



NARRAR



CREAR



INTERACTUAR



TRANSFORMAR

Rol en las aulas:

UNA APUESTA DE CICLO POR
LA INCORPORACIÓN DE
NARRATIVAS INTERACTIVAS
PARA PROYECTOS
MULTIDISCIPLINARES



ALUMNADO
PROTAGONISTA



APRENDIZAJE
ACTIVO



PROYECTOS
QUE TRASCIENDEN



COMPROMISO
CON EL
FUTURO

APRENDIZAJE QUE INSPIRA



TRABAJO POR
COMPETENCIAS



COOPERACIÓN
ENTRE ÁREAS



NARRATIVAS
INTERACTIVAS



CONEXIÓN CON
EL MUNDO REAL



MOTIVACIÓN
Y PARTICIPACIÓN



“ Las narrativas interactivas convierten al alumnado
en **protagonista** de su aprendizaje. ”



JUGAMOS



APRENDEMOS



CONECTAMOS



CREAMOS



TRANSFORMAMOS

Juntos educamos.
Juntos innovamos.
Juntos **transformamos.**

Un proyecto de rol en las aulas desarrollado en el CP. La Ería de Lugones (SIERO) para su uso en educación Primaria dinamizando las propuestas didácticas derivadas en las áreas de Lengua Castellana, Matemáticas, Lengua extranjera: Inglés, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y aplicaciones en Ed. Artística **para Educación Primaria por: ÓscarRecio Coll** <https://jueducacion.com/>



3ER CLASIFICADO EN LA CATEGORIA DE GAMIFICACIÓN Y METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LOS RECONOCIMIENTOS A LA INNOVACIÓN DOCENTE (RID-2026) ORGANIZADOS POR LA FACULTAD DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO Y EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE OVIEDO, CON EL RESPALDO DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS, CON EL PROPÓSITO DE IMPULSAR, VISIBILIZAR Y PONER EN VALOR LAS MEJORES PRÁCTICAS DIDÁCTICAS

- [Noticia en la web Educastur](#)
- [Noticia en la Web de la Universidad de Oviedo:](#)
- [Noticia en Educaavanza. Universidad de Oviedo](#)

Agradecimientos a:

EN EL PROYECTO TROUBLESHOOTERS: CARMEN SANDIEGO Y EL MANUSCRITO VOYNICH:

Editorial Shadowlands por toda su amabilidad, generosidad y colaboración. A Toni Martínez y Roberto García por El puzle Voynich de CADENA SER: <https://cadenaser.com/podcast/cadena-ser/3567/> y su paciencia y disponibilidad para con nuestra apuesta didáctica. VictorPaiam, ilustrador, diseñador gráfico y parte del equipo de Aegir Games <https://www.victorpaiam.com/> <https://www.aegirgames.com/> por todo el material del B.I.S/O.I.S y ayuda en todos mis proyectos de Jueducación y Rol en las aulas.

EN EL PROYECTO “ALICE IS MISSING: REGRESO A SILENT FALLS”:

A Spenser Starke por contestar a nuestras preguntas y por su amabilidad y cariño para con nuestra adaptación al aula de su juego (<https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing>) publicado en España por Devir (<https://devir.es/alice-ha-desaparecido>) y a Vanessa Wed editora de Devir como enlace con la editorial. A todo el equipo de El Refugio de Ryhope por su incondicional apoyo y cariño además de por haber contado con Tether (<https://www.elrefugioeditorial.com/tether>) y a Xabier Ugalde autor de “La Sombra de Saros”, cuya campaña sirvió como inspiración para dos proyectos anteriores de aula durante el curso de la pandemia en el que nació la NFBB Radio Bloomfield como actividad de podcast educativo y, posteriormente, como parte de [Los Misterios de Bloomfield](#) durante un curso completo y que forma parte del proyecto en homenaje y agradecimiento.

EN AMBOS PROYECTOS:

A todo el equipo del [Claustro Virtualy](#) de la [EduJornada](#) en Twitter que se ha hecho eco de estas iniciativas y les ha dado difusión y apoyo.

