

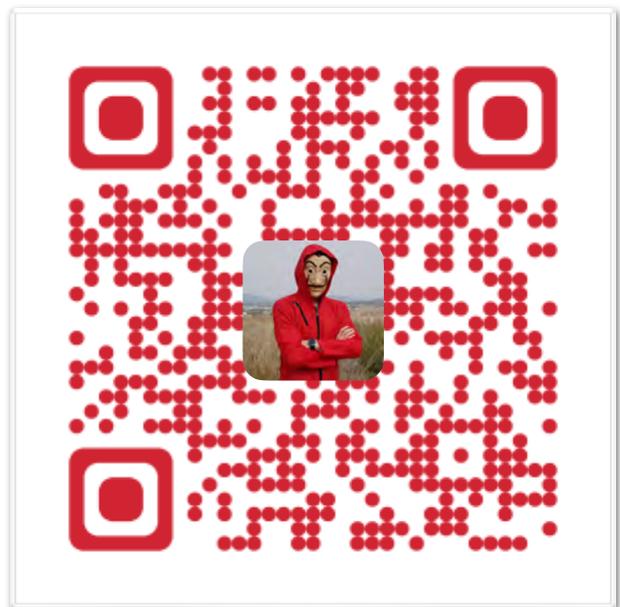
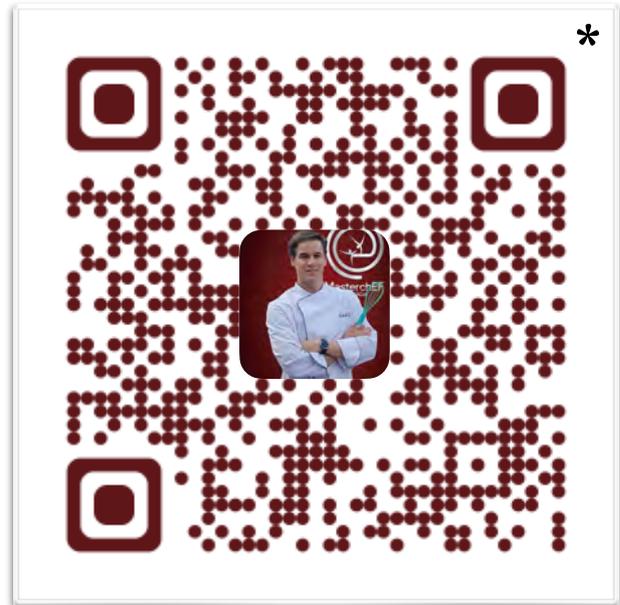
Isaac J. Pérez-López



DE LAS 7 BOLAS DE DRAGÓN A LOS 7 REINOS DE PONIENTE

VIAJANDO POR LA FICCIÓN PARA TRANSFORMAR LA REALIDAD

Sobre el autor:



**DE LAS 7 BOLAS DE DRAGÓN A LOS 7 REINOS DE PONIENTE:
VIAJANDO POR LA FICCIÓN PARA TRANSFORMAR
LA REALIDAD**

by Paranoias Isaac

Publicado en: mayo de 2020

Título: De las 7 Bolas de Dragón a los 7 reinos de Poniente: viajando por la ficción para transformar la realidad

Isaac José Pérez López (autor)

Rubén Valle Guerrero (*matte painting* de la portada)

José Arjona Pérez (prólogo)

Carmen Navarro Mateos (epílogo)

ISBN: 978-84-948875-6-7

Editorial: CopiDeporte - Servicio de Reprografía S.L.

"Si volviera a nacer, si empezara de nuevo
volvería a buscarte en mi nave del tiempo"

(Cómo hablar -Amaral y Antonio Vega-)

“El colegio poco me enseñó
Si es por esos libros nunca aprendo

A coger el cielo con las manos
A reír y a llorar lo que te canto
A coser mi alma rota
A perder el miedo a quedar como un idiota

Y a empezar la casa por el tejado
A poder dormir, cuando tú no estás a mi lado”

(La casa por el tejado -Fito y Fitipaldis-)

“I am not a stranger to the dark
Hide away, they say
'Cause we don't want your broken parts
I've learned to be ashamed of all my scars
Run away, they say
No one'll love you as you are
But I won't let them break me down to dust
I know that there's a place for us”

(This is Me -Keala Settle-)

“Mejor lento que parado, desabrocha el corazón
No permitas que te anuden la imaginación
No te quedes aguardando a que pinte la ocasión
Que la vida son dos trazos y un borrón”

(Legaremos a tiempo -Rosana-)

ÍNDICE

Prólogo (por Pepe Arjona)	11
Capítulo 1.	
De cole a C.O.L.E. y tiro porque me colé (en busca del Saiyan perdido)	15
Capítulo 2.	
Punto lúdico: ejemplo de un “examen” basado en la ficción	51
Capítulo 3.	
Serious game: “Mortal Virus”. Un juego de cartas para promover la salud	61
Capítulo 4.	
Un triple escape room como guinda de una gamificación basada en Star Wars	91
Capítulo 5.	
gamE of thrones: the end is coming. Un proyecto de gamificación en Educación Superior.....	103
Referencias fílmicas	133
Epílogo (por Carmen Navarro)	139

Cuando se indiquen en esta obra formas lingüísticas tales como alumnos, profesor, etc. será aludiendo a ambos géneros, redactándose de este modo para hacer más fluida la lectura y menos impersonal, sin que este uso gramatical esconda una discriminación sexista. Se usará el masculino neutro aceptado tanto por la RAE como por la normativa legal para referirse a ambos sexos o, en su caso, expresiones tales como alumnado, profesorado..., facilitando con ello la redacción y lectura.

Prólogo

Pepe Arjona
@leonidasarjona

Si comparamos el Sistema Educativo (reflejo de la sociedad actual) con cierta obra fílmica, podríamos decir que hay tres grupos de personas que conviven en un mismo ecosistema. Por un lado, podemos encontrar a los que intentan cambiar el Sistema para mejorarlo; por otro, los que centran sus esfuerzos en mantenerlo como está, y por último, un tercer grupo cuyos integrantes pueden liberarse por la acción de los primeros, pero que igualmente pueden convertirse en "agentes" de los segundos.

Partiendo de esta premisa, si los que intentan mejorar el Sistema e incorporar a otros a su causa son las tripulaciones de las naves de la ciudad libre de Sión; los que se enfrentan a ellos, los agentes; y los terceros la gran población mundial que está dormida "viviendo" en "**Matrix**"...

... podríamos reconocer a **Isaac Pérez** como **Neo**; uno de Los Elegidos.

Al respecto, hablo en plural puesto que en la segunda película de la trilogía original, en su encuentro con **El Arquitecto**, Neo descubre que es el sexto Elegido a la vez que un elemento del propio Sistema: su función como salvador es una especie de espejismo que permite estabilidad por aportar a los ciudadanos libres la esperanza de que la situación puede cambiar, pero que en última instancia, es una simple variable que debe volver a la fuente para reiniciar el Sistema una vez más.

Como puedes saber, Los Elegidos anteriores a Thomas Anderson decidieron volver a la fuente como única elección que permitiera mantener con "vida" a los ciudadanos de Sión, pero respecto a Neo, hubo una variable con la que el Sistema no contaba: su amor por **Trinity**. De esta forma, el protagonista de "Matrix" decidió arriesgarlo todo por el amor de su vida rompiendo el ciclo establecido por el Sistema, salvando a Sión y estableciendo una tregua entre dos grupos enfrentados y previamente irreconciliables.

Volviendo al mundo real¹, la variable que puede hacernos considerar a Isaac un Elegido "único" es su amor por la trinidad compuesta por la **ficción**, la **Educación**² y el **juego**. En este libro (y sin ánimo de hacer "spoilers") une estos tres elementos en una estrategia única: la Gamificación, y lo hace relacionándola con otros conceptos, estrategias e ideas asociados a la misma, mostrando el camino que puede llevar al docente desde su enfoque más sencillo hacia su última evolución, en lo que él llama Gamificción. Además, desarrolla sus ideas a través de uno de los grandes iconos de la cultura pop: **Goku**, de "**Bola de Dragón**", estableciendo un símil que encaja de una forma tan fluida que parece entrever coordinación con el mismo **Akira Toriyama**³.

¹ Valga el doble sentido.

² Educación en General y Educación Física en particular.

³ Creador de "Bola de Dragón".

Para finalizar el enorme privilegio que es realizar el prólogo de este libro, podría compartir que es cierto que, como comenta **Batman** en el final de "**El caballero oscuro**", o morimos como héroes o vivimos lo suficiente para convertirnos en villanos, pero también lo es que, como demostró Neo, los ciclos están para romperlos y que Isaac Pérez trabaja **con ahínco** día a día desarrollando su labor docente y formativa como un héroe incansable que además de ofrecer esperanza, muestra el camino hacia la posibilidad real...

... de cambiar el Sistema.

- Pepe Arjona (Leónidas) -

Goku: *¿Me puedes dar algún consejo, Vegeta?*

Vegeta: *Ninguno, ¡esfuérzate!*

Goku: *¿Eso es todo lo que me vas a decir?!*

Vegeta: *Sí, así es.*

Goku: *No seas así, ¡que somos compañeros de equipo!*

Vegeta: *No me interesa.*

Goku: *Creo que ahora sí estoy en aprietos.*

Beerus: *¿A qué estás esperando? Debes conocer alguna forma de contrarrestarlo. ¿Por qué no bajas y se la dices a Goku?*

Whis: *Encontrar la solución por ti mismo es parte del entrenamiento, y no debo inmiscuirme.*

Beerus: *¡Pero si esto no es ningún entrenamiento!*

Whis: *Dejemos que Goku se haga cargo de la situación.*

*(Dragon Ball Super)**



Capítulo 1.

De cole a C.O.L.E. y tiro porque me colé (en busca del Saiyan perdido)

* Si te animas a jugar un poquito te lanzo el reto de que trates de recordar/averiguar las 5 escenas en las que se desarrollan las 5 conversaciones que abren cada uno de los 5 capítulos que componen esta obra, es decir, trata de ponerlas en contexto. No obstante, si la curiosidad o ansia te vencen puedes consultar la solución al final del apartado "Referencias filmicas".

De cole a C.O.L.E. y tiro porque me colé (en busca del *Saiyan perdido*)¹

Título algo surrealista, incomprensible *a priori*, puede ser, lo reconozco, pero en realidad recoge la razón de ser y el motivo que ha dado lugar a este trabajo de una forma bastante precisa. Es más, todo tiene un porqué, desde el guiño a un juego (aspecto central de este capítulo) al hecho de que se trate de uno de los juegos más sencillos de la historia y que, probablemente, ha formado parte de la infancia de la inmensa mayoría de nosotros. Pero ¿por qué? Porque, por fortuna, “quien tuvo, retuvo” o, como no deja de repetirme un buen amigo, porque “quien nace lechón muere cochino”, así que mi intención es hacerte ver que *gamificar* con fundamento (que diría Arguiñano) puede llegar a no ser tan complejo si rescatas al niño que todos llevamos dentro. En este sentido, si te animas a emprender la aventura que a continuación te propongo, recuerda que no deberías saltarte “casillas”, tal y como sucede en *La Oca*, salvo que se dé alguna de las tres siguientes situaciones:

1. Caer en el primer puente y que te lleve la corriente hasta el segundo de ellos, es decir, tener la fortuna de que tu entorno (amigos y/o familia) te haya impulsado (estimulado) durante tu infancia y juventud a jugar a juegos de mesa y/o videojuegos, y hoy día siga siendo un hábito que continúe ocupando gran parte de tu tiempo de ocio. Circunstancia que también se puede dar a la inversa, haciéndote retroceder muchas “casillas” y “perdiendo tiempo” a la hora de alcanzar tu objetivo (lo que representaría caer en el segundo puente), es decir, cuando la predisposición de tu entorno a jugar venga siendo “-3”.
2. Tener la suerte de dar con una “Oca” en el tablero (con algún *jugón*, no necesariamente docente, que te guíe y dé soporte a tus propuestas), pudiendo saltarte varias “casillas” (fases del *Continuum*, del que a continuación te hablaré) porque “de Oca a Oca y tiro porque me toca”. Al ir nutriéndote de su experiencia y conocimientos tu “coraza” (excusas)

¹ Te recomiendo leer este relato de manera reposada, sin prisas, paladeando cada uno de los aspectos y detalles que recoge, en la línea de la canción “Despacito”, de Luis Fonsi: pasito a pasito.

se irá haciendo cada vez más fina y acabarás formando parte de “El Lado Luminoso del Juego”, porque engancha, y mucho.

