

# **Porque jugando se aprende**

## **Juego: «Protagonistas de la Historia»**

*Gustavo Antúnez (Profesor de EVP)*

*Carmen Llanes (Profesora de Historia)*

*Marcos Méndez (Profesor de Informática)*

### **Ficha técnica**

**Nivel educativo:** Ciclo Básico Educación Secundaria

**Institución:** Colegio Santa Elena sede Montevideo

**País:** Uruguay

**Departamento:** Montevideo

**Clases:** 2º año 1 2 y 3

**Áreas que integran el proyecto o la experiencia:** Historia, Educación Visual y Plástica, Informática.

**Participantes:** Los intervinientes en distintas etapas del proceso fueron: Carmen Llanes (Profesora de Historia), Gustavo Antúnez (Profesor de EVP), Marcos Méndez (Profesor de Informática)

Estudiantes de 2º Ciclo Básico 2022 del Colegio Santa Elena Montevideo (a quienes se los considera coautores del producto): Agustín Del Valle Urroz, Agustina Handalian Da Silva, Agustina Martínez Silva, Amélie Llofriu Isasmendi, Angelina Giusto Castillo, Bruno Gael Sánchez Estomba, Camila Gómez Haller, Camila Risso Fernández, Catalina Repetto Cajarville, Ciro Barrosa Ferres, Delfina Fraga Estévez, Delfina Moura Montelongo, Diego Oscar Pacce López, Emilia Bergeret Balián, Emiliano Mila Cordova, Emilio Telis Hernández, Erika Lucia Capurro Rodríguez, Eugenia Vera García, Facundo Antúnez Pereyra, Facundo González Díaz, Facundo Ian Vidal Bogosian, Facundo Sebastian Jauregui López, Felipe Di Yorio Fromaget, Felipe Molfino Carrau Felipe Rodríguez Lotti, Florencia Polcino Velázquez, Florencia Stefanía Pennino Tenaglia, Guillermo Sturm Da Silva, Guillermo Zamprogno Suarez,

Ignacio Arimón Carve, Ignacio Cheda Centurión, Ignacio Escalante Rodríguez, Ignacio Fuenmayor López, Isabella Heuer Giménez, Joaquín Falce Viqueira, Joaquín Zanoni Díaz, Josefina Rico Montossi, Juan Andrés Machín Tachdjian, Juan Ignacio Cordano De Freitas, Juan Ignacio Picerno Favretti, Juan Ignacio Pintos Da Silva, Juan Ignacio Ventós Pesce, Juan Manuel Bello Chamyan, Juana Tasende Scaldaferrí, Julieta Cordano De Freitas, Julieta Risso Fernandez, Julieta Verderosa Laguna, Lucia Moreno Chenlo, Lucia Negrone Lipkindas, Luciano Cabrera González, María Belén Kehyaian Nieves, María Valentina López Pereira, Mariana Medina Márquez, Mateo Bensasson Vera, Mateo Camirotte Guarino, Matías Amor Iglesias, Matías Santiago Galeano López, Matilde Aguilera Rodríguez, Milena Temes Delgado, Nicolás Nogueira Medina, Pedro Díaz González, Pedro Miguel Pizzigatti Garcete, Pedro Souto Barrera, Pía Gómez Paulete, Rocío Luca Rosales, Rodolfo Thiago Ciganda Acosta, Sebastián Silva Méndez, Sofía Del Duca Olivera, Sofía Ferreira Gorriaran, Sol Van Rompaey, Teo Viazzo Manso, Tessa Mabel Batthyany, Tiago Julien Álvarez Correa, Valentina Florio Montanes, Valentina Nazareth Varela Zibechi, Verónica Velasco Rodríguez, Vicente Laurino Fratti, Victoria Mosquera Irisarri

**Autoría del relato de la experiencia:** Carmen Llanes

**Contacto** carmenllanes@santaelena.edu.uy

## Resumen

El presente documento recoge el relato de una experiencia desarrollada para el abordaje de temáticas del Programa de 2º año de Ciclo Básico de Educación Secundaria. Se desarrolla como propuesta colaborativa entre las asignaturas Historia, Educación Visual y Plástica e Informática.