Al fantástico grupo de docentes que han colaborado poniendo sus voces en los audios y en cualquiera de los materiales de apoyo que se han diseñado por sus aportes, críticas, apoyo, entusiasmo y cariño. El mejor recurso de nuestra profesión son nuestros compañeros y compañeras y es una prueba patente del valor que tiene al verlo plasmado en estos proyectos. Gracias a:

<https://twitter.com/CptBlackjoker> <https://twitter.com/Oxtan> <https://twitter.com/ProfaDeQuimica>
<https://twitter.com/profadelengua> <https://x.com/chavi1978>

A la Asociación [Enclave de Juego de Oviedo](#): por ser un espacio de tolerancia, respeto, debate y experimentación en el que juegos de rol, tablero, wargames, videojuegos y juegos de miniaturas tienen cabida en un ambiente inclusivo y participativo en el que cualquier persona puede sentirse acogida.



Premios RID-2026

La Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad de Oviedo con el apoyo de la Consejería de Educación del Principado de Asturias, otorga el

DIPLOMA

3er Premio

Al Proyecto "Rol en las aulas: una apuesta de ciclo por la incorporación de narrativas interactivas para proyectos multidisciplinares" cuyo responsable es Óscar Recio Coll del CP La Eria-Lugones (SIERO).

En la categoría:

Premio a la Gamificación y Metodologías Activas



Fdo. D. Celestino Rodríguez Pérez
Decano de la Facultad de Formación del
Profesorado y Educación



Fdo. Dña. Eva Ledo Cabaleiro
Consejera de Educación del Gobierno del
Principado de Asturias

Justificación:

Crónica del proyecto: [Alice is missing School Project](#)

Crónica del proyecto: [The troubleshooters presenta: Carmen Sandiego y el manuscrito Voynich](#)

En esta apuesta didáctica por la inclusión de los juegos de rol en el aula como herramienta de dinamización de contenidos curriculares **queremos -durante dos años- sumergir a nuestro alumnado en un entorno de narración interactiva. Posteriormente hemos seguido el devenir de ese alumnado en el primer ciclo de la ESO para ver hasta dónde han podido integrar y desplegar lo trabajado durante los dos años previos.**

8 de cada 10 problemas o incidencias en centros escolares tienen que ver con la dimensión social y no en exclusiva con la dimensión académica.

Cómo nos vemos, cómo nos ven, de qué manera somos reconocidos por el grupo, si somos aceptados o no, por qué razones somos rechazados, reconocidos o nos convertimos en referentes.

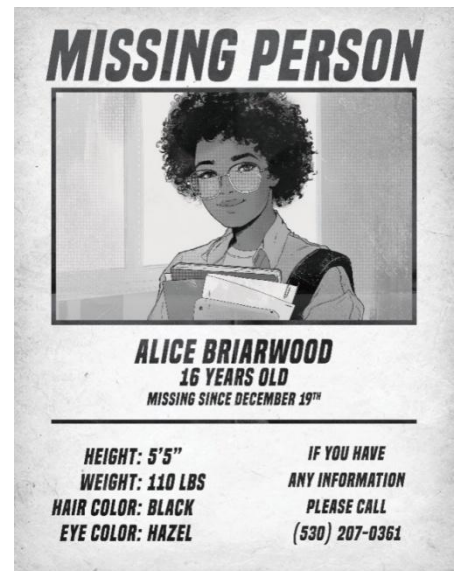
Todos esos aspectos “no calificativos” marcan la realidad del alumnado de un centro escolar.

En la 1ª parte, tiene como **objetivo principal el desarrollo de un plan de convivencia, prevención del bullying y del suicidio** parte mediante el misterio de la desaparición de **Alice Briarwood**.

La concienciación, desarrollo de la empatía y capacidad de enfrentar sucesos que puedan escapar a nuestro control y en especial el acoso, conductas de riesgo, cuidado emocional y atención de nosotros mismos y nuestros seres queridos.

Abordará también la acción e inacción ante ciertos sucesos, así como sus consecuencias a corto, medio y largo plazo. En una situación así todos podemos sumar.

Buscamos, gracias al desarrollo de las tareas y apuestas didácticas que integran las destrezas, conocimientos y comportamientos que componen las Competencias Clave, crear ese tejido social que ayude a promover actitudes de cuidado, atención, respeto y de Tutoría entre iguales que tan necesarios son en nuestra comunidad.



