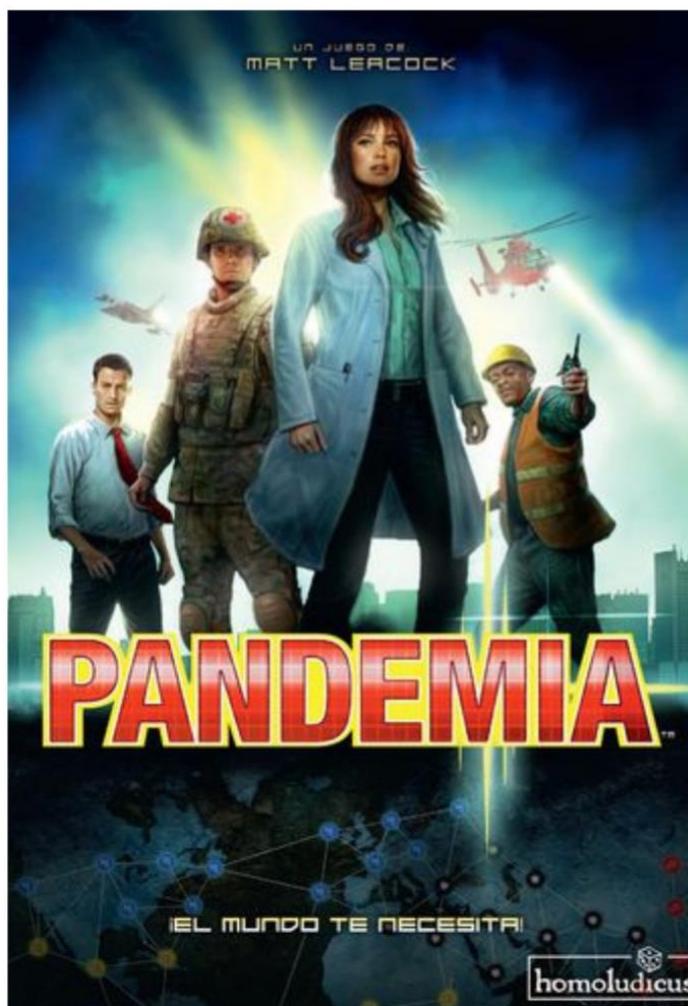
Tiempo: 45 minutos

Descripción:

Los jugadores deben cooperar utilizando las habilidades de su personaje y planeando una estrategia conjunta para erradicar las enfermedades que inundan el mundo con sus brotes.

Puntuación obtenida:

56/60



VALORES TRABAJADOS: CODECISIÓN

Este juego fomenta que el grupo tome decisiones conjunto, dando importancia a todas las voces. Además, se mira porque todas las personas salgan beneficiadas con las decisiones tomadas. Las decisiones que se tomen serán decisivas para que todos/as ganen la partida o la pierdan.

A partir de este juego cooperativo se puede llegar a crear un debate sobre la importancia de la colaboración y de mirar por el bien común.

TOP TEN

Aurélien Picolet, Asmodee

CARACTERÍSTICAS

Juego social

Edad: +14 años

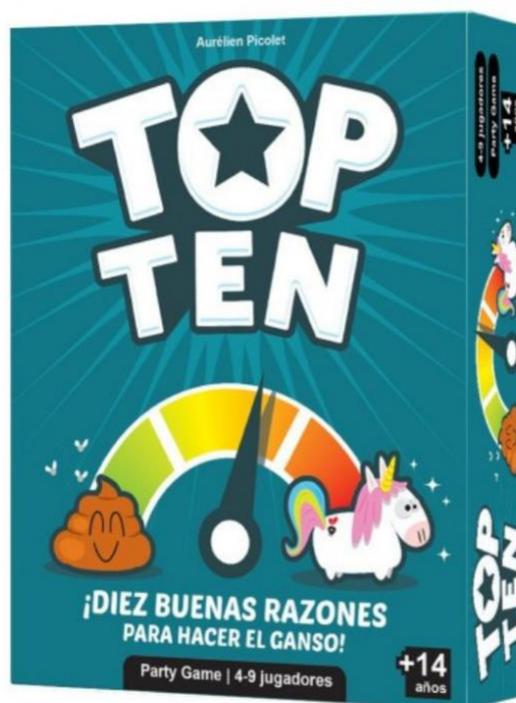
Número jugadores: De 4 a 9

Tiempo: 30 minutos

Descripción:

Responde a las preguntas que te propone el juego para que el Capitán ordene las respuestas.