Se relata el proceso de elaboración que se siguió para llegar a la producción de un juego de caja; se presentan las opiniones y sugerencias de los alumnos que participaron en su realización; y se presentan de manera primaria algunas conclusiones y reflexiones sobre el rol de la lúdica en propuestas educativas como la que presenta esta práctica.



## Introducción

La experiencia busca en primer lugar trabajar contenidos temáticos de manera lúdica. Se podría decir que el aprendizaje puede producirse de manera amena, provocando el entusiasmo de los aprendientes. Pero sabemos que solo se produce de esa manera. Aquello que logra captar nuestro interés y lo disfrutamos, se queda de manera significativa, formando parte de nuestro acervo. Aquello que logró conectar con nuestros afectos de manera positiva será internalizado y pasará a ser parte de nuestra memoria afectiva.

Otras finalidades son parte de esta iniciativa, tales como estimular a profundizar el análisis de una temática introduciéndose en ella; y producir un objeto de aprendizaje en el cual se vean reflejados y del cual sean partícipes los aprendientes.

La propuesta es hacer un juego de caja. Los adolescentes aprovechan cada minuto no pautado (y algo del tiempo pautado también) para jugar. Juegos virtuales, en los que quizá haya alguien conectado con él. Cada uno en su celular, al lado del otro, aun cuando estén jugando el mismo juego. La propuesta del juego de caja tiene otra finalidad que es la del encuentro real. Luego de tanta virtualidad, lograr la conexión en directo. Físicamente estarán juntos, en torno a una mesa, a un objeto que los convoca, que los atrae por su contenido, por su forma, por su estética. Leerán, discutirán, acordarán, actuarán. Todo en base al intercambio aquí y ahora.

La actividad consistió en la elaboración de un juego, en el que se pudiera abordar un momento histórico determinado. Tanto en la elaboración de los contenidos del juego como en la lógica del juego, se buscó tener en cuenta los aspectos característicos de la Época: fin de la Edad Media, comienzos de la Época Moderna. Es un momento en el cual se inicia la expansión europea en el mundo, en el que se procesa un cambio de mentalidad, cuyas bases son componente de lo que irá constituyendo el sistema capitalista (Romano, 1980). Comprenderlo, situarlo y también observarlo buscando la distancia, les ayuda a entender y por qué no, cuestionar o confirmar algunas de las bases de la realidad que damos como naturales u obvias. Reconocer el origen y las bases de conceptos como los derechos de las personas, la propiedad privada, el racionalismo de la Ciencia, el ejercicio del poder, ayuda también a hacerlos conscientes.

Una vez que se elaboraron los contenidos, se procedió al diseño de los materiales, teniendo en cuenta que el «objeto juego» debía ser atractivo. Se diseñan las tarjetas, el tablero (el cual contiene escenarios territoriales con recursos que las sociedades podrán explotar económicamente) y las fichas del juego (objetos que representan a los jugadores, y a cada uno de los recursos que irán acumulando).

La elaboración de las reglas de juego, se hicieron sobre una propuesta básica, en función de las cuales se hizo el «testeo». Al jugarlo, los estudiantes pudieron tomar en cuenta cuáles eran los aspectos que funcionaban bien, y cuáles eran mejorables. Una vez jugado, los participantes completaron una encuesta en la que se pudieron recoger sus visiones, a la vez que sistematizar las propuestas a incorporar en las reglas del juego.

## **Desarrollo**

La experiencia se ubica en un colegio de Montevideo, y fue realizada con alumnos de los segundos años de Ciclo Básico. Fue ejecutada trabajando en la asignatura Historia, alojada en las temáticas que tienen que ver con el cambio de Época entre la Edad Media y la Época Moderna. El problema que se presenta es la complejidad de abordar temáticas lejanas en el tiempo y en el espacio, pero sobre todo alejadas de la realidad y los intereses inmediatos de los adolescentes. Tenemos la convicción de que pensar de manera compleja, lograr análisis de situaciones, comprender distintas perspectivas, les significa un aporte muy importante en su formación como ciudadanos. Buscar desafiarlos a todo ello es la misión. Hacerlo mediante un juego, en el que se vieran involucrados no solo como jugadores sino como realizadores, haría de la experiencia algo mucho más significativo. Eso es lo que nos propusimos. Dimos en llamar al Juego: «Protagonistas de la Historia» (La expansión territorial en la Época Moderna).