En la 2ª parte mediante la presencia del Manuscrito Voynich y [el premiado podcast de Cadena SER El Puzle Voynich](#) en conjunción con el uso del juego de rol The Troubleshooters, **buscaremos construir sobre ese aspecto previo un desarrollo más profundo de las destrezas académicas de cara al salto a la etapa de educación secundaria. P**

ara ello haremos un salto en el tiempo a la época de los años 60-70 y la Europa de la Guerra fría aunque con algunas divergencias sobre nuestra época, poder presentar una realidad que trasladará a nuestros protagonistas a un momento de la historia en el que la tecnología no estaba en el grado de desarrollo tal y como lo conocemos.

Entender el “hoy” desde el “ayer” para una generación que no ha vivido una serie de sucesos que cambiaron la historia del mundo en el que viven: le nacimiento de internet, las comunicaciones globales, Europa tal y como la conocemos y un largo etcétera.

Una época que pretende servir como contrapunto al ahora y poder ofrecer un punto de referencia y análisis para ver e intentar entender cómo ha cambiado el mundo en todos los sentidos.

Didáctica y curricularmente vinculado al desarrollo de las competencias clave y específicas tal y como detalla la LOMLOE y vinculado “a metodologías activas que enfoquen la resolución de problemas de manera cooperativa, individual, diseño de estrategias, análisis de situaciones-problema y la inclusión y desarrollo de los saberes básicos” también se inspira y nutre del Anexo 2 de la derogada Orden ECD 65/2015 que tiene en su haber sugerencias para el trabajo por competencias así como su vinculación con los criterios de evaluación desde Ed.Primaria hasta Bachillerato.

El proyecto se fundamenta en presentar situaciones en las que haya un para qué y un por qué saber, aprender, hacer y entender algo.

1ª PARTE: **Tod@s somos Alice Briarwood**

Según el [Centro Nacional de Desaparecidos](https://www.interior.gob.es/opencms/pdf/prensa/balances-e-informes/2022/Informe-Personas-Desaparecidas-en-Espana-2022.pdf) durante el año 2021 se han interpuesto un total de **22.285 denuncias por desaparición**, de las cuales un **66% corresponden a menores de edad**. (podéis ver el informe aquí: <https://www.interior.gob.es/opencms/pdf/prensa/balances-e-informes/2022/Informe-Personas-Desaparecidas-en-Espana-2022.pdf>)

Sí, tod@s somos esa persona desaparecida.

Todos podríamos ser Alice Briarwood o podría serlo alguien a quien conocemos o hemos conocido. La tragedia que suponen esas desapariciones a nivel emocional en todos los aspectos y entornos que rodean a la persona desaparecida son incuantificables en tanto en cuanto siga sin resolver.

Y cuando se resuelven hay otro proceso que transitar, más aún si la resolución ha tenido como resultado un fatal desenlace. Simplemente pensemos en qué pasaría si nuestro mejor amigo/a desapareciera sin dejar rastro, si nuestro hermano o hermana un día no regresara a casa o si a una persona a quien apreciamos le pasara algo así.

Ahora imaginemos un suceso de ese calado en nuestro entorno escolar con todo lo que ello supone. No hay palabras para realmente plasmar por escrito lo que supondría.

¿Cómo gestionaríamos algo así en clase?



Si repasamos situaciones similares acaecidas en los últimos años en nuestro país podemos intentar imaginar la angustia, frustración y tragedia que el entorno de cualquier persona desaparecida puede llegar a sentir. No voy a incluir ejemplo de ningún tipo, están ahí y los datos son más que evidentes.

La 1ª parte del proyecto tiene como **objetivo principal**, además de cualquier desarrollo de **saberes básicos que se integren en las diferentes tareas**, crear una conexión entre el alumnado, una **cohesión e identidad de grupo** que ayude a estructurar una red de “seguridad” en la que sentirse parte de algo, reconocido siendo el paso inicial para que –aceptando limitaciones y potencialidades podamos sentirnos acompañados. Intentar buscar qué aspectos debemos reforzar y cuáles podemos aprovechar y explotar.

La concienciación, desarrollo de la empatía y capacidad de enfrentar sucesos que puedan escapar a nuestro control y en especial el acoso, conductas de riesgo, cuidado emocional y atención de nosotros mismos y nuestros seres queridos. Abordará también la acción e inacción ante ciertos sucesos, así como sus consecuencias a corto, medio y largo plazo. En una situación así todos podemos sumar.