Puntuación obtenida:
48/60



VALORES TRABAJADOS: TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN

Juego cooperativo social donde todos y todas son necesarios/as para ganar la partida.

Este juego da pie a trabajar habilidades sociales y de cooperación en el aula. Si se utiliza al inicio del curso puede fomentar a la cohesión del grupo. Así como, es un ejemplo de la cooperación que se pretende con la economía del bien común.

Aunque, para que sea más cooperativo las respuestas se pueden ordenar entre todos y todas.

¡RESCATE! FIRE RESCUE

Kevin Lanzing, 2014, Devir

CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +10 años

Número jugadores: De 2 a 6

Tiempo: 45 minutos

Descripción:

Pone a todo el equipo al frente de un cuerpo de bomberos donde deberán desempeñar todo tipo de acciones para que todo el equipo gane.

Puntuación obtenida:
51/60



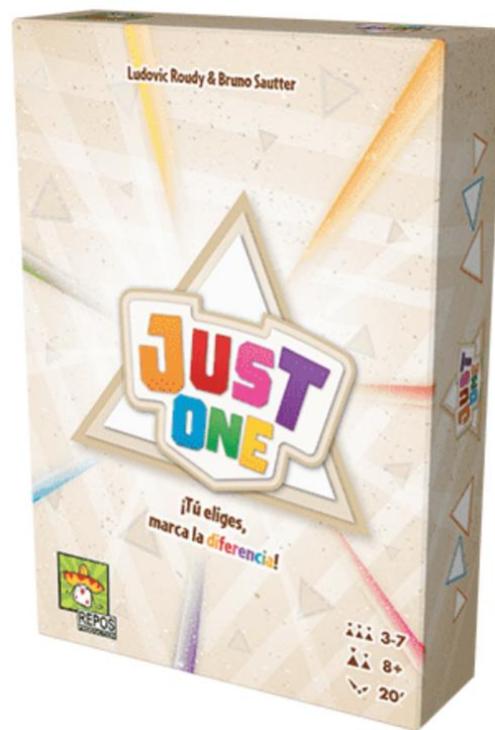
VALORES TRABAJADOS: TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN

Con este juego se pone en valor la importancia del trabajo en equipo y la toma de decisiones conjunta que puede afectar a otras personas.

Además, las decisiones que se tomen deben ser rápidas, por lo tanto, la comunicación entre los/as participantes debe ser fluida y asertiva. Pues, el juego genera la necesidad de coordinarse y trabajar en equipo.

JUST ONE

Ludovic Roudy & Bruno Sautter, 2018, Repos Production



CARACTERÍSTICAS

Juego cooperativo

Edad: +8 años

Número jugadores: De 3 a 7

Tiempo: 20 minutos

Descripción:

Trata que un jugador adivine la palabra oculta en base a las pistas que dais el resto del equipo.

Puntuación obtenida:
50/60

VALORES TRABAJADOS: TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN

Con este juego, los/as participantes se pueden dar cuenta de la importancia del trabajo en equipo. Además, pueden tomar conciencia de las distintas opiniones y formas de pensar que pueden tener los/as integrantes del grupo, y que todas deben ser tomadas en consideración.

Este juego es una buena herramienta para fomentar la coordinación y la cohesión de grupo.