## **Antecedentes**

Incorporar el juego en el proceso educativo es un desafío. ¿Cómo lograr que los dos aspectos sean cubiertos? Cómo hacer que sea divertido, que entusiasme y dé ganas de realizarlo, a la vez que haya aprendizaje, que haya abordaje de contenidos, que haya profundidad conceptual.

Por otra parte, lograr que un instrumento de evaluación persiga el objetivo también de enseñanza era otro desafío. Que haya momentos para la evaluación formal (tareas concretas, productos individuales y colectivos, producción de textos). Pero también contemplando un concepto profundo de la evaluación, más allá de la calificación a la que muchas veces la reducimos. Que «los alumnos pongan en juego sus saberes, visibilicen sus logros y aprendan a reconocer sus fortalezas y debilidades como estudiantes» (Anijovich, 2017). Y esto mientras se produce el proceso de construcción: trabajar con otros, intercambiar pareceres, recibir devoluciones, reflexionar sobre lo producido y crecer en el saber. Todo esto podría ser la propia construcción del aprendizaje. Pues porque evaluar de manera permanente es componente de la construcción del aprendizaje.

En general, traer una propuesta lúdica a la clase, es un instrumento que se usa con frecuencia. Otras veces, se solicita la realización de un juego como tarea grupal o individual. También traer juegos y jugarlos en la clase —permítaseme la redundancia—, hace que los contenidos la habiten de manera natural y activa por parte de los estudiantes.

### ***El desafío: no traerlo, construirlo colaborativamente***

Pero este era un desafío diferente. La intención era construir un objeto lúdico, de manera participativa, en la cual se pusieran en juego contenidos a profundizar, y en el que se pudiera lograr luego, a la vez que nos divirtiéramos jugando, vivenciar los aprendizajes que estábamos produciendo.

Todo comenzó con la dificultad: cómo lograr que los estudiantes conocieran de manera lo más genuina posible las vivencias y la mentalidad de otra Época tan distinta a la nuestra.

## ***Primero informarnos***

Iniciamos entonces con lo necesario: empezar a conocer los contenidos. Estudiar, resumir distintos aspectos de la realidad de la Época (en este caso, el siglo XV y XVI en Europa Occidental): la economía, la política, la sociedad, los conocimientos, las creencias. Entre tres y cuatro estudiantes debían relevar la información sobre un mismo tema en el libro de texto que usamos (Piñeyrúa, 2016).

## ***Aparecen los protagonistas***

En clase, se reunieron, y luego de intercambiar la información que poseían, debían imaginar qué personas y cómo podrían haber vivido eso que ellos estudiaron. Así, aparecieron una amplia gama de personajes (algunos reales y otros imaginados) protagonistas de los acontecimientos y los procesos que habían estudiado. Esto los lleva a contemplar la realidad de que la Historia está protagonizada no sólo por los «famosos» que figuran con nombre y apellido en los libros con grandes acontecimientos, sino que sucede también en las vidas anónimas mucho más numerosas que aquellos. Que se van procesando en la larga duración, pero también en lo inmediato de la vida cotidiana (Braudel, 1989). Debían presentar a esa persona, sus actividades, algún acontecimiento en que haya participado, algún aspecto de su vida, qué fortalezas y qué debilidades podía tener. La tarea de construir el perfil del personaje, si bien era individual en tanto cada uno debía presentar uno, era colaborativa, ya que no se debían repetir perfiles de personajes, por lo tanto, los debían acordar y complementar. La presentación del perfil la debían completar con una imagen de la persona.