Y es que ALICE HA DESAPARECIDO no establece ni la raza ni la apariencia de la desaparecida, como podréis ver en los materiales que pone a vuestra disposición la editorial ([CARTELES DE ALICE](#)), de ahí que quiero que quede claro que **TOD@S PODEMOS SER ALICE BRIARWOOD** y es de vital importancia tener esa imagen en la mente.

No importa quién es o cómo es esa “Alice” imaginaria, cada día en algún lugar del mundo hay una “Alice” que desaparece y todo un entorno que se ve afectado por esa ausencia. ¿Hasta qué nivel? Pues es complejo entenderlo o hacerse a la idea, pero es parte de la intención de este proyecto que reflexionemos sobre ello.

Temas como el bullying y cyberbullying, la exclusión social, presión del grupo, autoestima y autoconcepto, expectativas familiares, presión por resultados académicos, situaciones familiares conflictivas, las redes sociales, uso de la mensajería instantánea y otros temas derivados de la realidad social de nuestro alumnado impregnan este proyecto y son parte esencial de su desarrollo en el aula.

Nuestro proyecto en Cadena SER: <https://youtu.be/kmSdcrTKGzI>

Una vez hemos trabajado la cohesión e identidad de grupo, hemos establecido los lazos de responsabilidad grupal e individual gracias a la interacción con la narrativa y las tareas propuestas llegamos a una segunda etapa en la que el objetivo es trabajar a fondo las bases de las destrezas académicas que hemos tenido la oportunidad de poner a prueba en el curso anterior.



Gracias a la colaboración con Cadena SER y el premiado podcast El Puzzle Voynich trabajaremos el pensamiento estratégico, la síntesis, el resumen, el trabajo por etapas y proyectos gracias a la necesidad de tomar apuntes, analizar todo tipo de informaciones, investigar en el tiempo, registro y comprobación de fuentes de información y un larguísimo etcétera.

Además nos permitirá establecer un trabajo pautado, coherente y asociado a la narrativa propuesta en el proyecto además de establecer un reflejo de la actualidad del momento gracias a las diferentes herramientas, tareas y propuestas didácticas que incorpora.

Un objetivo añadido es acercar y presentar la Europa de los años 50-60 y 70 para que sucesos como la 2ª Guerra Mundial, La guerra y postguerra civil española, las fronteras de aquellos años, el telón de acero o el muro de Berlín se acerquen con unos primeros pasos a nuestro alumnado. [El telegrama de Carmen Sandiego](#) y [el de Tavelock Pavel Ketinari](#) son el pistoletazo de salida para una aventura que llevará a nuestros protagonistas a descubrir el manuscrito Voynich, investigar para qué quiere el Camaleóngrafo la malvada OCTOPUS y cuál puede ser la conexión entre ambos.

¿Quiénes son los Troubleshooters? Un Troubleshooter es alguien que hace de manera discreta lo que oficialmente las organizaciones públicas no pueden hacer...y la discreción es un recurso muy valioso en estos momentos. Para las grades agencias de espionaje no existes como agente, eres una persona "normal" pero, por alguna razón, la Oficina Internacional de Seguridad se ha fijado en tu perfil. Sobre todo, porque eres de esas personas que hacen lo correcto cuando es necesario y las circunstancias lo requieren.

Nuestros agentes recorrerán la historia del Manuscrito Voynich gracias al podcast de Cadena SER dedicado al mismo, usarán todas las herramientas de la época para intentar adelantarse a sus adversarios, viajarán por una Europa muy diferente a la suya y tendrán que colaborar para desbaratar los pérfidos planes de la malvada OCTOPUS. ¿Lo conseguirán?

Desarrollar estrategias de metacognición, aprovechamiento de experiencias previas, contextualización, valoración y validación de los elementos competenciales (conocimientos, capacidades y actitudes), adaptación a diversos contextos, colaboración, planificación y resolución de situaciones-problema gracias a la inmersión narrativa e interactiva de los juegos de rol.



El paraguas narrativo que presenta -por una lado- la reunión de exalumnos/as del instituto Franklin va a hacer que se abra la oportunidad a descubrir Silent Falls como enclave en el que se desarrolla la acción y por otro lado la llamada de Carmen Sandiego pidiendo ayuda a sus viejos camaradas y su pertenencia a la subsección de la Interpol conocida como BIS/OIS va a hacer que se abra la oportunidad a descubrir la Europa y el mundo de aquella época además de poder evidenciar la presencia de todos los elementos que tienen relación con Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemáticas, Lengua Castellana, Lengua Extranjera, Ed.Artística y explorar la realidad y contexto de un pueblo de USA en los años 70 y 80 en su primera parte y sobre la Europa de la Guerra Fría en la segunda parte de manera práctica y contextualizada.