6

**TRANSFORMANDO
LOS JUEGOS**

MONOPOLY

Elizabeth Magie, HasBro

CARACTERÍSTICAS

Juego de estrategia

Edad: +8 años

Número jugadores: De 2 a 8

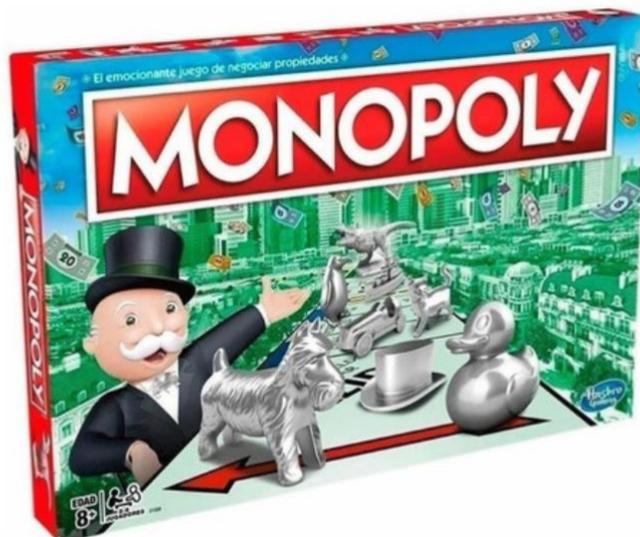
Tiempo: 60 minutos

Descripción:

Trata de obtener el monopolio de las calles e inmuebles de la ciudad.

Puntuación obtenida:

8/60



VALORES QUE SE PUEDEN TRABAJAR: COMERCIO JUSTO Y JUSTICIA SOCIAL

Este juego es contrario al tipo de comercio que defiende la economía del bien común, es decir, el comercio justo y de proximidad que sea respetuoso con el medioambiente y con el resto de empresas.

En este juego se promueve el ganar sin tener en cuenta a los demás jugadores ni tampoco su situación financiera. Por eso, puede llevar a la reflexión sobre la necesidad de realizar un cambio en el modelo económico y transformar este juego para que trate sobre el comercio justo.

AMIGOS DE MIERDA

Emmanuel Rabell & Michel Wischmann, Büro



CARACTERÍSTICAS

Juego social

Edad: +18 años

Número jugadores: De 3 a 21

Tiempo: 20-40 minutos

Descripción:

Señala a la persona que creas que mejor describe la carta.

Puntuación obtenida:
14/60

VALORES QUE SE PUEDEN TRABAJAR: DIGNIDAD HUMANA

Aunque la edad no está dentro de los cursos de educación secundaria, sí que se puede emplear este juego para trabajar la dignidad humana, siempre y cuando se cambie el contenido de las cartas, ya que, la mayoría de ellas tratan temas despectivos hacia las personas.

ALTA TENSIÓN: DIRECTOR DE FÁBRICA

Edge Entertainment

CARACTERÍSTICAS

Juego social

Edad: +12 años

Número jugadores: De 2 a 5

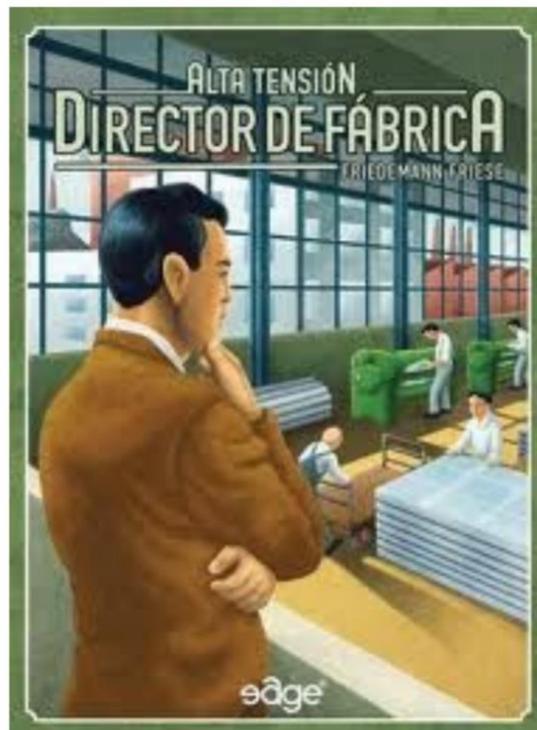
Tiempo: 60 minutos

Descripción:

Eres el/la director/a de una fábrica, por ello, debes tomar las decisiones necesarias para mejorar tu fábrica y luchar contra tus competidores.