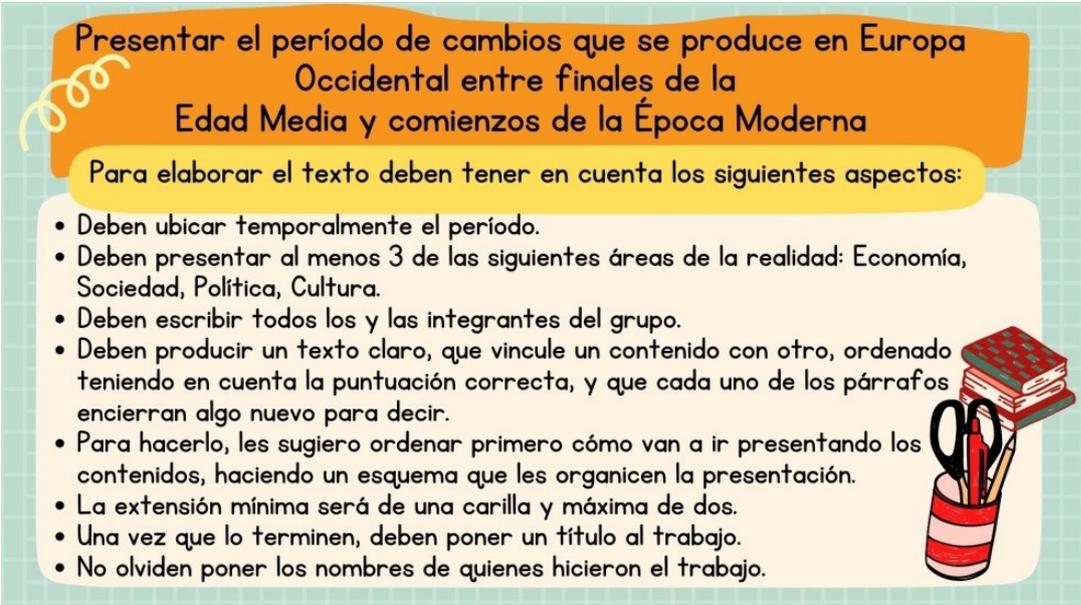
Presentamos una persona

- 1 Cada uno elige una persona que sea protagonista de la información estudiada
- 2 Puede ser real o imaginaria
- 3 Registra: nombre, ocupación, lugar donde vive, algún acontecimiento importante en que haya participado
- 4 Piensa algo positivo y algo negativo de la persona
- 5 Elige una imagen de la persona

La infografía muestra un proceso de cinco pasos para presentar un personaje. Incluye un bocanillo de diálogo que dice 'Presentamos una persona' y ilustraciones de un cuaderno, un pincel y una paleta de pintura.

## ***El contexto***

Si el producto iba a ser un juego, contextualizado históricamente, debía haber una historia. Aquí también el trabajo se hizo de manera colaborativa, pero con otra lógica que la anterior. Para construir los personajes, debían intercambiar entre quienes manejaban los mismos contenidos sobre la Época. En este caso, si lo que queríamos era tener una conceptualización general de los procesos que se desarrollaban en el momento histórico, debíamos recoger los aportes de las distintas visiones sobre los distintos aspectos de la realidad. Así entonces, se formaron grupos constituidos por estudiantes que hubieran abordado distintas temáticas: la economía, la política, la sociedad, los conocimientos, las creencias de la Época. Se construyeron entonces unas presentaciones que contemplan la complejidad del momento.



Presentar el período de cambios que se produce en Europa Occidental entre finales de la Edad Media y comienzos de la Época Moderna