Todos esos elementos nos ofrecerán la oportunidad de mirar a su entorno, a su día a día, desde otra mirada.

Este contexto ficticio nos ayudará a comparar dos realidades y dos momentos históricos desde múltiples puntos de vista, es uno de los puntos clave de la narrativa interactiva.

Pero para todo ello es necesario que sean parte de alguna manera de esta historia y la mejor forma es que se conviertan en protagonistas de ellas. Los juegos de rol permiten “vivir” esas historias.

Estos son algunos de los pasos que ha recorrido mi alumnado durante dos años y seguir para descubrir qué pretende el proyecto, darle profundidad, potenciar tu creatividad, coherencia, sentido de la imaginación y aceptar potencialidades y limitaciones de tu alumnado...

¿Por qué rol en las aulas? ¿Qué aporta la narrativa interactiva?



Los valores pedagógicos, didácticos y educativos inherentes a los juegos de rol **basan sus raíces en los contenidos transversales del currículum y que son los que la Sociedad en su conjunto reconoce como esenciales:** autonomía, responsabilidad, iniciativa, pensamiento crítico, aprender de los errores, puesta en práctica de conocimientos-destrezas-actitudes, cooperación, aceptación de límites-normas así como responsabilidades y consecuencias, resolución de problemas, elaboración de estrategias, asignación de tareas, trabajo colaborativo y cooperativo, empatía, solidaridad, tolerancia, identificación de obstáculos, pensamiento lateral, creatividad y adaptación al entorno de una situación dada...

Además de en todos los «contenidos/saberes básicos» que he podido ir presentando a lo largo de las diferentes tareas que he llevado al aula a lo largo de los años.

Casualmente a ninguno de estos puntos se le otorga una calificación o una nota en los currículums educativos y/o académicos en ninguna de las etapas en las que el alumnado de este país va a tener que recorrer a lo largo de su periplo académico, pero son determinantes en la actitud del alumnado hacia las diferentes áreas.

Cualquiera de nosotros puede recordar que lo que más le afectaba o “pesaba” en su etapa escolar no eran solamente las calificaciones...era la dimensión social: ser elegido el último en un juego, en el tiempo de patio o ver resoplar a un grupo de compañeros/as porque íbamos a ser parte de su “equipo” dolía mucho más que un suspenso. Sin embargo, a todo ello no se le “pone nota”.

Los juegos de rol ofrecen la posibilidad de manera activa, participativa e interactiva de conocer, reconocer, desarrollar y evaluar todas esas destrezas, habilidades y competencias en conexión con la introducción, dinamización, revisión y evaluación de los contenidos/saberes señalados por la legislación educativa a nivel estatal y de las diferentes comunidades autónomas.

Todos esos aspectos son de los que beben y se nutren las Competencias Clave que vertebran todo el sistema educativo, así como todos los bloques de contenidos presentes en la LOMCE (y por tanto vinculándose a los criterios de evaluación pertinentes) así como a los Saberes Básicos/Competencias Específicas/Criterios de Evaluación adheridos en el caso de la LOMLOE.

A nivel sintáctico-discursivo la aplicación de roleplaying en el entorno de aula es algo que se viene haciendo en las áreas lingüísticas desde hace muchísimo tiempo como así lo refleja el propio curriculum de lengua extranjera y el de lengua castellana.

Confiere al cambio de registro, estructuración sintáctico-discursiva, léxica y de uso adecuado o inadecuado de las fórmulas comunicativas de un cariz y profundidad innegables, así como de una dimensión práctica de valor incalculable que refuerza y ejemplifica la aplicación de elementos que de manera abstracta no se comprenderían de manera completa o en la que aspectos más sutiles pudieran verse evidenciados.



El valor comunicativo, de interacción y mediación entre hablantes en una situación en la que interpretar a un personaje inmerso en una situación concreta y adecuar todos los elementos comunicativos a ese contexto valida el desarrollo de la competencia lingüística de una manera activa y participativa que mejora con la práctica.