3. Que suene la flauta, caigas en unos dados y saltes a los siguientes, es decir, que te la juegues empezando, por ejemplo, *gamificando* tu asignatura sin una base suficiente en juegos de mesa o videojuegos. Al igual que en *La Oca* puede salirte bien, como sucedería con los primeros dados (siempre hay gente que parece tocada por una varita mágica y que todo lo que hace le sale relativamente bien), pero también cabe la opción contraria, en el caso de los segundos dados del tablero, retrasando tu evolución considerablemente.

No obstante, para llegar a entender bien el título, el porqué de ese juego de palabras, es necesario empezar por el final de la primera parte de él (“y tiro porque me colé”). ¿Qué significa? Muy sencillo, que considero que puede ser una intromisión, que puedo estar “colándome” de alguna manera donde no debiera porque creo que no me “toca” a mí hablar sobre juego, *gamificación* y aprendizaje. A pesar de que me apasiona todo ello, y de vivirlo a diario con la misma emoción y compromiso con la que jugaba de niño, estoy convencido de que hay muchos, y muy buenos, compañeros especialistas en la materia que podrían dar más luz al respecto. Pero también es cierto que bastante tienen ya con toda la labor que realizan, pues frentes que atender en este sentido hay “para dar y regalar”, como para pedirles que se metan en uno nuevo.

Mi relato se basa más en la experiencia acumulada a lo largo de 20 años, en los que el juego y el diseño de entornos lúdicos se han convertido en la piedra angular sobre la que he construido mi docencia, y no tanto en el estudio profundo de los planteamientos teóricos que pudieran sostener un enfoque así. En todo este tiempo he llevado a cabo diversos proyectos (que puedes encontrar en la siguiente página, donde te los presento a partir de sus logos) que me han permitido aprender a partir de la práctica, en un enfoque de investigación-acción donde la reflexión y el análisis, desde una perspectiva crítica, han tenido un papel crucial en todo momento. Junto a ello, si ha habido una palabra que me ha acompañado y que ha sido igualmente determinante esa es: *MERAKI*. Su origen es griego y debería definir a todo docente, pues significa hacer algo con amor y creatividad, poniendo el alma en ello:



Me he tomado el atrevimiento de “colarme” porque me interpela de forma directa, pues cada vez soy testigo de más casos de docentes que tras descubrir la *gamificación*, y más aún si ha sido después de conocer en profundidad algún proyecto, se sienten como aquel amante de la buena música que al escuchar por primera vez la intro de “Thunderstruck” en el Estadio Monumental de Buenos Aires (en 2009) se queda con la boca abierta, frotándose los ojos (y hasta las orejas). No habremos sido pocos los que en algún momento hemos soñado con poder sentir lo que supondría generar algo tan mágico como lo que allí se vivió de la mano de Angus Young, Phil Rudd (batería) y el resto de la banda.



El problema es que mientras que quien decide emular ese punteo inicial, para revivir al menos las sensaciones que le provocó ese concierto, es consciente de la importancia de empezar por aprender los diferentes acordes de guitarra, dedicar muchas horas de práctica, etc., etc., hay innumerables

docentes que tienen la intención de replicar ese determinado proyecto que le ha deslumbrado casi “sin haber tenido a lo largo de su vida ni tan siquiera una guitarra entre sus manos” o, lo que es lo mismo, sin apenas haber jugado, o haberlo hecho hace tanto tiempo que ya ni recordaría la última vez que sucedió. ¿Cuál es la consecuencia inmediata de ello? “Blanco y en botella”, que no tardan en sentirse abrumados e incapaces de lograrlo. Algo similar a la escena que recoge el siguiente código QR (del minuto 1,23 al 1,40), y que puede ayudarte a visualizar mejor dicha sensación, pues tras el encontronazo de Riley (la protagonista de la película “Del revés”) con Jordan este no es capaz de reaccionar. Víctima del pánico se queda paralizado, bloqueado, sin capacidad de respuesta. La diferencia con esta escena es que en la cabeza de muchos docentes en lugar de la palabra “girl” se escucharía: *gamificación*.



Aquí es donde entra en escena un personaje de ficción que ha marcado la realidad de mi día a día desde pequeño, y al que considero la referencia a tener en cuenta para todo aquel que llame a la puerta del aprendizaje basado en juegos y la *gamificación*: Goku. Tras leer esto entendería que te hubieras quedado “to loco”, “flipando en colores” o, directamente, te estés llevando las manos a la cabeza (dependiendo de la generación a la que pertenezcas), lo sé, pero pronto entenderás el porqué. De momento, a modo de aperitivo, te diré que ojalá todos afrontáramos la vida como él, que ante cualquier dificultad veía una oportunidad de mejora y aprendizaje pues, de lo contrario, serás “carne de cañón”, abandonando incluso antes de haber empezado, y convirtiendo lo que podría ser una oportunidad para inspirarte en una excusa en la que escudarte.

Una vez justificado el final (“colé”) vayamos al comienzo. Lo de “de cole a C.O.L.E.” no es más que una forma de expresar, de la manera más concisa posible, mi intención de convertir una enorme impotencia e incomprensión en un anhelo (espero que no) utópico. Todo se originó el día en el que escuché la conversación de unos alumnos que, de forma muy convencida, decían haber descubierto el verdadero significado de la palabra “COLE”. Este no era otro que (“agárrate que vienen curvas”): Cárcel Obligatoria Llena de Exámenes. Sí, tal cual. He de reconocer que la primera vez que lo escuché se me cayó el alma

a los pies pues, detrás del tono burlón, lo grave de la situación es que decían que en realidad describía muy fielmente “lo vivido y sufrido habitualmente en el colegio y, ahora, en el instituto” (palabras textuales). Sin embargo, lo que confiaba que fuera una “simple” anécdota se ha convertido, lamentablemente, en una definición con más seguidores que *youtubers* hay en la actualidad. Pero cuál fue mi sorpresa cuando viendo la película de *La familia Addams* (2019) descubrí que no se trata de una experiencia exclusiva en nuestro país. De hecho, en la escena en la que *Miércoles* entra por primera vez a un colegio la frase que pronuncia nada más abrir la puerta es: “Ahhhh, es una cárcel para niños” (la segunda parte de la “definición” no le daría tiempo a comprobarla, por fortuna).

En este sentido, y aprovechando que ando “entre fogones” en el “Máster Universitario de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas” (MAES), he decidido darle la vuelta a la tortilla y transformar ese *retroacrónimo* en otro más esperanzador: “Continuum del Oasis Lúdico en Educación”. Ojalá, eso sí, pronto tenga que buscarle otro significado a la “O” pero, de momento, lo de aprovechar las grandes bondades del juego y los entornos lúdicos a la hora de favorecer el aprendizaje del alumnado no deja de ser más que un pequeño “oasis” (si bien es cierto que cada vez de mayor extensión) en el “desierto²” que, habitualmente, representa su experiencia en las aulas, sufriendo su particular “Día de la Marmota” cada vez que acuden al colegio, instituto o facultad.

Por tanto, este trabajo es un acto de coherencia y responsabilidad, al no querer dejar en simple posturo, en una mera declaración de intenciones, la propuesta de *Continuum*. De hecho, cada vez está más extendida en nuestro país la tentación de criticar la realidad y darnos la espalda, esperando a que se ponga linda, como señala Felipe (el primer amigo de Mafalda) en esta conocida viñeta de Quino, en lugar de atrevernos a afrontarla y cambiarla o, al menos, a ofrecer ideas o soluciones. A raíz de ello nace este relato, con vocación de poder



² Para quienes piensen que es exagerado mejor no mencionar aquellos centros en los que dedicar tiempo en los recreos a disfrutar y aprender jugando a juegos de mesa con los amigos está prohibido (información, no invención).

servir de ayuda a quienes quieren y (creen que) no son capaces de diseñar y llevar a cabo un proyecto de *gamificación* de esos donde se cuida hasta el último detalle, todo cuadra y realmente da lugar a aprendizajes trascendentes para el alumnado. Por tanto, a continuación comparto contigo el camino que a mí me ha ayudado a crecer y evolucionar como docente, permitiéndome llegar un poquito más lejos, año tras año, en esta apasionante aventura que es la docencia. Para ello, además de los ejemplos que encontrarás en este capítulo, con la intención de ayudarte a entender mejor la aplicación práctica de lo que vaya narrándote (e, incluso, poder servirte de inspiración), en los capítulos posteriores te incluyo también algunas experiencias que he realizado a lo largo de este tiempo sobre el resto de fases del *Continuum*. Sin duda, perder de vista las prisas en llegar y, en cambio, dedicar el tiempo necesario a disfrutar (saborear) cada paso ha sido importantísimo en estos años, pues siempre he tenido claro que “el viaje aporta la felicidad, no el destino”, tal y como Sócrates le hace ver a Dan en *El Guerrero pacífico*. Y a día de hoy no he encontrado un mejor “compañero” de viaje que todo lo que gira en torno al juego, hasta el punto de lograr que los alumnos pasen de no querer ir al cole (instituto o facultad) a desear que llegue mañana para volver al C.O.L.E. y no dejar de aprender mientras disfrutan.



Ha llegado el momento de justificar por qué Goku ha sido el Elegido para plasmar cada uno de los pasos a seguir en el “Continuum del Oasis Lúdico en Educación” (como puedes apreciar en la siguiente imagen). Pero previamente, por si hay alguien que no sepa de quién estoy hablando, debería presentar a Kakarot (su nombre de nacimiento), Goku o Son Goku (como se le conoce en la Tierra). Se trata del protagonista principal del *manga* y *anime* de *Dragon Ball* (creado por Akira Toriyama), un *saiyan* (raza de los guerreros originarios del planeta Vegeta) que fue enviado a la Tierra por sus padres para sobrevivir a la destrucción de su planeta (por parte del tirano Freezer).

construyó mi infancia, y que me hizo disfrutar de grandes momentos de emoción e incertidumbre (para mí dos de las características básicas en un juego y en cualquier propuesta docente). Por si todo ello fuera poco, he de agradecerle también que me ofreciera un ejemplo de lo que debe caracterizar a un docente, por la humildad y alegría que le definen, su corazón limpio e inocente, su enorme capacidad de aprendizaje, su afán de superación, su preocupación constante por ayudar a los demás y un largo etcétera que lo hacen único y entrañable para mí.

Las dos variables que he tenido en cuenta a la hora de establecer la progresión de las distintas fases han sido:

1. La complejidad de su diseño.
2. El tiempo de implementación que requieren.

Un último aspecto a destacar antes de adentrarnos en el *Continuum* es que tu finalidad no debe ser llegar al final de él, sino ser capaz de aprovechar cualquiera de sus pasos en función de tu contexto y alumnado, los recursos de los que dispongas y el aprendizaje que quieras favorecer en ellos. De hecho, habrá ocasiones en las que desarrollar la última de las evoluciones sería similar a tratar de “matar moscas a cañonazos”, resultando mucho más apropiado, por ejemplo, un ABJ o un PBL, como se verá más adelante. Otra cosa bien distinta es que las circunstancias sean propicias para llevar a cabo un proyecto de *gamificación* o *gamifcción* que genere en nuestro alumnado una experiencia de aprendizaje realmente memorable y trascendente, dejando en ellos una huella indeleble. En ese caso, de forma similar a lo que le sucede a nuestro protagonista cuando logra alcanzar el *ki* divino (energía interior que determina su poder de combate, y donde el *ki* de los dioses representa su máxima expresión), llegaríamos a sentir algo muy similar a la “excitación pedagógica”. No obstante, no debemos olvidar que Goku no nació logrando convertirse en *Super Saiyan Dios Super Saiyan* (la última de sus transformaciones y que dio lugar a experimentar lo que suponía el mencionado *ki* de los dioses) sino que gracias a cada una de las evoluciones previas logró llegar a esta última. Reflexión que muchos creerán obvia, pero que parece ser que muchos docentes obvian.