Puntuación obtenida:

6/60



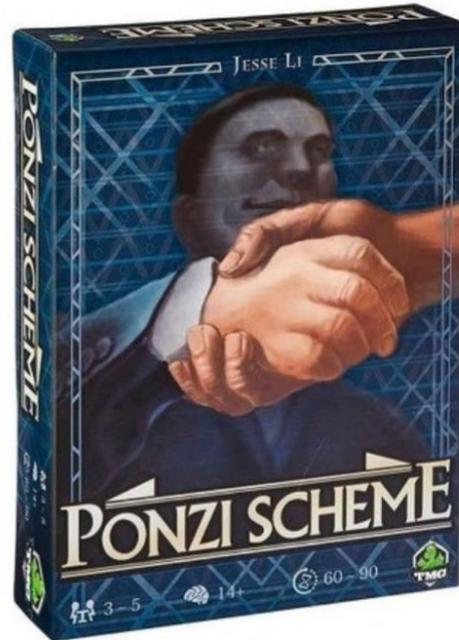
VALORES QUE SE PUEDEN TRABAJAR: DIGNIDAD HUMANA, JUSTICIA SOCIAL, TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN

Este juego aunque promueve la competencia entre las empresas y convertirse en el mejor del mercado, puede ser utilizado para llegar a una reflexión conjunta sobre cómo es el sistema económico actual. Además, esta reflexión se puede trasladar a otros ámbitos de la sociedad como, por ejemplo, la educación.

Pues, este juego se puede transformar y que sea más cercano a la economía del bien común y a sus valores.

PONZI SCHEME

Edge Entertainment



CARACTERÍSTICAS

Juego social

Edad: +14 años

Número jugadores: De 3 a 5

Tiempo: 60-90 minutos

Descripción:

Trata de enriquecerte mediante estafas, inversiones en empresas ficticias y más, para conseguir el mayor número posible de propiedades y negocios.

Puntuación obtenida:

5/10

VALORES QUE SE PUEDEN TRABAJAR: DIGNIDAD HUMANA, JUSTICIA SOCIAL, TRANSPARENCIA, CODECISIÓN Y SOLIDARIDAD

Con este juego se promueven las estafas y el beneficio propio en vez del bien común. Por ello, es necesaria una transformación para que promueva los valores de la economía del bien común, empezando por cambiar su dinámica de juego, ya que, promueve las estafas en beneficio propio.

Además, lleva a la reflexión de como muchas empresas se han enriquecido sin tener en cuenta a la competencia, a sus empleados o al medio ambiente. También, puede llevar a reflexionar sobre si nuestras empresas están para crear una sociedad más rica donde haya desigualdades o para aportar positivamente a la sociedad, por ejemplo, realizando obras sociales con los beneficios conseguidos.

7. REFERENCIAS:

Fundació Cívica Novessendes, <https://novessendes.org>

Futur Sostenible, <http://www.futursostenible.org>

Ibañez Vergara, Diego. Tienda Homoludicus (Castellón).
<https://homoludicuscastellon.com>

