

Jueducacion Aplicada: rol en las aulas-

Alice is Missing + The Troubleshooters en: Carmen Sandiego y el manuscrito Voynich en colaboración con Cadena SER



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 que derivadas en las áreas de Lengua Castellana, Matemáticas, Lengua extranjera: Inglés, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y aplicaciones en Ed. Artística **Modelo para Educación Primaria** por: ÓscarRecio Coll <https://jueducacion.com/>

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. Victor Paiam, ilustrador <https://www.victorpaiam.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 Virtual](#) y de la [EduJornada](#) en Twitter que se ha hecho eco de estas iniciativas y les ha dado difusión y apoyo.

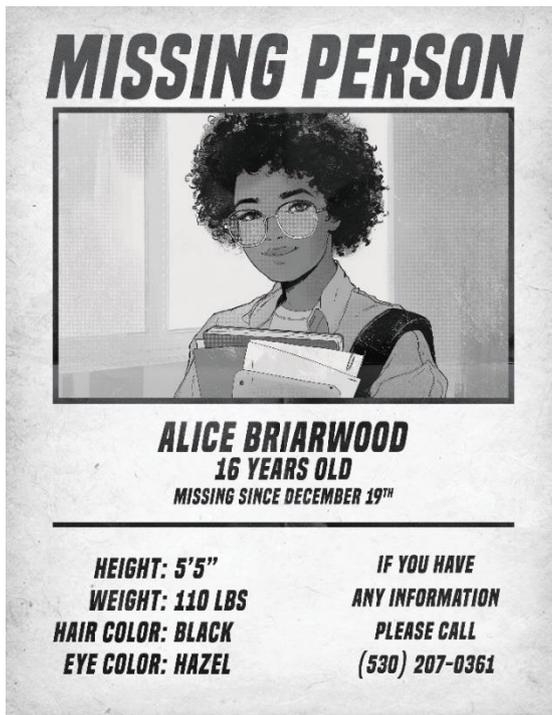
Al fantástico grupo de docentes que han colaborado poniendo sus voces en los audios y en cualquiera de los materiales de apoyo que se han diseñado por sus aportes, críticas, apoyo, entusiasmo y cariño. El mejor recurso de nuestra profesión son nuestros compañeros y compañeras y es una prueba patente 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.

Justificación:

Alice is missing School Project

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.

En una **1ª parte mediante el misterio de la desaparición de Alice Briarwood**, hacer un salto en el tiempo a la época de los años 80 y en una **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**, para hacer 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.

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



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...

Objetivos

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.

¿Qué es el rol?

“Un juego de rol es un entretenimiento en el cual participan dos o más personas que interpretan a uno o varios personajes creando un espacio imaginado compartido, narrando lo que sucede y creando entre todos los participantes una historia.

En un juego de rol los jugadores representan un papel acorde con su personaje y se enfrentarán, usando la imaginación y sus artes escénicas, a un sinnúmero de desafíos planteados por uno, parte o todos los jugadores”.

¿Qué ofrecen los juegos de rol en las aulas?

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 currículos 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.

Llama la atención que la única que sí contempla de manera nuclear estos aspectos como identificativos de su evaluación sea la denostada Educación Física que todavía hoy tiene que luchar contra la imagen de “actividad física” de manera exclusiva y no en su dimensión de “educación a través del movimiento” con todo lo que ello conlleva. 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”.

Siendo descarnado, y obviando otros aspectos humanos, y reduciendo al absurdo lo que las empresas y orientaciones laborales piden es que **esas destrezas sociales-de las que no se pone nota-serán las más importantes y vitales a la hora de una selección de personal.**

Curioso, ¿Verdad? Y a la vez son las que definen a la persona como persona y no como un mero individuo.

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/dramatizaciones 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 (Affective Filter Hypothesis) 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](#) en 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.**

A nivel pedagógico ofrece una coherencia, que, si bien requiere del trabajo previo y concienzudo del docente/s implicado/s en su puesta en práctica, ejemplifica la realidad de aplicación de contenidos de manera significativa al dotar a cualquier propuesta de aula de un marco en el que desarrollarse y que posteriormente ejemplificaré de manera concreta.

1ª PARTE: [Tod@s somos Alice Briarwood](#)

Según el [Centro Nacional de Desaparecidos](#) 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 como 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, 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 podéis 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.

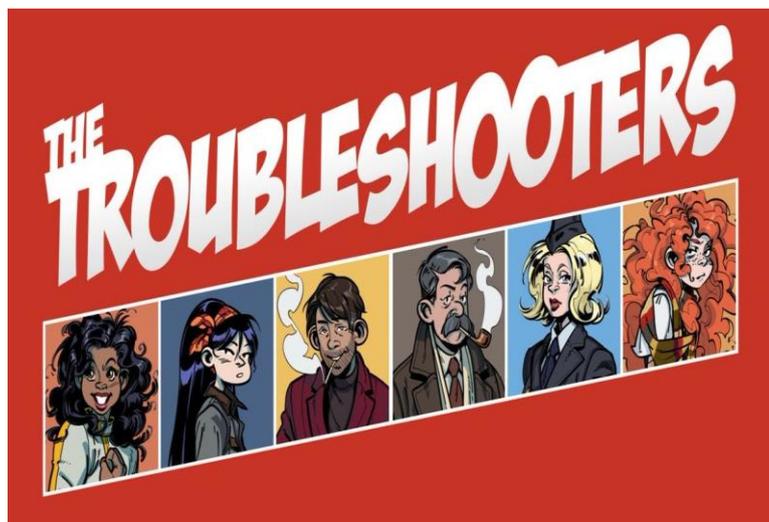
No importa quién es o cómo es esa “Alice” imaginaria, cada día en algún lugar del mundo hay una “Alice” que desaparece y todo un entorno que se ve afectado por esa ausencia. ¿Hasta qué nivel? Pues es complejo entenderlo o hacerse a la idea, pero es parte de la intención de este proyecto que reflexionemos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