Goku niño

Punto lúdico

Bueno, ¿que dé comienzo el relato de este “viaje iniciático”? Para quienes se acercan (casi) por primera vez al mundo del juego y la *gamificación* el primer paso sería interesante que fuera tener presente aquello que caracterizaba a Goku cuando era niño. Sus sueños, sus propósitos, estaban a la altura de su edad, de su formación o nivel de combate. Goku no se planteaba metas imposibles, como salvar la Tierra (y que sí hizo con el paso del tiempo), pero nunca dijo que no a un reto que le hiciera mejorar, por difícil que pareciera. Buena prueba de ello fue aceptar la propuesta del maestro Mutenroi (la primera persona a la que Goku pidió que le entrenara) de participar en el torneo mundial de las artes marciales, *a priori* lejos de su zona de confort, pero no fuera de su alcance. En definitiva, algo similar a cuando te propongas darle un enfoque lúdico a una actividad concreta de clase por primera vez. Si, como él, le dedicas el tiempo necesario a prepararte(lo) convenientemente no dudes que sentirás mariposillas en el estómago. Es más, te adelanto que cuando recibas el *feedback* de tus alumnos estarás deseando “subir de nivel”. A pesar de ello, si nada más que de pensarlo estás notando un pequeño escalofrío por el “miedo” que caracteriza a lo desconocido, a lo que nunca antes hemos hecho, no habrá nada mejor que tener como referencia otro aspecto que primaba también en Goku: la búsqueda de la diversión en todo aquello que hacía, viviendo con una enorme convicción y emoción cada nueva experiencia, sin importarle el qué dirán y tratando de aprender de sus errores para mejorar.

Un buen ejemplo de dicha circunstancia fue cuando se burlaron de él por ser pequeño durante su primera participación en el mencionado torneo de artes marciales. Ni de ese modo lograron quitarle una pizca de ilusión. Es más,

acabó dejando con la boca abierta a todos los espectadores, llegando hasta la final. Y todo gracias a su esfuerzo, tenacidad y a afrontarlo como una oportunidad para aprender, en lugar de ser presa del miedo a la derrota (al “fracaso”) como alguno de sus rivales. En definitiva, debes afrontar tu particular “torneo” con la misma pasión, compromiso e ilusión con la que jugábamos de niños (y lo seguimos haciendo muchos -ojalá sea también tu caso- aún). De hecho, el *punto lúdico* consistiría básicamente en pre-ocuparnos de encontrar la forma de sorprender a nuestros alumnos, de captar su atención, de aumentar su predisposición e, incluso, relativizar, por ejemplo, la trascendencia que (en realidad no) tiene un examen, y hasta en sacarles una sonrisa. Algo así se puede lograr de forma muy sencilla, por ejemplo, a través de la aplicación *Kahoot!* Se trata de una herramienta que te permitirá, entre otras opciones, evaluar el aprendizaje de tu alumnado de una forma entretenida para ellos, a modo de concurso mediante preguntas tipo test. Otro ejemplo, hablando de exámenes, podría ser plantear uno basado en la ficción (como el que encontrarás en el capítulo 2), también conocido como examen “friki”, el cual consistiría en diseñar cada una de sus preguntas en torno a una narrativa significativa para tu alumnado, donde existiera un hilo conductor que las relacionara y les diera sentido.

Antes de continuar es preciso hacer mención al *Saiyan* (raza a la que pertenece Goku y que le confiere su enorme potencial) que todos llevamos dentro aunque, por desgracia, unos mucho más escondido que otros. Por fortuna, cada vez son más los que forman parte de una “especie” muy particular dentro del ámbito educativo como es la de los docentes *jugones*, a quienes se les identifica fácilmente por su *actitud lúdica*, que diría Inma Marín^A. Estos tienen una predisposición especial a jugar, como le sucede a Goku con el hecho de combatir (por su mencionada condición de *Saiyan*). Es más, los docentes que tienen la *actitud lúdica* “a flor de piel” tienen la capacidad de darle un enfoque no convencional, sin dejar de tomárselo en serio (que no es lo contrario de divertido -que sí lo es de aburrido-, que conste en acta para los *haters*) a cualquier actividad que deban diseñar para su alumnado, predisponiéndolos a través de lo lúdico y convirtiéndola en algo sugerente, es decir, atractivo y emocionante. De hecho, al igual que Goku, las adversidades para ellos son en realidad retos que les motivan y dan lugar a liberar toda su

energía (su potencial creativo), desarrollando su mejor versión. Circunstancia que, junto a su capacidad para transmitir en todo aquello que hacen la misma pasión y entusiasmo con la que juegan, acaba “contagiando” a sus alumnos.



Torre de Karin

La buena noticia, para quienes ya estén pensando “en retirarse de la partida” porque lo de jugar no va con ellos, es que simplemente es una cuestión de memoria, pues seguramente de niño una de las

expresiones que más utilizaste era: “¿Jugamos?”. Pero conforme crecemos tratan de engañarnos, martilleándonos con que jugar no es serio, como si viviéramos en bucle el popular anuncio de IKEA (https://www.youtube.com/watch?v=pNCSdo_caBk), repitiéndonos continuamente que “en el salón (menos aún en el trabajo) no se juega³”. Por tanto, aquí es preciso un acto de fe, al más puro estilo *Assassin's Creed*, pues no todos hemos tenido la enorme fortuna de que se nos haya potenciado durante nuestra juventud la mencionada *actitud lúdica*, propia de los docentes *jugones*, a quienes “le corren los dados, las cartas y las fichas de personaje por las venas”. Pero como te decía, existe una buena noticia, y es que para recuperar esa *actitud lúdica*, que será DETERMINANTE para avanzar con paso firme a través de este *Continuum*, simplemente habrá que conseguir, como en el caso de Goku, el “agua sagrada” de la “Torre de Karin”.



³ Incomprensiblemente, aún hoy hay quien considera que basar el aprendizaje en el juego resta “seriedad” a nuestro trabajo, como comentaba anteriormente, cuando es todo lo contrario pues, si recordamos cuando éramos pequeños, pocas cosas nos tomábamos más *en serio* que los juegos, donde nuestra implicación era máxima. Es más, ojalá llegue el día en el que todos los profesores y maestros desarrollemos nuestra docencia con la misma ilusión, compromiso y pasión con la que jugábamos de niños. Un buen ejemplo de ello es el siguiente fragmento de *Stranger Things*: <https://www.youtube.com/watch?v=v-UZxeQgLco&t=2s>

En nuestro caso significará jugar a cuantos más juegos de mesa (o videojuegos) mejor, lo que representa una fase crucial, de gran relevancia, a la hora de aumentar nuestro *ki* (potencial lúdico). De hecho, al igual que Goku aumentaba su habilidad tras cada combate, tú aumentarás tu potencial lúdico tras cada partida. Esta etapa será la base de todas las posteriores y, al igual que le sucedió a él tratando de conseguir el “agua sagrada”, lograrás “hacerte más fuerte” (lúdicamente hablando) durante el propio proceso, ya que descubrirás que la meta será el propio camino. De este modo florecerá tu *actitud lúdica*, que debes regar (jugando) con cierta frecuencia si no quieres que se vuelva a marchitar. Además, también aumentarás el conocimiento de infinidad de mecánicas de juego, que más tarde podrás utilizar para construir tus propios juegos y tus futuros proyectos de *gamificación* o *gamifcción*.

En definitiva, gracias a este superpoder que, como mínimo, tienes de forma latente, serás capaz de encontrarle el lado divertido a lo que *a priori* (parece que) no lo tiene. Ya lo decía Mary Poppins: “Todo trabajo tiene algo divertido y si encontráis ese algo, en un instante...;chap!, se convierte en un juego”. Aseveración que va muy en la línea de la que hace la propia Inma Marín^B quien, muy acertadamente, señala que el componente lúdico de los juegos se encuentra en el jugador, no en la actividad; esa forma de enfocar y afrontar nuestra docencia es lo que transformará el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera trascendente. Un claro ejemplo en este sentido es Tom Hanks en la película *Big*, quien miraba con ojos de niño (lo que era en realidad a pesar de su apariencia de persona adulta), con ojos lúdicos, todo lo que sucedía a su alrededor, buscando la forma de sacarle provecho para disfrutar con ello, sin miedo tampoco al qué dirán. De hecho, esto último lo único que hace es mantenernos plácidamente alojados en nuestra zona de confort pero alejados de todo aprendizaje. Por ello, al toparse con el piano gigante siente un impulso irrefrenable de jugar en él, aprovechando esa magnífica oportunidad para hacer música con los pies, algo que no sucede todos los días. En cambio, su jefe se pone a mirar a su alrededor (en un primer momento) para ver la reacción de la gente y “disimular para que no lo relacionen con él”, hasta que gracias al poder contagioso que tiene el juego acaba “sucumbiendo” y



dejando aflorar el niño que todos llevamos dentro, y juntos acaban disfrutando aún más.

Junto a todo lo mencionado, hay que destacar otro “poder” que tienen los juegos de mesa, y es que también representarían nuestras “Habichuelas Mágicas”. En *Dragon Ball* se utilizan para curar en un instante a cualquier persona por muy malherida que estuviera. Por tanto, si en algún momento te empiezan a invadir las dudas, planteándote incluso abandonar, difícilmente encontrarás una mejor “medicina” para recuperar tu energía, ilusión e incrementar tu “poder lúdico” que quedar con los amigos y tomarte una “Habichuela Mágica” (echarte una partida a un juego de mesa).



Goku adulto

ABJ

De vuelta ya al *Continuum*, un aspecto importante es que como consecuencia del incansable afán de superación y constancia de Goku, al mismo tiempo que crece (y se convierte en adulto)

también lo hace su poder. Y esto puede traducirse desde una perspectiva docente en dar un pasito más y usar juegos en el aula, es decir, apostar por el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). De ser así nos sorprenderá el efecto que podemos alcanzar en el alumnado, favoreciendo su aprendizaje de una forma muy significativa y atractiva, gracias a innumerables juegos que lo potenciarán sin necesidad de modificar nada en ellos. A raíz de haber estado experimentando y probando diferentes juegos (preguntando y dejándote aconsejar por amigos, conocidos, blogs especializados, etc.) es posible trabajar

no solo contenidos propios de cualquier asignatura (con el Timeline, Scrabble, ¡Mía!, etc.) sino capacidades y habilidades muy diversas, aprovechando los aprendizajes emergentes (que diría Pepe Pedraz^c) que otros muchos generan (Dixit, Ikonikus, Imagine...).



Planeta de Kaito



Antes del tercer paso de este *Continuum* es conveniente pasar por el *Planeta de Kaito* o, dicho de otro modo, aumentar la exigencia de tu entrenamiento. Se trataría de seguir jugando a juegos de mesa pero ahora con una clara intencionalidad: pensar cómo adaptar las mecánicas y juegos que conozcas, o vayas descubriendo, a tus objetivos de aprendizaje. Este planeta se caracterizaba por su fuerte gravedad, unas diez veces superior a la de la Tierra, que es lo que ayudó a Goku a aumentar su nivel de combate, ante la exigencia de las condiciones en él. Esto es precisamente lo que deberías probar, no conformarte con permanecer cómodamente alojado en lo que haces habitualmente. En su lugar, dedícale el tiempo suficiente a analizar múltiples juegos y extraer de ellos todo aquello que puedas aprovechar para dar respuesta a las necesidades y demandas de tu alumnado. Un esfuerzo considerable, cierto, pero si lo afrontas con convencimiento e ilusión, como Goku, te permitirá alcanzar cotas hasta el momento inimaginables de poder (satisfacción y aprendizaje de tus alumnos). La ficha “Sacando jugo al juego”, que encontrarás en el siguiente código QR, puede servirte de ayuda. A través de ella no solo podrás elaborar una sencilla y valiosísima reseña de tus juegos

sino que te “interpelará” para extraer aquellos elementos de juego, acciones y emociones que, nunca mejor dicho, más juego te puedan dar para adaptarlas a la consecución de tus objetivos educativos.



Goku SSJ **Serious game**

Hemos llegamos a un momento en el que se produce un punto de inflexión en la vida de Goku, y de cualquier docente (en nuestro caso). Se trata de un paso de los más determinantes. De hecho, es donde se produce su primera gran evolución, convirtiéndose en *Super Saiyan (SSJ)*.