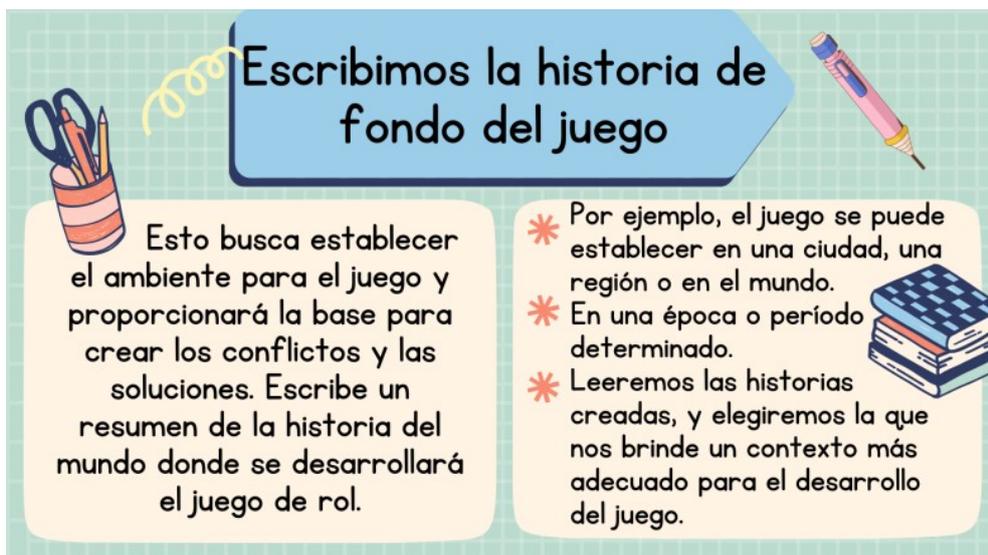
Para elaborar el texto deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Deben ubicar temporalmente el período.
- Deben presentar al menos 3 de las siguientes áreas de la realidad: Economía, Sociedad, Política, Cultura.
- Deben escribir todos los y las integrantes del grupo.
- Deben producir un texto claro, que vincule un contenido con otro, ordenado teniendo en cuenta la puntuación correcta, y que cada uno de los párrafos encierran algo nuevo para decir.
- Para hacerlo, les sugiero ordenar primero cómo van a ir presentando los contenidos, haciendo un esquema que les organicen la presentación.
- La extensión mínima será de una carilla y máxima de dos.
- Una vez que lo terminen, deben poner un título al trabajo.
- No olviden poner los nombres de quienes hicieron el trabajo.



## ***Ahora sí: estamos haciendo un juego (Scheines)***

En este punto es en el que les cuento que estamos elaborando los contenidos de un juego. ¿Por qué recién? Porque para poder divertirse con los contenidos debían manejarlos. Jugar los roles, imaginar la época, incorporar aspectos de humor, solo es posible en aquello con lo que nos sentimos familiarizados. Las diversas formas en que fueron aproximándose e interiorizándose en los contenidos les fue permitiendo manejarse con soltura y conocimiento como para luego estar en condiciones de disponerse a pensar en clave lúdica.



## Escribimos la historia de fondo del juego

Esto busca establecer el ambiente para el juego y proporcionará la base para crear los conflictos y las soluciones. Escribe un resumen de la historia del mundo donde se desarrollará el juego de rol.

- \* Por ejemplo, el juego se puede establecer en una ciudad, una región o en el mundo.
- \* En una época o período determinado.
- \* Leeremos las historias creadas, y elegiremos la que nos brinde un contexto más adecuado para el desarrollo del juego.

También tuvo un efecto revelador, ya que la sorpresa le agregó interés a lo que teníamos entre manos.

Aquellas personas que describieron, las debieron transformar en personajes que van a entrar a protagonizar las incidencias del juego. Para ello, además de una breve presentación debieron dotarlos de «puntaje» representado en «capacidades». De alguna manera, valorando que todas las personas tienen distintas capacidades, y a los efectos del juego, y de la Época, para lograr el objetivo de expansión, fueron muchos los elementos que intervinieron. Sí el poder político y económico, pero también la necesidad en el desarrollo del conocimiento científico y de que la población acompañara desde las creencias las decisiones de los poderosos.

Elaborar un mecanismo básico del juego, para poder jugarlo lo antes posible, era un asunto clave. Las ganas y la expectativa generada no debían perderse en el tiempo. Por lo tanto, con elementos mínimos creados especialmente (cartas de desafío y tarjetas de personajes) y algunas fichas y tableros prestados de otros juegos, se puso a prueba. Además de testear los aspectos a mejorar, también fue el momento en que, con curiosidad y entusiasmo, se ponía en juego.