Ekilikia Creaciones. <https://www.ekilikua.com>

7. ANEXOS.

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Sospechosos inusuales
Editorial	EDGE
Edad	+10 años
Número de Jugadores	De 3 a 8 jugadores
Duración partida	De 10 a 30 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Dignidad humana.
Breve resumen instrucciones	Los/as jugadores/as tienen que cooperar para encontrar a la persona culpable. Solo cuenta con la opinión del testigo para ello.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas			X
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
TOTAL			54	4	1
TOTAL PUNTUACIONES			59		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Feelinks
Editorial	Act In Games
Edad	+8 años
Número de Jugadores	De 3 a 8 jugadores
Duración partida	30 minutos
Temática	Juego social
Valor a trabajar	Dignidad Humana
Breve resumen instrucciones	Trata de adivinar que emoción siente el otro ante una situación que te da el juego.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	56	4	0
		TOTAL PUNTUACIONES	59		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Ikonikus
Editorial	Zacatrus
Edad	+8 años
Número de Jugadores	De 3 a más de 8 jugadores
Duración partida	15 minutos
Temática	Juego social
Valor a trabajar	Dignidad Humana
Breve resumen instrucciones	Juego que fomenta la empatía mediante el conocimiento de lo que pueden sentir los demás ante una situación concreta.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido		X	
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente		X	
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	48	4	
		TOTAL PUNTUACIONES	52		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	El misterio de las mujeres invisibles
Editorial	Ekilikua
Edad	+7 años
Número de Jugadores	De 1 a 4 jugadores
Duración partida	30 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Justicia social
Breve resumen instrucciones	Saca a la luz el nombre de diversas mujeres históricas superando distintos retos y pruebas grupales.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles	X		
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	54	4	0
		TOTAL PUNTUACIONES	59		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	El chocolate mágico
Editorial	Ekilikua
Edad	+7 años
Número de Jugadores	De 1 a 4 jugadores
Duración partida	30 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Justicia social y solidaridad
Breve resumen instrucciones	Ayuda a los Indios Chocolalt a liberar sus tierras elaborando un chocolate mágico.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles	X		
		Fomenta el consumo responsable	X		
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	56	4	0
		TOTAL PUNTUACIONES	60		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Cuento de buenas noches para niñas rebeldes
Editorial	Maldito Games
Edad	+8 años
Número de Jugadores	+2 jugadores
Duración partida	20 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Justicia social
Breve resumen instrucciones	Consigue que los demás jugadores adivinen la Mujer que hay en la mesa. Las únicas pistas que son ilustradas.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	52	4	
		TOTAL PUNTUACIONES	56		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Guardianes de la Pachamama
Editorial	Ekilikua
Edad	De 7 a 12 años
Número de Jugadores	+2 jugadores
Duración partida	30 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Sostenibilidad, comercio justo y ecologismo
Breve resumen instrucciones	Conviértete en guardián de la naturaleza completando una serie de pruebas grupales.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles	X		
		Fomenta el consumo responsable	X		
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	56	4	
		TOTAL PUNTUACIONES	60		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Expedición Amazonas
Editorial	Ekilikua
Edad	Hasta 14 años
Número de Jugadores	+2 jugadores
Duración partida	30 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Sostenibilidad
Breve resumen instrucciones	Protege la región de los Indios Yanomamis contando con la ayuda de tu equipo de exploradores.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles	X		
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	54	4	
		TOTAL PUNTUACIONES	58		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Amazonia
Editorial	Devir Iberia
Edad	+8 años
Número de Jugadores	De 1 a 4 jugadores
Duración partida	30 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Sostenibilidad
Breve resumen instrucciones	Crea una selva tropical más abundante para atraer a los animales más exóticos.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	52	4	0
		TOTAL PUNTUACIONES	56		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	La baralla sostenible
Editorial	Fundació Cívica Novessendes
Edad	+6 años
Número de Jugadores	De 3 a 9 jugadores
Duración partida	15 minutos
Temática	Juego social
Valor a trabajar	Sostenibilidad
Breve resumen instrucciones	Juego de cartas con varias posibilidades juego que fomenta la sostenibilidad y el comercio justo y de proximidad.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo			X
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa			X
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido			X
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable	X		
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente			X
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida			X
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	44	4	5
		TOTAL PUNTUACIONES	53		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Hanabi
Editorial	Asmodee
Edad	+8 años
Número de Jugadores	De 2 a 5 jugadores
Duración partida	30 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Transparencia y codecisión
Breve resumen instrucciones	Trabaja junto con tu equipo para crear un espectáculo de fuegos artificiales.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad		X	
		Promueve la interculturalidad		X	
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
		Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X	
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	48	4	0
		TOTAL PUNTUACIONES	52		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Pandemia
Editorial	Z-Man Games
Edad	+8 años
Número de Jugadores	De 2 a 4 jugadores
Duración partida	45 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Codecisión y dignidad humana
Breve resumen instrucciones	Los jugadores deben colaborar para erradicar las enfermedades que inundan el mundo.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad	X		
		Promueve la interculturalidad	X		
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	52	4	0
		TOTAL PUNTUACIONES	56		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Top ten
Editorial	Asmodee
Edad	+14 años
Número de Jugadores	De 4 a 9 jugadores
Duración partida	30 minutos
Temática	Juego social
Valor a trabajar	Transparencia y codecisión
Breve resumen instrucciones	Responde a las preguntas que te propone el juego para que el Capitán ordene las respuestas del 1 al 10, según sea más útil o menos.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad		X	
		Promueve la interculturalidad		X	
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo			X
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel			X
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido		X	
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	42	4	2
		TOTAL PUNTUACIONES	48		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	¡Rescate! Fire Rescue
Editorial	Devir
Edad	+10 años
Número de Jugadores	De 2 a 6 jugadores
Duración partida	45 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Transparencia y codecisión
Breve resumen instrucciones	Pone al equipo al frente de un cuerpo de bomberos donde deberán realizar tareas de todo tipo: rescatar a personas, apagar incendios, etc. para que todo el equipo gane.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas			X
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades	X		
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad		X	
		Promueve la interculturalidad		X	
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel	X		
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL	46	4	1
		TOTAL PUNTUACIONES	51		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Just One
Editorial	Repos Production
Edad	+8 años
Número de Jugadores	De 3 a 7 jugadores
Duración partida	20 minutos
Temática	Juego cooperativo
Valor a trabajar	Transparencia y codecisión
Breve resumen instrucciones	Ayuda a un jugador a adivinar la palabra oculta dándole pistas entre todo el equipo. Pero, cuidado, las repetidas no cuentan.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas	X		
		Fomenta un ambiente de respeto	X		
		Hay igualdad de oportunidades			X
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as	X		
		Resolución de conflictos de manera no violenta	X		
		Fomenta la diversidad		X	
		Promueve la interculturalidad		X	
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas	X		
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo	X		
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo	X		
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel			X
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as	X		
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa	X		
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido	X		
		Es posible la cooperación	X		
		Hay robo de elementos del juego*		X	
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*		X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente	X		
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva	X		
		Hay codecisión	X		
		Todos/as ganan o pierden la partida	X		
		Fomenta la participación democrática	X		
		TOTAL			
		TOTAL PUNTUACIONES			