En este sentido, es importante destacar que las diferentes evoluciones de Goku son el fruto tanto de su afán de superación, ya mencionado, como de la indignación que le supone ver sufrir a sus seres queridos por la amenaza de algún ser malvado (cuando trata de imponer su poder y hacer sucumbir a los demás). En otras palabras, lo que le sucede a muchos docentes al ser testigos de lo que tienen que aguantar sus alumnos ante los planteamientos y actitudes de algunos compañeros, que miran más por su comodidad e intereses que por los de los alumnos, convirtiendo sus clases en una auténtica “tortura”.



A raíz de esta primera evolución no solo cambia (aumenta) su fuerza sino que físicamente también cambia, pudiendo observarse su característico pelo rubio que, además, se eriza. En cualquier maestro o profesor este paso yo lo identifico con el hecho de ir un poquito más allá, y tras “tu paso por el planeta de Kaito”, construir tus propios juegos de mesa específicos para fomentar aprendizajes concretos (que incluyes intencionadamente en ellos); planteados de este modo lograrás que arraiguen más de lo habitual en el alumnado. En nuestro caso el cambio físico también tendría lugar,

concretamente en la cara de felicidad que se te pondrá al comprobar el resultado de tus diseños en las caras y aprendizaje de tus alumnos. ¡Indescriptible!

A los planteamientos de este tipo se les conoce como *serious game*. En ellos el aprendizaje prima más que la diversión (pero sin llegar a meter los apuntes de tu asignatura en unas cartas, que eso y no hacer nada viene siendo tres cuartos de lo mismo). Para que te sea sencillo distinguirlo del ABJ el matiz estaría en que en él se aprende mientras se juega y en los *serious game* se juega para aprender. En estos últimos se pueden diferenciar varias evoluciones (como también sucede con Goku en esta fase, aunque en realidad no podrían considerarse como tales sino más bien extensiones de la primera):

1. **Adapto:** puedes partir “simplemente” de realizar pequeñas adaptaciones a juegos ya existentes para adecuarlos a tu asignatura, como en el caso del juego de cartas “gamifiCAR” (puedes ver las diferentes cartas que lo componen y el resultado a lograr con ellas en el primero de los siguientes tres códigos QR). En él aprovecho la mecánica de juego del *Hanabi* para dar a conocer a mis alumnos los aspectos básicos a la hora de *gamificar* a partir de un juego de mesa.
2. **Elaboro:** un segundo paso podría ser construir un juego original para favorecer de forma específica aquello que pretendas potenciar en tu alumnado. *Mortal Virus* es un buen ejemplo de ello, diseñado para promover la adquisición de hábitos saludables en el alumnado. En el segundo código QR encontrarás un pequeño videotutorial que se ampliará con la guía completa de juego en el capítulo 3.
3. **Construyen:** por último, sería más que interesante que los propios alumnos construyeran un juego que dé respuesta a un aprendizaje determinado, lo que además propiciará en ellos muchos otros aprendizajes. En el ejemplo que aparece en el tercer código QR un grupo de alumnos (dentro del proyecto *Star Wars: los primeros Jedi*) aprovechó el conocido juego del *Monopoly* para favorecer el aprendizaje de los principales contenidos de la asignatura de Educación Física.



Goku SSJ máx. poder

ABJ⁺



Antes de dar un nuevo salto, tanto cuantitativo como cualitativo, y llegar a “convertirte en SSJ3 (*Super Saiyan 3*)” cabe destacar una última extensión en esta fase (SSJ máximo poder). Goku la logra gracias al “Salón del Espíritu y el Tiempo” y que yo identifico como ABJ⁺. Cuando Goku, o alguno de sus amigos, se encerraba en dicha sala 1 día equivalía a 1 año terrestre de entrenamiento, por lo que encajaría estupendamente con los populares “Escape rooms” y “BreakOuts”. La similitud no es solo porque se esté encerrado en una habitación (o haya que lograr abrir una caja, en el caso del BreakOut) sino porque son experiencias *más* intensas, *más* “inmersivas”, donde hay *más* participación por parte del alumnado (y esta se produce de forma simultánea), donde están jugando pero



se la están jugando (ya que solo tienen una oportunidad, a diferencia de los juegos de mesa, que se basan en la repetición para lograr su propósito), hay un tiempo que genera una tensión añadida, etc. Circunstancias todas ellas por las que considero que requieren un apartado especial. Además, el secreto de este estado radica en el ahorro de energía que le supone a Goku, al alcanzar el control natural de la forma SSJ, pudiendo enfocarse así en su fuerza y la resistencia. Algo similar te sucederá a ti, pues todo lo mencionado anteriormente lo lograrás en apenas una hora, al tenerlo todo controlado (gracias al trabajo previo que habrás realizado de preparación de materiales, progresión de los retos, etc.) y, de este modo, poder centrarte en la evolución de tus alumnos durante la actividad, para ir guiándoles en caso de ser necesario.

Se pueden plantear tanto al comienzo de un nuevo proyecto (como detonante de la narrativa que hayas construido), de modo puntual en cualquier momento durante tu asignatura (como disparador de la motivación del alumnado) o al término de ella (como guinda final). En el capítulo 4, precisamente, encontrarás un ejemplo de esta última opción. También pueden aprovecharse como evaluación del alumnado, teniendo que poner en práctica aquellos aprendizajes adquiridos previamente en nuestra propuesta para salir del aula (o abrir los candados que les impidan acceder al contenido de la caja).



Goku SSJ3

PBL

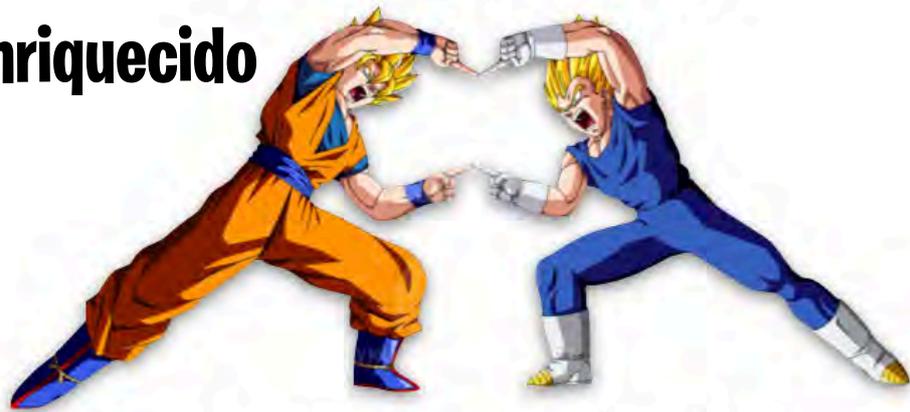


Y alcanzamos el SSJ3. Se trata de la evolución más fuerte de la línea de estados tradicionales del SSJ, y una de las evoluciones de Goku que más llaman la atención por su cambio físico (su aspecto externo), fundamentalmente por su largo pelo rubio. Precisamente por ello resulta muy apropiado identificarla con el PBL (*Points, Badges and Leaderboards*), ya que a corto plazo permite incrementar de manera sustancial la motivación (extrínseca) del alumnado. Casualmente (o no), una vez que un docente decide embarcarse en la “gamificación”, es uno

de los planteamientos también más llamativos (dejándose seducir fácilmente por él), ya que no requiere de muchos cambios en el planteamiento habitual de clase, ni de una gran implicación por su parte. No obstante, otro punto que tienen (deberían tener) en común este planteamiento y la evolución de SSJ3 es que esta última es un estado que a Goku le cuesta mucho mantener durante un largo periodo de tiempo, como debería suceder con el PBL (o *gamificación* de capa fina). Al igual que a él esta evolución le genera grandes niveles de cansancio al alumnado también le suele suceder lo mismo cuando se dilata mucho en el tiempo un PBL. El motivo no es otro que el hecho de basarse en la administración de recompensas externas para que estos acaben haciendo aquello que queremos que hagan. En numerosas ocasiones los alumnos dejan de actuar de dicho modo si no obtienen la recompensa esperada o, directamente, abandonan esa conducta al no suponerles ningún estímulo especial seguir recibiendo la misma recompensa. Un sencillo ejemplo podría ser dar puntos por ir cumpliendo las tareas de clase, y que semanalmente los tres primeros que tuvieran más puntos acumulados en la clasificación (que se iría actualizando cada día) logaran una insignia a modo de reconocimiento, que podría tener, incluso, algún peso en la nota.

Danza de la fusión

PBL enriquecido



Existe una variante que le añade un plus a los planteamientos en los que priman los puntos, las insignias y las tablas de clasificación. Esta se produce al “fusionarse” con un aspecto esencial en *gamificación*, la narrativa. Se trata de lo que denomino “PBL enriquecido”. En él, los diferentes retos tendrían un propósito “épico” o imaginario, otorgándole algo más de sentido a través de

una narrativa inventada por ti. Pero en realidad esta no sería la que daría lugar a ellos, no los justificaría convenientemente, sino que sería más bien una consecuencia de los retos realizados, o una especie de “envoltorio” que los haría más atractivos. Retomando el ejemplo anterior, podríamos añadirle una pequeña capa narrativa donde dentro de un universo mágico cada determinado número de puntos los alumnos aumentarían su nivel, comenzando por aprendiz, luego druida, hechicero y mago. Al ir subiendo de nivel obtendrían cartas de conjuro que podrían canjear por beneficios a la hora de hacer las tareas, como hacer menos deberes, presentar un trabajo dos días más tarde, etc.

Siguiendo el paralelismo con el universo de *Dragon Ball*, un “PBL enriquecido” sería como la “Danza de la Fusión” entre Goku y Vegeta (otro *Saiyan*), en la que se unen dos cuerpos en una sola entidad, pero durante un tiempo limitado. Para dar lugar a ella sus integrantes (*gamificación* -narrativa- y PBL, en nuestro caso) deben igualar sus niveles de poder. Por tanto, una de las dos (la primera en esta ocasión) tendría que reducir su “poder” para “equilibrarse”, de ahí lo de que no llegue a estar del todo “cuadrada” la narrativa, como se decía anteriormente. Hay ocasiones en las que más que por ello es porque esta apenas favorece la capacidad de decisión del alumnado, no pudiendo interaccionar con la narrativa (aspecto de gran valor en *gamificación*) por tratarse de un formato “cerrado”, como en el segundo caso que veremos a continuación.

Dentro de este enfoque podemos encontrar dos posibles expansiones:

1. **PBL enriquecido con tintes de ficción:** aquí la narrativa es adaptada de una ficción existente. No obstante, sería como *Goku Black*, en apariencia es Goku (el envoltorio) pero en realidad es otro personaje (*Zamas*) o, dicho de otro modo, lo que conocemos como un trampantojo en cocina. Básicamente sería similar al último ejemplo pero, por seguir con la magia, utilizando la saga de *Harry Potter*. Se mantendría la obtención de diferentes conjuros, en función del nivel alcanzado, pero comenzando por *muggle*, pasando por Ron Weasley y Hermione antes de llegar a convertirse en Harry Potter.



También se podría añadir que quien no hiciera las tareas de clase correctamente representaría haber sido derrotado por Voldemort, lo que le restaría puntos en la clasificación. Sin embargo, nada de ello estaría dando lugar a que los alumnos experimentaran sensaciones y emociones similares a las de los protagonistas de *Harry Potter*, como sí (debería) sucede(r) en *gamificación*, y señalaré al hablar de ella, ya que es parte de su esencia.

2. **PBL enriquecido de *prime time***: se trataría de propuestas que giran en torno a un programa de televisión emitido en horario de máxima audiencia como, por ejemplo, *Pekín Express* o *Masterchef*. El símil con Goku se establecería cuando visita el planeta *Yardrat* (de ahí que aparezca con la ropa característica de sus habitantes, más *fashion*, “más de televisión”). Durante su estancia en él aprendió la “técnica de la teletransportación” (*shunkanido*). Para llevarla a cabo debía encontrar (percibir) el *ki* de una persona en el lugar al que quería ir. Por ello se establece también la semejanza con esta variante del PBL, puesto que es importante que identifiques los aspectos claves en el programa en cuestión para realizar una adaptación lo más fiel posible y, de este modo, lograr “tele-transportar” a tus alumnos hasta ese programa. Si logras que tengan la sensación de estar viviéndolo realmente (a pesar de tratarse de una asignatura), incrementarás considerablemente su motivación.