## Lo creativo y lo bello

**Ideamos personajes**

- 1 Cada personaje tendrá "capacidades" que deberán definir
- 2 El puntaje entre todas sus capacidades sumará 100
- 3 Las capacidades posibles son las siguientes:
  - política
  - económica
  - conocimientos
  - religiosa



**Para pensar las reglas:  
determinamos el conflicto o asunto  
principal a resolver en el juego**

El conflicto puede ser por una situación o un acontecimiento a resolver. En el contexto en que se desarrollará el juego pueden ser referidos a

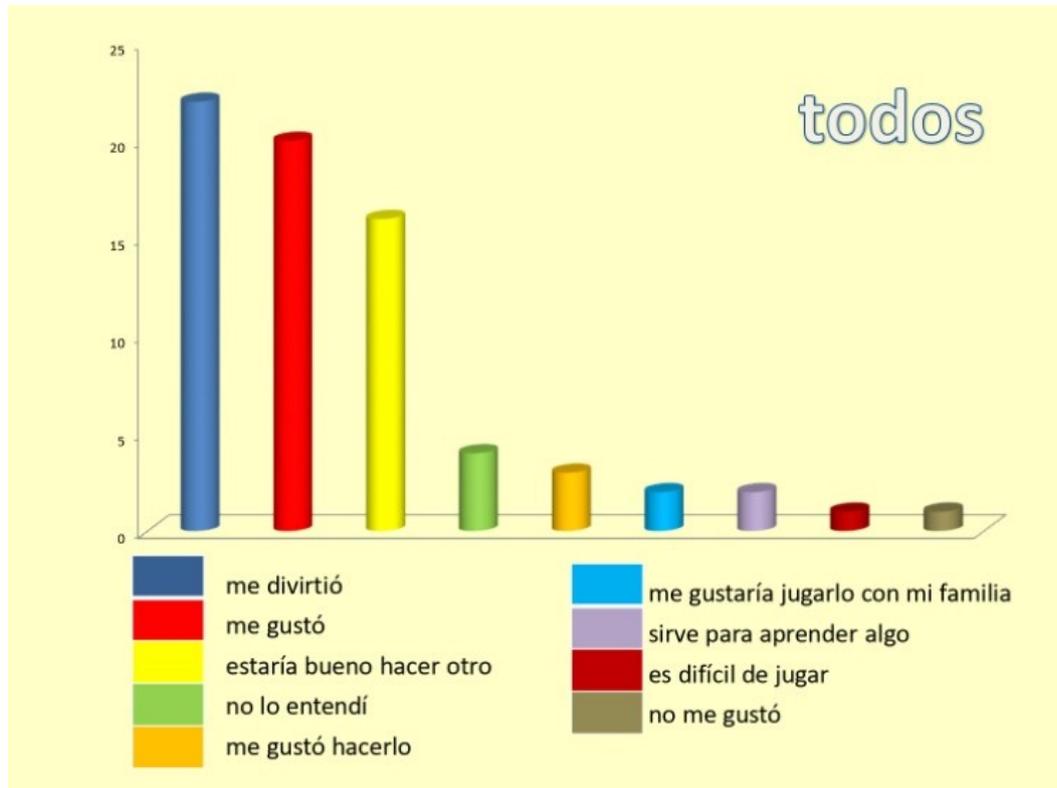
- \* el comercio,
- \* los cambios en el pensamiento,
- \* los cambios técnicos de la época,
- \* los intereses políticos

El conflicto ayudará a establecer el objetivo del juego.