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Monopoly
Editorial	HasBro
Edad	+8 años
Número de Jugadores	De 2 a 8 jugadores
Duración partida	60 minutos aproximadamente
Temática	Juego de estrategia
Valor a trabajar	Comercio justo y justicia social
Breve resumen instrucciones	Trata de obtener el monopolio de las calles e inmuebles de la ciudad.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas		X	
		Fomenta un ambiente de respeto		X	
		Hay igualdad de oportunidades		X	
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales		X	
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as		X	
		Resolución de conflictos de manera no violenta		X	
		Fomenta la diversidad		X	
		Promueve la interculturalidad		X	
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas		X	
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo		X	
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo		X	
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel		X	
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as		X	
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa		X	
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido		X	
		Es posible la cooperación		X	
		Hay robo de elementos del juego*	X		
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*	X			
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a	X		
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida		X	
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente		X	
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva		X	
		Hay codecisión		X	
		Todos/as ganan o pierden la partida		X	
		Fomenta la participación democrática		X	
		TOTAL	8	0	0
		TOTAL PUNTUACIONES	8		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Amigos de mierda
Editorial	Buro
Edad	+18 años
Número de Jugadores	De 3 a 21 jugadores
Duración partida	Entre 20 y 40 minutos
Temática	Juego social
Valor a trabajar	Dignidad humana
Breve resumen instrucciones	Señala a la persona que crear que representa mejor a lo descrito en la carta.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas		X	
		Fomenta un ambiente de respeto		X	
		Hay igualdad de oportunidades		X	
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales	X		
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as		X	
		Resolución de conflictos de manera no violenta			X
		Fomenta la diversidad		X	
		Promueve la interculturalidad		X	
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas		X	
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo			X
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo		X	
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel		X	
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as		X	
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa		X	
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido		X	
		Es posible la cooperación		X	
		Hay robo de elementos del juego*		X	
		Hay competitividad entre los/as jugadores/as*	X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a		X	
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida	X		
		Todas las opiniones tienen el mismo valor	X		
		Las decisiones se toman conjuntamente		X	
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva		X	
		Hay codecisión		X	
		Todos/as ganan o pierden la partida		X	
		Fomenta la participación democrática		X	
		TOTAL	10	2	2
		TOTAL PUNTUACIONES	14		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Alta tensión
Editorial	Edge Entertainment
Edad	+12 años
Número de Jugadores	De 2 a 5 jugadores
Duración partida	60 minutos
Temática	Juego social
Valor a trabajar	Dignidad humana, justicia social, transparencia y codecisión.
Breve resumen instrucciones	Eres el/la director/a de una fábrica, por ello, debes tomar las decisiones necesarias para mejorar tu fábrica y luchar contra tus competidores.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas		X	
		Fomenta un ambiente de respeto		X	
		Hay igualdad de oportunidades		X	
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales		X	
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as		X	
		Resolución de conflictos de manera no violenta		X	
		Fomenta la diversidad		X	
		Promueve la interculturalidad		X	
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas		X	
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo		X	
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo		X	
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel		X	
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as		X	
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa		X	
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido		X	
		Es posible la cooperación		X	
		Hay robo de elementos del juego*	X		
		Hay competitividad entre los/as jugadores/as*	X		
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a			X
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida			X
		Todas las opiniones tienen el mismo valor		X	
		Las decisiones se toman conjuntamente		X	
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as	X		
		Fomenta la comunicación asertiva		X	
		Hay codecisión		X	
		Todos/as ganan o pierden la partida		X	
		Fomenta la participación democrática		X	
		TOTAL	4	0	2
		TOTAL PUNTUACIONES	6		