Sobre cómo adaptar *Masterchef* al ámbito educativo (más concretamente a la asignatura "Aprendizaje y Enseñanza de la Educación Física" en el MAES), y lo que puede llegar a generar en el alumnado, puedes encontrar más información a través del siguiente código QR:



Templo de Beerus (Whis)



Antes de llegar al segundo punto de inflexión de este *Continuum* sería de gran valor hacer una nueva parada, en esta ocasión para “entrenar junto a Whis en el templo de Beerus”. Durante él, Whis (un ángel encargado de asistir y servir como maestro a Beerus, el Dios de la Destrucción) le explica a Goku que tiene un problema con su forma de ser que le impide sacar a relucir todo su potencial. En concreto, que suele estar demasiado confiado y baja la guardia con frecuencia, al igual que le sucede a muchos docentes cuando llevan a cabo un PBL, que se conforman con los resultados que obtienen a corto plazo. Este entrenamiento podría relacionarse con el momento en el que todos nos enfrentamos al “síndrome del folio en blanco”, cuando tratamos de construir una narrativa que sirva de soporte a nuestro futuro proyecto *gamificado*.

En este sentido, antes de “liarte la manta a la cabeza” y meterte “como pollo sin cabeza” a diseñar un proyecto de este tipo ayuda, y mucho, hacer los “deberes”. Por cierto, benditos “deberes”, dicho sea de paso, pues no habrá entrenamiento más valioso que (sumar al saludable hábito de jugar a juegos de mesa) leer y ver cine o series de televisión. Esto te permitirá conocer infinidad de narrativas que luego podrás adaptar a tus proyectos, dando lugar a que nuestras ideas aparezcan de una manera mucho más fluida.

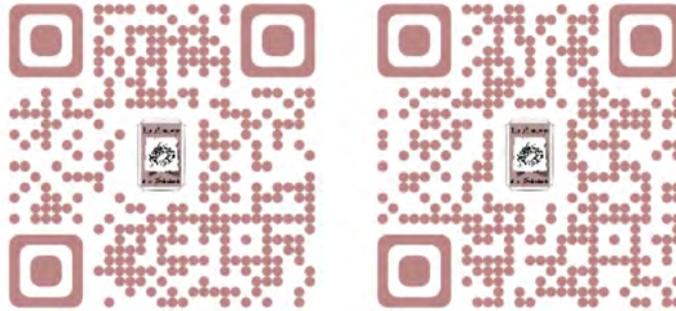
Goku SSJ Dios Gamificación



El otro gran salto en este *Continuum*, una evolución que marca un antes y un después en el desarrollo del *ki* de Goku, es el *Super Saiyan Dios*. Gracias a ella logra sentir el *ki* de los dioses, lo que en nuestro caso significará sentir el poder de la ficción aunque, de momento, inventada por nosotros, dando lugar a la *gamificación* (puedes ver un ejemplo en los códigos QR que encontrarás a continuación). Este estado Goku lo alcanza por primera vez mediante “el ritual de seis *Saiyans* de corazón puro”, es decir, que el docente que decide iniciarse en esta apasionante fase no solo ha de dominar las técnicas pedagógicas básicas, sino que es conveniente un cierto dominio del *marketing*, las mecánicas de juego, el diseño de narrativas, un mínimo gusto estético y un, más que recomendable, dominio de las TIC. En definitiva, para mí *gamificar* es **cautivar al alumnado para sumergirlo en una aventura que le permita alcanzar una finalidad educativa que trascienda el final de la experiencia, a partir de un propósito apasionante y donde los retos y recursos⁴ que plantee el docente (guía pero no protagonista) deberán estar coherentemente integrados en la narrativa que haya construido**. O, dicho de otro modo menos “formal”, es la posibilidad de soñar despiertos, una oportunidad de ser

⁴ Entendiendo por estos todo lo que te ayude a enriquecer la propuesta, desde el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hasta todo aquello que en los juegos contribuye a incrementar la motivación (como, por ejemplo, avatares o cartas de recompensa).

quienes soñamos ser y, por tanto, un contexto de aprendizaje sin límites ni fronteras, donde todo es posible:



Por todo ello, no solo es necesario tener las condiciones para diseñar y llevar a cabo un proyecto de *gamificación* sino que, además, a raíz de la definición anterior, habrá que lograr reunir “las 7 Bolas de Dragón” (o “Bolas Mágicas”). Cuando esto tiene lugar en *Dragon Ball* la persona en cuestión puede hacer realidad cualquier sueño, gracias a Shen Long (el Dios Dragón o Dragón Divino). Pues bien, algo muy similar será lo que experimentarás, pues qué mayor deseo podemos tener los docentes que el de que nuestros alumnos vivan una experiencia realmente enriquecedora y memorable, que les haga un poquito más felices aprendiendo mientras disfrutan. Esta es la magia de la *gamificación*, y para ello será necesario conjugar convenientemente 7 aspectos que considero esenciales:

- 🔴 **Objetivo trascendente**⁵, que debe nacer de una necesidad y convertirse en el medio que les permita a los protagonistas (alumnado) alcanzar el objetivo (significativo, atractivo, retador) de la aventura.
- 🟡 **Tiempo suficiente** para alcanzar el propósito educativo previsto.
- 🟠 **Coherencia narrativa** de todas las actividades y aspectos que conforman la propuesta (misiones, recompensas, avatares, etc.), es decir, que la narrativa sea la que dé lugar a ellos y los justifique.
- 🟡 **Experiencia emocionante** (incluso desde antes de “comenzar”) gracias a generar expectación, incertidumbre, sorpresas, necesidad de tomar decisiones y de gestionar emociones.

⁵ Valores, hábitos, competencias o habilidades blandas (*soft skills*) que enriquezcan al alumnado y favorezcan su felicidad.

- 🍌 **Motivación intrínseca** como referencia final desde un enfoque “CCC”, donde se parta de tomar Conciencia crítica de la necesidad de cambio, Conocer cómo lograrlo y asumir un Compromiso personal y social (debidamente integrado en la narrativa), con la intención de que nuestro objetivo acabe teniendo transferencia a su día a día.
- 🍌 **Docente dinamizador** que guíe la progresión del alumnado en la aventura, vaya adaptando la narrativa a sus decisiones y necesidades, les ofrezca *feedback* y les contagie pasión e ilusión.
- 🍌 **Participación “voluntaria”** de los alumnos, para lo que será clave cautivarlos y entusiasmarlos. Además, sería más que interesante que asumieran un compromiso de participación activa y su responsabilidad en el logro del objetivo narrativo (y, por ende, del educativo).

El estilo de lucha de esta transformación, más que en la fuerza pura, se centra en predecir los golpes del oponente, y es que resulta vital conocer los intereses y aptitudes del alumnado antes de construir tu propuesta para que, de este modo, sea realmente significativa. Otra característica de esta evolución es que la mente y corazón de un *Saiyan* se vuelven serenos. Aspecto que deberías tener muy presente para entender el error como una oportunidad de aprendizaje, por lo que no deberás desfallecer si no alcanzas tus expectativas iniciales, y más en tu primera propuesta *gamificada*.

Con respecto a todo lo mencionado hasta el momento, es preciso señalar la importancia de valorar qué evolución puede resultar más adecuada para afrontar el reto que decidas llevar a cabo, en función del coste-beneficio que te supondrá. En este sentido, evidentemente, Goku no desarrollaba su *ki* al máximo cuando el oponente no lo requería, evitando así gastar su energía innecesariamente. Si esto lo enfocamos desde una perspectiva docente significaría que si queremos plantear, por ejemplo, un contenido muy concreto, como podría ser aprender a sumar, un PBL podría facilitarte más la labor que una *gamificación*. Se trata de un contenido que, entre otros aspectos, requiere de mucha repetición, lo que se ajusta más a un PBL. A ello habría que añadir que no te requiere tanto como lo que te supondría montar todo el entramado que conlleva una *gamificación*. Además, el hándicap del PBL

(como consecuencia de la motivación extrínseca que origina) no afectaría tanto, puesto que una vez que tus alumnos aprendieran a sumar ya no lo olvidarían, al igual que cuando aprendemos a montar en bici. Un caso similar será el de aprender a leer. Otra cosa bien distinta es que nuestro propósito fuera generar en los alumnos el gusto por la lectura, y que adquirieran el hábito de hacerlo regularmente. Esta circunstancia sí requeriría "un aumento considerable de nuestro ki", ante la necesidad de evolucionar hasta el "Super Saiyan Dios" o, dicho de otro modo, aprovechar el potencial de una *gamificación* ante un reto de esa envergadura.

En línea con lo anterior, y a raíz de la definición de *gamificación*, resulta evidente que la denominación (cada vez más habitual) de "actividades gamificadas" carece de sentido. De hecho, podría decirse que se trata de un oxímoron, dado que dicha expresión está formada por dos términos de significados opuestos, por su naturaleza y finalidad; solo tienes que analizar detenidamente ambos conceptos y te darás cuenta de que vendría a ser como decir "calma tensa" o la expresión, tan de moda últimamente (por desgracia), de "el pico de la curva".

Otro aspecto del que conviene ser conscientes es que la tentación será una de nuestras compañeras de viaje, representada en los (al menos) 7 pecados capitales que existen en torno a la *gamificación*. No será raro que seas testigo de numerosos ejemplos de alguno de esos pecados, si no de todos. Para no sucumbir a ellos es importante tener muy claro el porqué de lo que decidas hacer y, al mismo tiempo, haber desarrollado tu conciencia crítica "a nivel Super Saiyan", como mínimo. Habrá ocasiones en las que, incluso, es posible que sufras las consecuencias de convivir con quien está más preocupado (presa de la ira, la envidia o la pereza) de encontrar "la paja en el ojo ajeno que la viga en el suyo propio". Para afrontar una situación así, que será compleja de gestionar por tu parte, una vez más te será de gran ayuda estar realmente convencido de la trascendencia de aquello que haces para tu alumnado, cuestionando permanente tu labor y no sustentando tus proyectos básicamente en "seguir una moda".



Con respecto a todo ello también podemos establecer cierto paralelismo con el universo *Dragon Ball*, ya que cada uno de los pecados capitales se verían representados en diferentes personajes con los que Goku tuvo que enfrentarse, o convivir, en algún momento a lo largo de sus aventuras en la Tierra:



Goku SSJ Dios SSJ

Gamificación

Por último, encontramos al Super Saiyan Azul (o Super Saiyan Dios Super Saiyan), la evolución final de Goku. Esta la alcanza tras continuar su entrenamiento con Whis, llegando no solo a sentir sino a controlar el ki de los dioses. Por tanto, se relacionaría con el valor de aprovechar narrativas ya existentes (que han funcionado *divinamente* entre el público) para adaptarlas al ámbito educativo.

En la sociedad actual los “dioses” a quienes rinden culto tanto niños como jóvenes y adolescentes (dedicándole gran parte de su tiempo de ocio) son las series de ficción y las grandes sagas cinematográficas, pues no hay más que ver el *boom* de las diferentes plataformas de *streaming*. En esta evolución te resultará más sencillo captar la atención de tu alumnado que en una propuesta de *gamificación*. Dicha circunstancia se producirá por la significatividad que atesoran las referencias fílmicas para ellos, aumentando su motivación y predisposición inicial, al tener la posibilidad de vivir en primera persona aquello que previamente han disfrutado como espectadores.

A pesar de que esta última evolución le requería un gran consumo de energía a Goku, los beneficios que le otorgaba superaban con creces dicho requisito, al igual que te sucederá a ti. De hecho, el “inconveniente” del tiempo y esfuerzo que te supondrá adaptar “sin fisuras” una ficción en el ámbito educativo (donde se cuiden todos los detalles) comprobarás que habrá merecido la pena, sin duda alguna, al generar una experiencia de aprendizaje realmente “inmersiva” y enriquecedora para el alumnado. Por si te sirve de ayuda y/o inspiración, a continuación podrás encontrar una guía para adaptar la ficción en Educación a partir de “El Tetris de la gamificación”. Como complemento a ello, en el capítulo 5 te presento un ejemplo real, describiéndote el proyecto basado en la popular serie *Game of Thrones*.