Además, y basándonos en la **teoría de Krashen (AffectiveFilterHypothesis) sobre la ansiedad en el desempeño de la comunicación**, establecemos un marco de uso, feedback y adecuación en el que el error no impide la comunicación y establecemos un entorno en el que el error pueda ser vivenciado y utilizado como referente de mejora sin que obstaculice la situación comunicativa.

La LOMLOE en la concreción autonómica del decreto que regula y establece el currículo para Educación Primaria para el principado de Asturias detalla en su página 112 dentro del área de lengua extranjera lo siguiente:

El uso de estrategias o metodologías de aprendizaje en las que el intercambio comunicativo dinámico favorezca la aplicación de las destrezas lingüísticas parte de sumergir al alumnado en situaciones donde la utilización de los diferentes recursos lingüísticos que están incorporando se vean como necesarios: el roleplaying o la gamificación son dos ejemplos de metodología que favorecen la aparición y participación interactiva y continuada en un entorno de experimentación en el que aprender del error permite al alumnado «Aprender a Aprender»

De igual modo el *roleplaying* ayuda en la gestión de la ansiedad de test ya que en el momento de éxito o fracaso es el Personaje el protagonista de ese logro ofreciendo una oportunidad de gestionar potencialidades y/o limitaciones que no tienen por qué coincidir con la de nuestro alumnado.

Ese entorno de simulación otorga al alumnado la distancia suficiente para la gestión del error o del acierto como un paso más en su proceso de aprendizaje tanto a nivel específico (conocimientos o destrezas) como a nivel competencial.

Acciones, procedimientos, recursos utilizados

Ambos proyectos han tenido en su desarrollo la incorporación de narrativa interactiva en Lengua, Sociales, Naturales, Ed.Artística, Inglés y aspectos trabajados en el área de matemáticas. A todo ello añadiremos:1 sesión semanal específicamente dedicada al *roleplaying*, contextualización de tareas de las diferentes áreas implicadas gracias a la narrativa de cada proyecto, uso Google maps, Paquete 365 de Microsoft para el alumando de Educatur, [Spreaker](#), apps para grabar audio, editores de pdf, uso de las plataformas [Heroforge.com](#), [Tabletopaudio.com](#) y su sección de efectos sonoros [Soundpad](#) para dar apoyo a la creación de audio-ficciones sonoras además de los propios [materiales diseñados para ambos proyectos](#) que están de libre acceso en la web.

Cómo se ha difundido la experiencia

En [Twitter](#) e [Instagram](#) con los hashtags [#AlicelsMissingSchoolProject](#) [#TheAlicelsMissingSchoolProject](#) y [#TheTroubleShootersSchoolProject](#). [#jueducación](#)

En la web de [Jueducacion.com](#) y en las jornadas educativas JIAlmeria, Edujornada del Claustro Virtual, en las diferentes sesiones de formación del profesorado en las que Óscar Recio Coll ha participado como ponente durante el curso 22-23, 23-24 y 24-25 y en las redes sociales de la Editorial Shadowlands y DEVIR además de haber sido [referenciado en el programa La Ventana de Cadena SER en su sección de Todo por la radio](#)

Temporalización de la actuación

Dos cursos escolares completos junto con los dos años posteriores realizando un seguimiento del alumnado que participó en el proyecto para contrastar los aspectos desarrollados y su impacto y transferencia en el 1er ciclo de la ESO en el IES Astures.

Implicación de la comunidad educativa: contexto del centro

La dirección del centro, mis compañeros/as de nivel y ciclo han colaborado en todo momento en el desarrollo del proyecto ayudando en las sesiones que lo requirieron, apoyando las iniciativas de aula y participando de aquellas propuestas que podían estar conectadas con sus áreas dentro del grupo clase que desarrolló el proyecto durante sus dos años.