No es algo que debemos usar a la ligera y debemos meditar seriamente qué nos va a aportar usar esta apuesta didáctica en nuestras aulas en función de la etapa y el momento en que queramos usarla.



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 debemos tenerlos muy en cuenta.

2ª PARTE: [The Troubleshooters presenta: Carmen Sandiego y el Manuscrito Voynich](#)



La 2ª parte del proyecto tiene como objetivo acercar y presentar la Europa de los años 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 Camaleonógrafo la malvada OCTOPUS y cuál puede ser la conexión entre ambos.

¿Qué es el Bureau of International Security -B.I.S.- también conocida como Oficina Internacional de Seguridad-O.I.S.?

La Oficina Internacional de Seguridad / Bureau of International Security es una división internacional de la Interpol que se dedica a intentar frustrar los planes de la organización OCTOPUS. Cuando la situación lo requiere debe confiar en los Troubleshooters. Esta red de colaboradores anónimos ha conseguido por sus propios méritos ser reconocida como un recurso valioso para despistar al entramado de personas infiltradas que tiene OCTOPUS a lo largo y ancho del mundo conocido.

¿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?

Acciones, procedimientos, recursos utilizados

Ambos proyectos han tenido en su desarrollo: 1 sesión semanal de roleplaying, ambientación de tareas de las diferentes áreas implicadas, uso de las plataformas Heroforge.com, Tabletopaudio.com y su sección soundpad para dar apoyo a la creación de audioficciones 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 JIAImeria, 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 y 23-24 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.

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.

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. Se inauguró en 1976 por lo que es el decano de nuestra zona. Según los datos aportados por la Consejería de Educación relativos al estudio de del contexto socio-cultural realizados con motivos de las Pruebas de Evaluación y Diagnostico en 2019, el nivel socioeconómico y cultural de la zona ISC es medio. La población escolar se divide entre los tres centros de primaria existentes en la localidad. Nuestro centro atiende a una población escolar heterogénea, no existiendo zonificación, y teniendo en cuenta que somos el centro con mayor número de alumnos y alumnas, esta población es muy diversa y al mismo tiempo representativa de las características sociales y económicas de la localidad. Las características económicas se sustentan en factores productivos muy variados lo cual incide en que el alumnado de este centro sea de diversa procedencia sociocultural. A esto hay que añadir que la localidad ha sufrido un periodo de agotamiento de ciertos sectores productivos como es el caso de la industria, lo que ha conllevado situaciones de dificultades económicas en parte de nuestras familias. 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 provocando en ocasiones dificultades en la interacción con las mismas. Las características de las jornadas de trabajo actuales hacen que un cierto sector del alumnado pase largas horas con otros familiares o cuidadores/as. 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 Escolar, Programa de Apertura de Centros a la comunidad, Programa de red de escuelas para el reciclaje (COGERSA), Programa "Boca Sana", Plan de Convivencia y Huerto Escolar. Nuestro centro cuenta con el programa "Aula Abierta" destinado para alumnado NEE.

En lo que respecta a servicios para-educativos de la localidad (biblioteca municipal, teatros y espacios destinados al ocio) aunque no son muchos, los existentes son bastante utilizados y conocidos por el alumnado (Casa de Cultura, Biblioteca municipal, piscinas, polideportivos) En el 2020 entró en funcionamiento el Centro Polivalente, un gran centro cultural con el que el ayuntamiento pretende centralizar la mayor parte de las actividades culturales. 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.

Transferibilidad: cómo puede inspirar a otros centros y docentes

Interactividad= (Atención-Interés-Motivación)+(Acción-Reacción-Transferencia) resumen 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 (capacidades, conocimientos y actitudes) 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.

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 se 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. Por mi experiencia docente, 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**

*(...) Los métodos deben partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, **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**; asimismo, deben tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.*

*(...) **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 y, a tal fin, los profesores han de ser capaces de generar en ellos la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias. Asimismo, con el propósito de mantener la motivación por aprender es necesario que los profesores procuren todo tipo de ayudas para que **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.

El trabajo por proyectos, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. **Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias.(...)**

La selección y uso de materiales y recursos didácticos constituye un aspecto esencial de la metodología. El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. Se debe potenciar el uso de una variedad de materiales y recursos, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales. (...)

Creo firmemente que experiencias como las que presento en esta memoria, amén del feedback recibido tras dar formación del profesorado durante casi una década además de mi experiencia en las aulas, pueden ser una oportunidad para ver los juegos en el aula como mucho más de lo que la gente cree y/o imagina. Además, es una oportunidad para ver hasta dónde se puede llevar un entorno narrativo, que potencialidades y debilidades tiene y qué puedo hacer yo 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?