La magnitud de lo que llega a suponer una experiencia de *gamificación*, no solo en el alumnado sino en nosotros (los docentes), me resulta difícil de explicar con palabras. Un buen modo de hacerlo podría ser compararlo con la sensación de emoción y agradecimiento que Goku experimentaba cuando recurría a la *Genki-dama*, su técnica más poderosa. Para poder realizarla necesitaba que sus seres queridos le cedieran su energía, para juntarla y crear una gran bola que debía sostener con los brazos en alto previamente a ser lanzada a su oponente. La razón de ello es que pocos momentos me han hecho sentir más afortunado en mi vida que cuando he necesitado ayuda para hacer aún más especial un proyecto. Es una sensación indescriptible preguntar a innumerables antiguos alumnos “¿Podrías...?” y que antes de pronunciar ni siquiera la segunda palabra ya te estén diciendo: “Sí, cuenta conmigo, ¿qué

necesitas?” (reconozco que mientras escribo esto mis ojos “empiezan a sudar” solo de recordarlo). La siguiente fotografía es una buena muestra de dicha circunstancia, puesto que en ella aparecen alumnos de los últimos cinco proyectos de *gamificación* en la asignatura “Fundamentos de la Educación Física” (del grado en ciencias de la actividad física y el deporte). Concretamente, son quienes formaron parte del final narrativo de *game of thrones: the end is coming*, donde los “habitantes de Poniente” (los alumnos de ese año) se enfrentaron a los “Caminantes blancos” (exalumnos y protagonistas en los proyectos de los cuatro años anteriores) en una “batalla” que ha quedado grabada a *fuego valyrio* para siempre en nuestra memoria:



¡Y hasta aquí mi evolución! Quién sabe lo que supondrá lograr el “ultra instinto”, que es el máximo nivel alcanzado por Goku en la “saga de la Supervivencia Universal”, la última hasta el momento (incluida en *Dragon Ball Super*). En realidad esto no llega a ser una evolución sino un estado que provoca que el cuerpo reaccione de forma instintiva, logrando moverse antes de pensar y solo al alcance de los dioses (hasta que lo logró Goku). Es más, seguramente en futuras sagas de la serie estoy convencido de que nuestro protagonista aprenderá nuevas técnicas, y posiblemente alcance evoluciones aún inimaginables, gracias a grandes maestros que todavía no conozca (venidos de otros planetas -centros educativos-) dentro del universo 7, que es

donde se encontraba la Tierra en la serie (el universo Educación en nuestro caso). Lo que tengo claro es que será una aventura apasionante descubrir lo que nos deparará el futuro y, sin duda, una fantástica oportunidad de seguir aprendiendo y disfrutando al mismo tiempo.



Soy incapaz de cerrar este capítulo sin reconocer que nada de esto hubiera sido igual o, probablemente, ni habría sucedido si, como Goku, no hubiera tenido la ENORME fortuna de ser “adoptado” por una persona generosa y sabia. Mi particular “Abuelo Son Gohan” ha sido Manuel Delgado Fernández. Él fue quien de forma altruista me acogió desde el primer

momento con los brazos abiertos en este complejo mundo universitario, regalándome su tiempo a manos llenas y haciéndome crecer en lo profesional (y mucho más en lo personal, aunque no sea consciente de ello) como nunca hubiera imaginado. Siempre me ha alentado y apoyado a hacer aquello en lo que creía y me apasionaba, aunque *a priori* no fuera lo que más me rentara en la carrera universitaria. Ha confiado en mí incluso más de lo que me parecía medianamente sensato en muchos casos. Al igual que el abuelo Son Gohan, su paciencia no ha tenido límites, pues lo de ser inquieto es algo que comparto con Goku y, sin embargo, siempre ha recibido con una gran ilusión las mil y una *paranoias* que me encanta compartir con él, dejándose liar cada dos por tres con la misma emoción que cuando le preguntas a un niño si quiere jugar.

Hay también un último símil con *Dragon Ball* que no puedo pasar por alto, puesto que al igual que a Goku le regalaron cuando era niño una “Nube Mágica” (o “Nube Kinton”), con la que poder volar y desplazarse a cualquier lugar, la vida me regaló en mis primeros años como docente en la universidad a 5 personas (exalumnos) que para mí representan mi “Nube Mágica” (Curro, Pepe, Borja, Fran y Héctor -de izquierda a derecha y de arriba a abajo en la siguiente fotografía-). Ellos me han llevado en volandas en muchos proyectos

gracias a su inagotable ilusión por aprender, creatividad, capacidad de trabajo, conciencia crítica y entusiasmo. Cada nueva idea que compartía con ellos eran capaces de hacerla llegar más lejos, más alto y más rápido a su destino (como le sucedía a Goku con la “Nube Kinton”), con la única finalidad, en palabras tuyas: de que mis alumnos vivieran una experiencia de aprendizaje tan transformadora e inolvidable como la que ellos tuvieron la oportunidad de disfrutar y, al mismo tiempo, seguir aprendiendo. ¿Qué más se puede pedir a quienes son ya (afortunadamente algunos) y serán (ojalá los que aún no) los profesores de nuestros hijos?:



Enlaces a las webs de los dibujos por orden de aparición

<https://www.popinabox.es/merch-figures/figura-funko-pop-goku-dragon-ball-z-ltf/12011166.html>

<https://tuparadafriki.es/descatalogados/2183-pack-de-6-posavasos-acdc-logo.html>

<http://wallur.com/wallpaper/18893>

<https://maryworks.wordpress.com/2017/07/16/page/3/>

<http://gen-db.blogspot.com/2016/11/significado-de-los-nombres-en-dragon.html>

<http://dragonballaf100.blogspot.com/2014/09/os-saiyans.html>

<https://twitter.com/nexgencrusher/status/1113926199942819840>

<https://www.wattpad.com/41117198-dragon-ball-f-una-nueva-leyenda-temporada-1>

<https://ramenparados.com/30-anos-de-dragon-ball-en-espana/>

<http://www.city-data.com/forum/religion-spirituality/2469345-dragonball-z-about-gods-chosen-people.html>

<https://www.facebook.com/pg/comicmangatoons/posts/>

[https://dragonballfanon.fandom.com/es/wiki/Kaio_del_Norte_\(DBZAU\)](https://dragonballfanon.fandom.com/es/wiki/Kaio_del_Norte_(DBZAU))

<https://www.deviantart.com/christian2099/art/Goku-thinking-Remaster-SpeedVideo-linkYoutube-797047598>

<https://dragon-ball-meta.tumblr.com/post/170990071699/just-to-address-this-complaint-ive-seen-people>

<https://www.deviantart.com/vicdbz/art/Colored-049-Gokuh-008-259949348>

<https://twitter.com/lacosacine/status/1161268415354613763>

<https://www.quora.com/Has-Kakarot-become-a-super-saiyan>

<http://www.revistacalufa.com/william/la-fusión-de-goku-y-vegeta>

<https://goku.website/goku-black/>

https://www.taringa.net/+manga_anime/render-pack-1-tekilazo_izehx

<https://gameplayssjoseantonio.jimdofree.com>

https://dragonball.fandom.com/wiki/Beerus%27_Planet

https://favpng.com/png_view/dragon-ball-z-whis-dragon-ball-z-beerus-goku-vegeta-png/FXdubwHr

<https://cbtis225.blogspot.com/2007/08/new-words.html?m=0>

<https://www.pinterest.es/pin/860820916245176619/>

<https://gamenightlounge.wordpress.com/author/bluediamondben/>

<https://thearmorycomedy.com/schedule>

<https://frikerio.wordpress.com/category/comic/>

<https://bebeamordor.com>

<http://minetopics.blogspot.com/2013/03/ultimate-bitcoin-security.html>

https://www.taringa.net/+imagenes/mi-coleccion-renders-pack-dragon-ball-z_hli83

<https://www.colefandalucia.com>

<http://www.dragonball.co/characters/buu/>

<https://www.grcomiccon.com/mike-mcfarland-dragonball/>

<https://www.neoseeker.com/forums/88/t2244092-jirens-pl/>

https://www.kindpng.com/imgv/wmwRxb_dragon-ball-render-mr-satan-hd-png-download/

<https://dragonballgzt.blogspot.com/2018/10/dragon-ball-super-renders.html>

<https://www.pinterest.co.kr/pin/849280442210090855/>

https://www.kindpng.com/imgv/iRmRRow_dragon-ball-super-beerus-png-transparent-png/

[https://dragonballmasters.fandom.com/it/wiki/Son_Gohan_\(Nonno\)](https://dragonballmasters.fandom.com/it/wiki/Son_Gohan_(Nonno))

https://www.clipartkey.com/view/bxTbwo_dragon-ball-z-goku-en-la-nube-voladora/

Enlaces a las webs de los dibujos e imágenes de referencia para la portada

<https://www.pinterest.ca/pin/845832373743979690/>

<https://www.pngocean.com/gratis-png-clipart-ehjqu>

<https://news.toyark.com/2019/04/30/game-of-thrones-viserion-ice-dragon-and-night-king-statue-344020>

https://www.huffpost.com/entry/westeros-europe_n_7565694

https://www.taringa.net/+gameofthrones/imagenes-castillos-principales-and-ciudades-principales_u01e0

https://www.reddit.com/r/ImaginaryWesteros/comments/cw34fq/harrenhal_by_lino_drieghe/

<https://houseofgeekery.com/2015/04/21/10-potential-game-of-thrones-prequels-that-are-totally-canon/>

<https://www.quora.com/Where-is-the-real-Kings-Landing-from-Game-of-Thrones-located>

https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/asf3og/no_spoilers_fan_art_of_storms_end/

<https://www.artstation.com/artwork/VdDOQn>

^A <https://www.immamarin.com/tag/actitud-ludica/>

^B <https://www.youtube.com/watch?v=WnbkmUIkNYA>

^C <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2019/04/09/la-teoria-d20-en-aprendizaje-basado-en-juegos/>

Presidente Snow: ¿un 11?

Seneca Crane: Se lo ha ganado.

Presidente Snow: Te ha disparado una flecha a la cabeza.

Seneca Crane: No, a una manzana.

Presidente Snow: Cerca de tu cabeza. Siéntate. Seneca, ¿por qué crees que hay un ganador?

Seneca Crane: ¿Qué quiere decir?

Presidente Snow: Quiero decir que ¿por qué hay un ganador? Si solo quisiéramos intimidar a los distritos ¿por qué no coger a 24 al azar y ejecutarlos a todos de golpe? Sería mucho más rápido. Esperanza.

Seneca Crane: ¿Esperanza?

Presidente Snow: Esperanza. Es lo único más fuerte que el miedo. Un poco de esperanza es efectivo. Demasiada es peligroso. Una chispa está bien, siempre y cuando se controle.

Seneca Crane: ¿Y...?

Presidente Snow: Y..., que la controléis.

(Los juegos del hambre)



Capítulo 2.

Punto lúdico:

ejemplo de un “examen” basado en la ficción



Punto lúdico: ejemplo de un "examen" basado en la ficción



La propuesta que a continuación encontrarás se construye teniendo como referencia "Los juegos del hambre", el primer libro de una trilogía de aventuras y ciencia ficción que posteriormente fue adaptada al cine. La gran aceptación de las películas, en especial entre el público adolescente, han convertido a esta saga en una de las más exitosas de los últimos años, dando lugar a un auge de la literatura juvenil. A raíz de ello, uno de los motivos (que no el único) de diseñar un "examen" a partir de una referencia fílmica es que, además de dotar de sentido a los contenidos (al contextualizarlos en una situación "real") atesora una gran significatividad para el alumnado (en esta ocasión de E.S.O.), aumentando considerablemente su predisposición a la hora de llevarlo a cabo.

La finalidad de un planteamiento de estas características no es otro que valorar la aplicación teórica de unos determinados contenidos de una forma que pueda resultar atractiva para el alumnado. En este caso concreto se trata de la asignatura de Educación Física y de los contenidos del bloque de "Actividades físicas en el medio natural" (relacionados con técnicas básicas de orientación, cabuquería, etc.) y, de forma complementaria, del bloque de "Salud y calidad de vida" (incluyendo contenidos referentes a los protocolos de actuación ante las lesiones, accidentes o situaciones de emergencia).