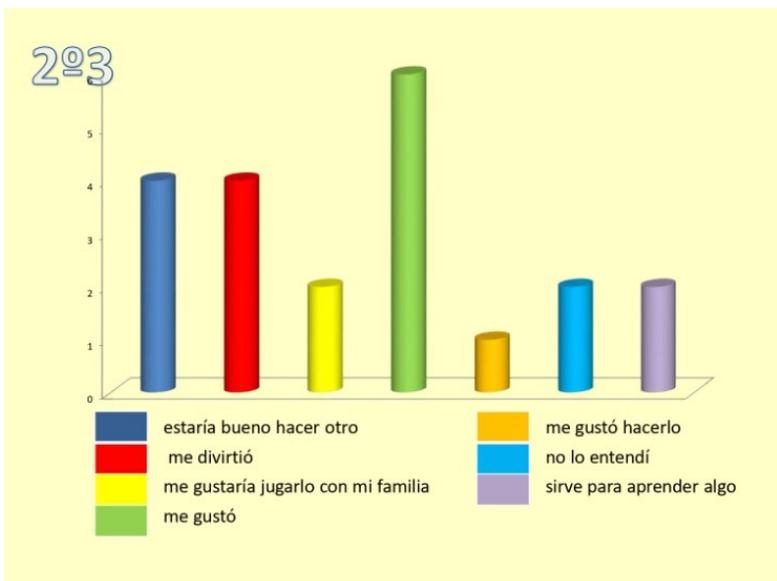
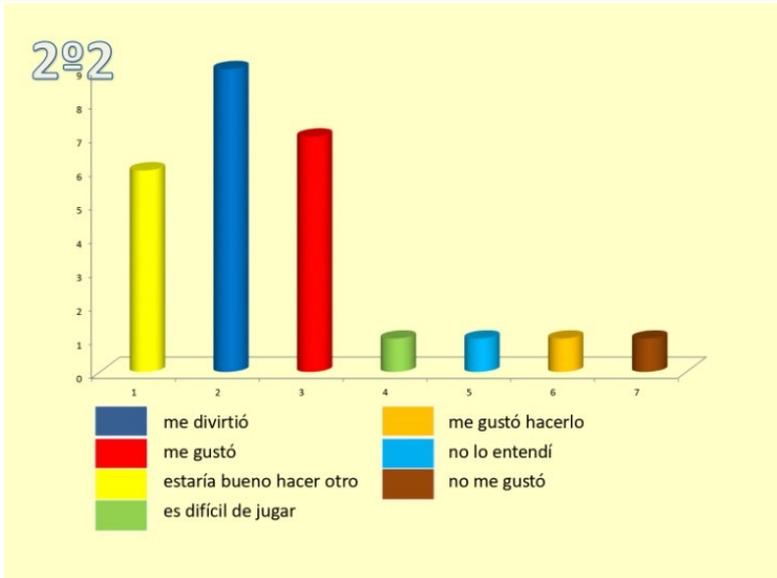
El objeto juego no solo debía ser elaborado en contenido por los estudiantes. También ellos pueden ser quienes le dieran el diseño más apropiado. Nadie más que ellos conoce sus contenidos, los objetivos del juego, y el momento histórico que quiere representar (los intereses, los protagonistas, los procesos que estaban sucediendo). Era hora de representarlo materialmente. Así es que se disponen al diseño de los escenarios y los elementos que son representativos de lo que se pone en juego. Aprovechar los saberes y sus condiciones para el diseño gráfico y virtual en 3D, acompañados por los docentes, que les ayudan a ejecutar e interpretar materialmente sus intenciones.

## Parte 2



### Haz alguna sugerencia para mejorarlo

- Incluir un papel con las instrucciones de juego
- había mucho alboroto pero eso no tiene que ver con el juego
- algunos territorios deberían ser mejores que otros, con más puntos
- carta comodín, un pase directo para ganar territorio
- más territorios
- batallas sangrientas
- ser muchas personas se dificultó un poco
- piden una cantidad de porcentaje que me parecen muy altas
- Ampliar el tablero
- puede empezar con determinada cantidad de dinero y así se pueden comprar personajes del mazo
- el que primero vea si puede tener el territorio se lo lleve y así que todos estén atentos en todo momento
- empezar con al menos 2 territorios y después expandirnos
- combinación de personajes, con los dos puntajes combinados
- Quizás que todas las piezas sean hechas por los alumnos
- En las cartas de obtener territorios se podría disminuir un poco el porcentaje que se pide
- Hacer desafíos para poder ganar personajes/ territorios



Luego de jugarlo una vez, a modo de testeo, se recogió la opinión y las sugerencias de los estudiantes. Estos son los resultados sintéticamente presentados.

### **Parte 3**

La experiencia nos deja muchas enseñanzas. Entre ellas, la más importante es que para lograr un buen producto, en el cual todos se vean identificados, y todos logren participar, es necesario desarrollar un proceso, pautado, acompañado. Lleva tiempo, y la ansiedad que la planificación y los tiempos imponen pueden atentar contra un buen resultado. Mantenerse en la confianza de que en el proceso se van consolidando aprendizajes más significativos, es clave.