Es importante destacar que pese a las diferentes metodologías presentes en el centro dependiendo del ciclo y del curso, durante el desarrollo de ambos proyectos tanto el equipo docente de 5º como el de 6º han colaborado en todas las propuestas que desde la tutoría y coordinación del proyecto se llevaron a cabo. Destacaremos en particular a D.Ignacio Cuesta Cabal, tutor del grupo paralelo y profesor de matemáticas durante los dos cursos, junto a Dª Nieves Mª Fernández Suárez como profesora de Inglés. El C.P “La Ería” se ubica en Lugones, una localidad del municipio de Siero, de aproximadamente 13.000 habitantes de la zona centro de Asturias.. El equipo directivo que estuvo en activo durante los dos años del proyecto facilitaron el desarrollo de los mismos y se coordinaron con Óscar Recio Coll ofreciendo su colaboración y apoyo en tantas cuantas iniciativas tuvieran relación con su desarrollo. La gran mayoría de nuestro alumnado procede de familias de nivel socioeconómico medio-bajo por lo que en bastantes casos la escuela ejerce como elemento de compensación educativa a su situación de desventaja. Además, como reflejo propio de la evolución social, se cuenta con diversidad de tipos de familias. Nuestro centro desarrolla áreas bilingües dentro del Programa HabLE, PLEI, Plan de Digitalización de Centro y Programa de integración de las TIC, Proyecto de Ludoteca, Programa de Biblioteca, Programa de Apertura de Centros a la comunidad, Programa de red de escuelas para el reciclaje (COGERSA), Programa “Boca Sana”, TEI y Huerto Escolar. Nuestro centro cuenta con el programa “Aula Abierta” destinado para alumnado NEE.

En nuestro centro atendemos aproximadamente a 400 alumnos y alumnas de edades comprendidas entre los tres y los doce años de edad, alumnado correspondiente a Infantil y Educación Primaria. Nos organizamos en una estructura de dos líneas en cada uno de los cursos de los seis que conforman la E. Infantil y la Primaria .La ratio media por aula es de 21 alumnos/as en Infantil y de 23 alumnos/as en Primaria.

Interactividad= (Atención-Interés-Motivación)+(Acción-Reacción-Transferencia) resume la fórmula en la que llevo intentando trabajar desde que utilizo herramientas y/o estrategias de Ludificación y Aprendizaje Basado en Juegos. Ofrecer objetivos claros y coherentes donde la necesidad de los elementos competenciales (destrezas, conocimientos y comportamientos) sea evidente e innegable. Los juegos ponen de manifiesto esas necesidades competenciales para que la interacción con la propuesta avance y reaccione a lo que el alumnado propone, hace, modifica y planea. **Pone en conexión lo formal con lo práctico y establece un puente claro entre el “saber” y el “saber hacer”.** Mediante el uso de los juegos de rol se pueden ofrecer objetivos claros y concretos de porqué hay que aprender algo.

Las evidencias recogidas junto a la experiencia después de 20 años usando estrategias de Ludificación para el desarrollo del curriculum y las múltiples formaciones que llevo impartiendo a docentes de diferentes etapas desde hace más de 10 años pueden resumirse en la necesidad que todo docente encuentra tarde o temprano: **cómo captar la atención e interés de nuestro alumnado.** El uso adecuado de diversas herramientas y metodologías son una oportunidad para poder adaptarse a las necesidades, intereses y capacidades de nuestras clases. El uso de juegos de rol, amén de otro tipo de materiales relacionado con los juegos de mesa o videojuegos, pueden ser una valiosísima herramienta si se gestiona bien. Aquí quiero mencionar [el anexo 2 de la Orden ECD 65/2015](#) que habla de **Orientaciones para facilitar el desarrollo de estrategias metodológicas que permitan trabajar por competencias en el aula:**

(...) deben enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores.

(...)Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje. Los métodos docentes deberán favorecer la motivación por aprender en los alumnos y alumnas (...) los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula.

Para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren, además, metodologías activas y contextualizadas. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos. Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares.

Para un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas. Las metodologías que contextualizan el aprendizaje y permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas favorecen la participación, la experimentación y un aprendizaje funcional que va a facilitar el desarrollo de las competencias, así como la motivación de los alumnos y alumnas al contribuir decisivamente a la transferibilidad de los aprendizajes.

Creo firmemente que experiencias como las que presento en esta memoria, amén del feedback recibido, pueden ser una oportunidad para ver los juegos en el aula como una herramienta valiosa y muy útil. Además, es una oportunidad para ver hasta dónde se puede llevar un entorno narrativo, que potencialidades y debilidades tiene y qué hacer en mi entorno con una herramienta de estas características. Cualquier docente puede identificar qué elementos de su área curricular “viven” en una serie de TV, película o libro y atreverse a llevarlo a su aula.

A todos nos gusta una buena historia (las plataformas de televisión son un buen ejemplo, los libros, los videojuegos y un larguísimo etcétera) y ahora por un momento imagina poder vivirla...

¿A qué esperas?