Sin embargo, su propósito va mucho más lejos. Hasta el punto de que si somos capaces de presentarles este "supuesto práctico" (en lugar de examen, por la negativa predisposición que genera en el alumnado) o, mejor aún, este reto de un modo sugerente, y lograr que de verdad se pongan en el lugar de la protagonista (Katniss Everdeen), lograremos propiciar en ellos una gran motivación e implicación. De hecho, en el caso que a continuación te muestro los contenidos están integrados en la propia narrativa del momento más relevante de la primera película/libro. En él se describe lo que Katniss vivió en sus primeros "Juegos del hambre", sin forzar la inclusión de las cuestiones que se le plantean al alumnado, las cuales surgen de los diferentes sucesos a los

que va dando lugar la aventura. Además, se hace mediante una detallada descripción para favorecer la inmersión del alumnado e incrementar su motivación, con la intención de recrear y hacerles "vivir" lo que ella experimentó.

No obstante, podríamos llegar a generarles una experiencia aún más especial, propiciándoles un mayor número de sensaciones y emociones, si utilizamos variables como, por ejemplo, el tiempo o la toma de decisiones (en la línea de los populares libros de "Elige tu propia aventura" de antaño). Todo ello trataría de dar respuesta (aunque en un nivel mucho más básico de lo que sucede en gamificación) a lo comentado en el capítulo anterior con respecto al enorme disparador de la motivación que supone para los alumnos vivir en primera persona aquello que previamente han disfrutado como espectadores (o lectores). De este modo podríamos convertir una actividad habitualmente tediosa y desmotivante, como es el típico examen, en un reto que puede convertirse incluso en "apasionante" o, como mínimo, en emocionante. Además, el fragmento que he utilizado como referencia da lugar a diversos cuestionamientos éticos que puede ser muy enriquecedor aprovechar también en la asignatura de valores éticos, cambios sociales y relaciones de género o en tutoría.



Por último, un enfoque así no solo puede llamar la atención de los alumnos que ya conocen esta obra ofreciéndoles, como he comentado, la oportunidad de meterse en el papel de su protagonista, sino que también sería una forma de animar a la lectura (una invitación indirecta) a quienes no lo hagan de forma habitual. Con este "aperitivo" podríamos despertar una más que considerable curiosidad por conocer los motivos que dan lugar a un acontecimiento tan llamativo para muchos de ellos, como son "Los juegos del hambre", animándoles a descubrir el comienzo de la historia o a seguir con el resto de la trilogía. Es más, podría ser una forma de trabajar de manera conjunta con el área de lengua castellana y literatura, favoreciendo diversas competencias y dando respuesta a numerosos criterios de evaluación de una manera más significativa de lo que suele ser habitual en muchas ocasiones.

¡EL TEMIDO MOMENTO HA LLEGADO!



Hoy, 20 del 02 de 2020 se celebran los septuagésimos cuartos Juegos del Hambre. ¿Serás capaz de salir con vida de este juego cruel al igual que Katniss Everdeen? A partir de ahora deberás ponerte en su lugar y tratar de afrontar todas las dificultades que se te presenten de la mejor manera posible. ¿Lo conseguirás? Todo el distrito 12 confía en que así sea.

Desde que te ofrecieras como voluntaria en el día de la cosecha (en lugar de tu hermana Primrose Everdeen), tú “_____ Everdeen”, del distrito 12, eres una de las dos personas que lo representará en los Juegos del Hambre de este año. Como en ediciones anteriores, los 12 distritos de Panem han entregado a un chico y a una chica de entre 12 y 18 años para ser entrenados en el arte de la supervivencia y para estar preparados para luchar a muerte, y ahora estás a 10 segundos de que den comienzo.

¡Que la suerte esté siempre de vuestro lado!

Todos los tributos os encontráis sobre un pequeño pedestal frente a la Cornucopia, un almacén de comida y equipos de supervivencia donde podréis coger lo que necesitéis durante los Juegos, y donde también hay diferentes tipos de armas.

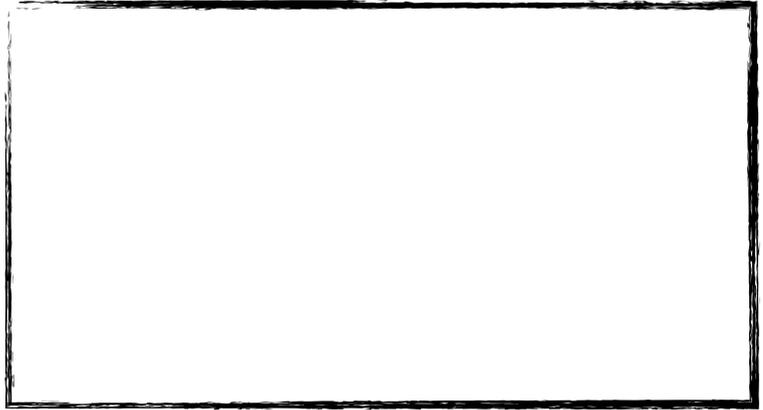
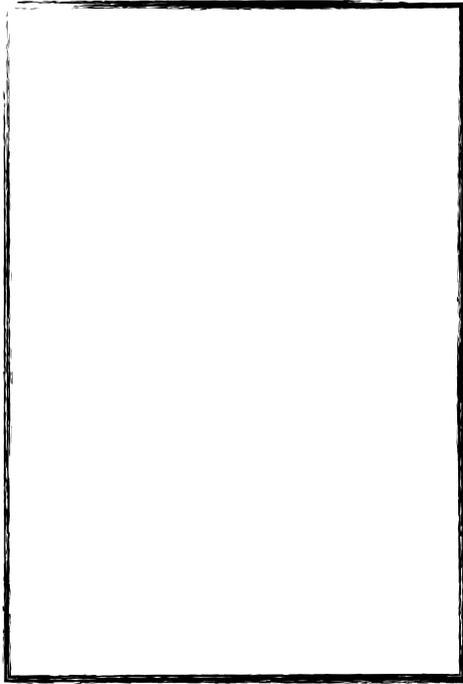


Cuando el contador llega a 0 todos comenzáis a correr para conseguir las mayores provisiones posibles y las mejores armas. Mientras avanzas puedes ver cómo muchos de los tributos van asesinando a todo aquel que se interpone en su camino. Tú te fijas en un arco y unas flechas, pero no eres la única y no quieres entrar en una lucha

sangrienta, por lo que te diriges decididamente hacia una mochila, logrando hacerte con ella, no sin asumir un gran riesgo. Por fortuna, logras escapar corriendo hacia el bosque antes de ser herida.

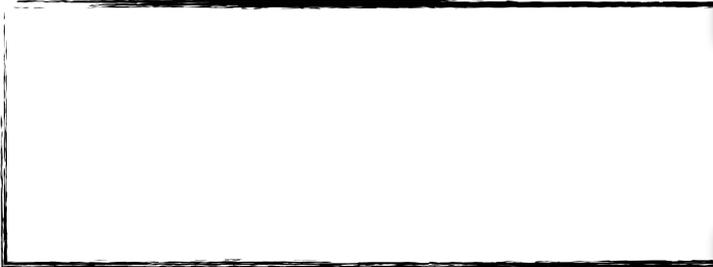
Sin embargo, al poco de correr con la mochila te das cuenta de que el material que hay en ella no está correctamente distribuido, lo que te impide avanzar con mayor velocidad. Esta circunstancia, junto al agotamiento que tienes por el esfuerzo realizado para escapar con vida del caos inicial, te lleva a esconderte tras un gran árbol. De este modo logras descansar un poco mientras revisas y colocas adecuadamente el material de tu mochila. En ella encuentras: un chubasquero, una cuerda de escalada y otra de cáñamo, una botella de acero y un bidón de plástico, un cuchillo, un saco de dormir, un paquete de galletas saladas y un poco de alambre en espiral. Dibuja la distribución que realizarías y justifica el porqué de ella:



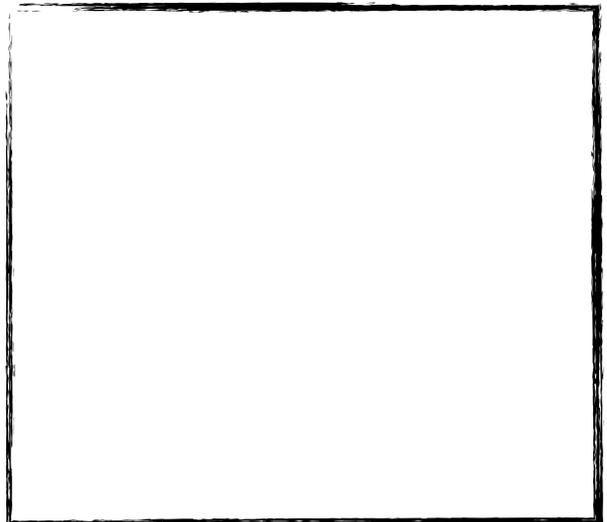


Como has podido comprobar, en la mochila hay una botella de acero para agua, pero vacía, por lo que te dispones a localizar algún posible río cercano.

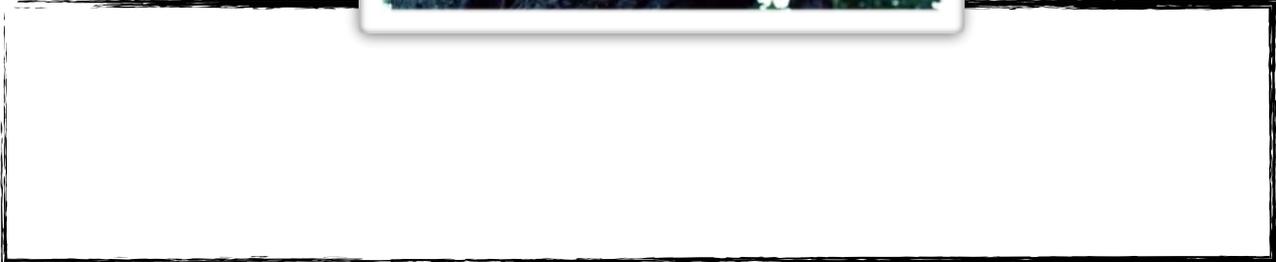
¿Qué pistas te pueden ayudar en el terreno para saber que estás cerca de uno?:



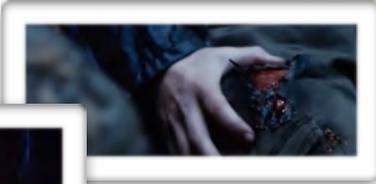
Tras ello, ante la falta de comida y tu habilidad con el arco, decides construirte uno con las ramas, el cuchillo y la cuerda de la que dispones para poder cazar algo y comer. Propósito nada sencillo, porque los animales que encuentras son muy pequeños. Pero esa no será la tarea más compleja sino hacer fuego para poder asarlo, ya que no tienes ni cerillas ni mechero, ¿qué podrías hacer?:



Se acerca la noche y para evitar que el resto de tributos te encuentren, ya que saben de tu potencial y eres su principal objetivo, decides descansar en una zona alta, concretamente en una robusta rama de un árbol. Pero el cansancio acumulado durante toda la jornada provocará que te quedes dormida, por lo que será necesario que antes tu cuerpo al árbol para no caer. ¿Con qué nudo fijarías tu cuerpo al árbol y cómo lo realizarías?