Esta visión positiva de la actividad es compartida con los alumnos, quienes en la casi unanimidad valoraron la experiencia. Esto es un activo que queda instalado, ante la posibilidad de desarrollar otra experiencia similar.

El próximo desafío podría ser lograr un juego cooperativo, cuyo objetivo será «ganamos» si todos logramos el objetivo. En esta oportunidad el contexto en el cual se podría desarrollar es el de la Revolución Oriental, lo cual es afín con el objetivo del juego con esa condición de ser cooperativo: ganamos si todos logramos la independencia, los derechos, la participación política, etc.

Un juego con tales objetivos específicos pareciera una contradicción. En un concepto radical el juego no persigue más fin que jugar. Pretender abordar contenidos, por lo tanto, pareciera no tener que ver con lo lúdico (Öfele., pp. 55-57).

Pero lo cierto es que un juego lo es, en un contexto, en un tiempo histórico, en un entorno social, en una serie de condiciones que deben darse para que quienes se encuentran en torno al juego sean partícipes genuinamente en él (Öfele, pp. 18-21).

En el caso de la experiencia que presentamos, el juego se hizo presente con todas sus galas al tenerlo terminado: el disfrute, la satisfacción, la diversión compartida, el entusiasmo por lograr los objetivos. Sin dudas la lúdica está presente.

Pero para que se diera, fue necesario todo el proceso de construcción. Que quienes participaran fueran acompañándose en el proceso. Comprendiendo la lógica del objeto al que estaban arribando, que respondía a través de las reglas del juego, a la mentalidad y el ambiente de la Época que se quería recrear.

Y entonces, ingresar y disponerse a jugarlo, cumple con esa condición de entrega. De disponerse en el tiempo y el espacio a esa atmósfera propia del estar jugando. Sin más fin que los desafíos que propone el juego.

Este sería otro aspecto que puede entrar en contradicción con lo que se espera de un «salón de clases». El «desorden» producido por el entusiasmo lleva a levantar la voz, a reír, también a discutir. Lo que sucede, sucede con el único marco de las reglas del juego sin más marcos normativos. Tampoco aquí hay aquí calificaciones, ni registro de aprendizajes, ni pruebas posteriores. Es «solo» jugar.

¿Puede decirse que no haya habido «clase» por ello? Creemos que no. Que el solo encuentro a jugar enseña. Enseña del respeto al otro y a las reglas; enseña a acordar, a dialogar, también a disentir y a pesar de ello seguir jugando.

Pero tampoco se puede decir que no haya habido «clase de Historia». Hubo construcción de contenidos, siguiendo un camino pautado, en el cual pudieron ingresar de manera más profunda en las circunstancias de la Época. Si además, ese tiempo propio del juego, autónomo y hasta eterno del que hablan algunos autores, es un tiempo contextualizado en un momento histórico, no solo están jugando con la Historia. Están jugando en la Historia: inmersos en ella.

En cuanto a dos condiciones que el juego cumple como lo son la libertad y desarrollase en un espacio propio, no parecieran ser características propias de una clase (Öfele., pp. 23-25). Estar en clase es obligatorio si están en el centro educativo. ¿Cómo lograr que sea un espacio de libertad donde no haya otra condición que el disfrute? No habrá que esperar calificaciones, y estar dispuestos a que no todos quieran participar. El desafío es sentirse parte, estar y divertirse. Esa será la tarea del propio juego. Finalmente, a eso nos jugamos.

## **Referencias bibliográficas**

- ANIOVICH, R., y CAPPELLETTI, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós, Voces de la Educación.
- BRAUDEL, F. (1989). *Civilización material y capitalismo*. Labor.
- ÖFELE., M. R. (2006). *Miradas lúdicas*. Universidad de San Pablo: Dunken.
- PIÑEYRÚA, A., BERAIS, A., CASIRAGHI, M. J., CROSA M., LEONE, V., MARTÍ, J. P., VISCONTI, A. (2016). *Pensar la Historia 2*. Montevideo: Contexto.

ROMANO, R., y TENENTI, A. (1980). *Los fundamentos del mundo moderno*. Madrid: Historia Universal Siglo XXI.

SCHEINES, G. (1998). *Juegos inocentes, Juegos terribles*. Eudeba.