INFORMACIÓN JUEGO DE MESA

Nombre del juego	Ponzi Scheme
Editorial	Edge Entertainment
Edad	+14 años
Número de Jugadores	De 3 a 5 jugadores
Duración partida	De 60 a 90 minutos
Temática	Juego social
Valor a trabajar	Dignidad humana, justicia social, transparencia, codecisión y solidaridad.
Breve resumen instrucciones	Trata de enriquecerte mediante estafas, inversiones en empresas ficticias y más, para conseguir el mayor número posible de propiedades y negocios.

TABLA VALORACIÓN JUEGOS DE MESA

		CUESTIONES	SÍ	NO	AMBAS
DIGNIDAD HUMANA		Es respetuoso con todas las personas		X	
		Fomenta un ambiente de respeto		X	
		Hay igualdad de oportunidades		X	
		Los/as jugadores/as están por encima de los objetos materiales		X	
		Se mira por el bienestar de todos/as los/as jugadores/as		X	
		Resolución de conflictos de manera no violenta		X	
		Fomenta la diversidad		X	
		Promueve la interculturalidad		X	
SOLIDARIDAD Y JUSTICIA		Las responsabilidades son compartidas		X	
		El conjunto de jugadores/as funcionan como un equipo		X	
		Hay sentimiento de pertenencia a un grupo		X	
		Todos los personajes del juego están al mismo nivel			X
		Fomenta la creación de vínculos entre los/as jugadores/as		X	
		Los elementos del juego se reparten de forma equitativa			X
		Hay oportunidad de ayudar al jugador más desfavorecido		X	
		Es posible la cooperación		X	
		Hay robo de elementos del juego*	X		
	Hay competitividad entre los/as jugadores/as*	X			
SOSTENIBILIDAD		El juego se ha adquirido en comercios locales y/o de proximidad	X		
		El juego se ha creado con elementos reciclados y/o sostenibles		X	
		Fomenta el consumo responsable		X	
		Todos/as los/as jugadores/as saben qué papel juega el/la compañero/a			X
TRANSPARENCIA Y CODECISIÓN		Todos/as los/as jugadores/as conocen la/s estrategia/s de la partida		X	
		Todas las opiniones tienen el mismo valor		X	
		Las decisiones se toman conjuntamente		X	
		Hay diálogo entre los/as jugadores/as		X	
		Fomenta la comunicación asertiva		X	
		Hay codecisión		X	
		Todos/as ganan o pierden la partida		X	
		Fomenta la participación democrática		X	
		TOTAL	2	0	3
		TOTAL PUNTUACIONES	5		