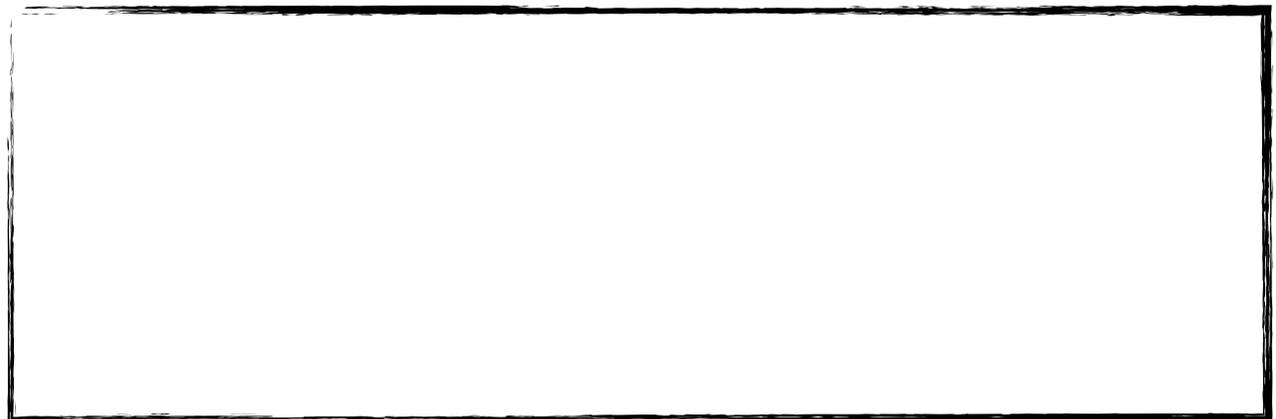
A la mañana siguiente tratas de alejarte del resto de tributos porque tu intención no es acabar con ninguno de ellos. Sin embargo, el Vigilante Jefe (Seneca Crane) decide que hay que evitar que eso suceda y le indica a uno de los vigilantes del Cuarto de Control (la sala desde la que se dirigen todos los eventos de los Juegos del Hambre mediante una vista holográfica de la arena) que provoque un gran fuego para que vuelvas donde está el



resto. Nada más verlo sales corriendo, pero

un árbol cae frente a ti y te provoca una grave quemadura que te impedirá desplazarte con normalidad. Muy probablemente, el resto

de tributos tendrán ahora mucho más fácil dar contigo y eliminarte. Por fortuna, Haymitch, tu mentor (que no se pierde un detalle de la retransmisión de los Juegos), preocupado por ti se dispone a convencer a los patrocinadores para conseguir una donación. Gracias a ello puede hacerte llegar, a través de un paracaídas de plata, el material necesario para tratar tu quemadura. ¿Qué necesitarías y cómo deberías actuar?:



Sin esperarlo, desde la megafonía de los Juegos se os dice que la regla que establecía que solo podía haber un ganador ha sido anulada, y desde este instante podrá haber dos vencedores, siempre que ambos sean del mismo distrito. A raíz de ello, lógicamente, piensas en Peeta. La última vez que lo viste recuerdas que estaba con el resto de tributos (mientras te buscaban) y que dijeron que irían hacia el norte, motivo por el que decides dirigirte hacia allí. Pero no tienes brújula, por lo que deberás pensar en otra forma para saber hacia dónde ir y poder encontrarlo. ¿Qué se te ocurre?:



Gracias a tus grandes recursos de supervivencia en la naturaleza logras llegar hasta la zona en la que se encuentra, pero no consigues verlo, ya que Peeta se ha camuflado junto a unas rocas al lado del río (para evitar que los otros tributos lo encuentren y acaben con él). Al acercarte a ellas él sí te ve, por lo que te coge el pie para llamar tu atención. En un primer momento te asustas, y más cuando ves que no tiene buena cara. Al sacarlo de allí lo abrazas fuertemente por la emoción de haberlo encontrado aún con vida, momento en el que descubres que tiene una grave herida de arma blanca. Está situada en su pierna izquierda (15 centímetros por encima de la rodilla). Desesperadamente buscas en el botiquín que te envió Haymitch algo para limpiarle y curarle la herida. ¿Qué pasos vas a llevar a cabo?:



Una vez que Peeta ya se encuentra mejor de su herida, decidís salir de la cueva para buscar algo de comida. Sin esperarlo, os encontráis a la Comadreja (del distrito 5) muerta junto a unas bayas, jaulas de noche (una planta silvestre venenosa). En ese momento os dais cuenta de la

importancia que tiene que conozcáis qué plantas son comestibles y aquellas que debéis evitar cuando estáis en el bosque. ¿Cuáles son las tres primeras plantas que se te vienen a la cabeza y que sabes que puedes comer sin problema y qué otras tres no debes tomar bajo ningún concepto?:

Mientras que buscáis las plantas que has indicado, de repente anochece, situación que ha provocado el Cuarto de Control, que quiere que los 74 Juegos del Hambre lleguen a su fin. Con dicha intención, además, liberan una manada de lobos (alterados genéticamente por el Capitolio para su uso como armas inteligentes) con la intención de que os ataquen a los tres últimos tributos que quedáis, vosotros dos y Cato (del distrito 2). Al verlos corréis como si no hubiera un mañana hacia la Cornucopia, con la idea de subir a ella y que los lobos no puedan alcanzaros. Una vez arriba, Cato (que se encontraba allí pero al que no habíais visto debido a la oscuridad y a las prisas por escapar de los lobos) os ataca: golpea a Peeta y tras un duro forcejeo contigo está a punto de lanzarte hacia abajo para que los lobos te devoren. Por fortuna, Peeta llega a tiempo por detrás y logra que te suelte. Sin embargo, Cato actúa con velocidad y coge a Peeta por la espalda, presionándole el cuello



con su brazo derecho para acabar con él. Ante una situación tan desesperada coges tu arco y apuntas con decisión hacia él. No hay margen para el error, debe ser un tiro muy preciso. Pero tú no quieres matarlo, no eres como el resto, y Peeta lo sabe, por lo que te indica con disimulo (con su dedo) que apuntes a la mano del brazo con el que le está estrangulando. Una vez más

muestras tu gran habilidad con el arco y lanzas con una precisión al alcance de muy pocos, logrando que Cato lo suelte, lo que aprovecha Peeta para golpearlo, cayendo al suelo y siendo presa de los lobos.

¡Por fin todo ha acabado! O, más bien, eso era lo que creíais, porque vuestra felicidad por seguir con vida y ser los dos últimos supervivientes se interrumpe al escuchar la megafonía. A través de ella os comunican que las reglas han cambiado de nuevo. La anterior modificación, que permitía que dos tributos de un mismo distrito pudieran ganar, dicen que se ha revocado. Ahora solo un vencedor podrá ser coronado. Por el amor que Peeta siente hacia ti te pide que le dispires una flecha para que tú acabes siendo la ganadora pero, como no podía ser de otro modo, tú no aceptas ser una marioneta del Sistema, y decides plantarle cara. En ese momento sacas del bolsillo unas jaulas de noche que habías guardado, ofreciéndole a Peeta la mitad de ellas, y pidiéndole que confíe en ti. Cuando os disponéis a tomarlas a la vez, con el riesgo de morir los dos, desde la megafonía os gritan: "¡Parad, parad", y os proclaman a ambos los vencedores de los septuagésimos cuartos Juegos del Hambre, fundiéndose tras ello, Peeta y tú, en un abrazo.



To be continued...

Enlaces a las webs de los dibujos por orden de aparición

<https://www.amazon.com/-/es/Funko-POP-Movies-Katniss-Everdeen/dp/B013TRV9D2>

<http://lakewoodranch.heraldtribune.com/2014/11/12/public-help-decorate-braden-river-library-holidays/hungergames/>

<https://www.tenvinilo.com/vinilos-decorativos/adhesivo-decorativo-sinsajo-6896>

<https://es.scribd.com/document/100337910/07-El-Gran-Rallye>



Westmoreland: Sé de presos que se inventan excusas, pero si estás haciendo lo que yo creo con esas postales, sin duda, te llevas el premio.

"C-Note": ¿Qué tal si me dejas en paz, viejo? Tú y yo no tenemos nada en común.

[...]

Westmoreland: ¿Dede, no? ¿Es tu mujer o tu hija?

"C-Note": Escúchame [mirándolo con cara desafiante], no quiero que vuelvas a decir su nombre aquí dentro. ¿Hablo claro?

Westmoreland: Tu hija, es tu hija, seguro.

"C-Note": Ya, ¿cómo lo sabes?

Westmoreland: Porque mi hija es lo que más quiero. En cuanto salgamos de aquí, el primer sitio donde te van a buscar es en tu casa, con tu familia.

"C-Note": ¿Y por qué crees que sería tan insensato como para ir a verlos?

Westmoreland: Porque es exactamente lo primero que voy a hacer yo [se ríe y "C-Note" sonríe]. Al final va a resultar que tenemos algo en común [acompañando con una sonrisa la frase].

[La escena termina con "C-Note" sonriéndole con una mirada de complicidad]

(Prison Break)



Capítulo 3.

Serious game:

“Mortal Virus”. Un juego de cartas para promover la salud

Presentación de la propuesta

“Mortal Virus” es un proyecto que nace con la intención de ofrecer al profesorado de Educación (física) un material que le ayude a fomentar en el alumnado hábitos de vida saludables de una forma atractiva para ellos.

La base es un juego de cartas construido a partir de otros ya existentes, de gran éxito entre muchos adolescentes (como “Magic: The Gathering” o las “Yu-Gi-Oh!”), y adaptado al área de Educación (física) para atraer su atención y favorecer el conocimiento, toma de conciencia y mejora de sus hábitos de vida.

Esta propuesta se caracteriza porque no tiene una única forma de implementarse, sino que está abierta a tu creatividad para enriquecerla aún más. Una de las múltiples formas de aprovechar cada baraja sería planteando diferentes fases. De este modo, además, favoreceríamos el desarrollo de numerosas competencias en el alumnado. Algunas ideas para establecer las mencionadas fases podrían ser, por ejemplo:

1. Que el alumnado fuera obteniendo las diferentes cartas como recompensa ante determinadas actitudes o evidencias de aprendizaje, y al ir coleccionándolas iría familiarizándose con el contenido de ellas.
2. Posteriormente, sería interesante que, una vez que contaran (individual o colectivamente) con toda la baraja tuvieran el reto de plantear por grupos una forma de jugar con ellas, testando tanto sus propuestas como las de sus compañeros.
3. Más tarde se les podría facilitar la guía de juego y que trataran de comprender su contenido y, tras ello, construir un videotutorial para hacer accesible el juego a otros compañeros. En esta fase sería más que interesante que siguieran planteando nuevas reglas, en función de que consideraran conveniente facilitarlas o aumentar su complejidad para enriquecerlas aún más, dependiendo de su experiencia en este tipo de juegos. De este modo, atenderíamos a la diversidad que caracteriza al alumnado.

4. Finalmente podríamos plantear una competición entre aquellos alumnos que así lo quisieran. “Mortal Virus”, como puedes comprobar, a pesar de ser un juego diseñado en principio para adolescentes, se puede adaptar a cualquier edad.

La mencionada competición podría diseñarse a través de una liga interna durante los recreos, junto al resto de actividades que suelen formar parte de ellos en cada jornada escolar. Es importante que su participación sea voluntaria y sin carácter excluyente, es decir, que los alumnos puedan apuntarse a todas aquellas actividades y/o deportes que pudieran formar parte de ella. El hecho de ubicarse dentro de una liga interna puede ser un incentivo importante, y más si va acompañado (si fuera el caso) de los mismos premios que el resto de competiciones deportivas.

Un ejemplo del sistema de competición podría ser el siguiente:

FASE	DISTRIBUCIÓN	OBJETIVO
I	8 grupos de 6 jugadores	Quedar entre los 3 primeros (formarían la 1ª división). El resto constituirían la 2ª división
II	4 grupos de 6 jugadores (1ª división)	Clasificarse entre los 2 primeros de cada grupo (para poder jugar por el título y evitar la lucha por el descenso)
	4 grupos de 6 jugadores (2ª división)	Clasificarse entre los 2 primeros de cada grupo (para poder jugar por el ascenso y evitar ser los últimos clasificados)
III	1 grupo de 8 jugadores	Lograr el título (o quedar entre los 3 primeros)
	4 grupos de 4 jugadores	Evitar el descenso (el último de cada grupo)
	1 grupo de 8 jugadores	Lograr el ascenso (los 4 primeros)
	4 grupos de 4 jugadores	Evitar ser los últimos clasificados

Por otro lado, para el diseño del juego de cartas he tenido como referencia lo que denomino el enfoque “CCC” (ya mencionado en el capítulo I) a la hora de fomentar hábitos de vida saludables en el alumnado. En dicho planteamiento considero tres aspectos fundamentales: concienciación, conocimiento y

compromiso. Desde esta perspectiva el juego puede llevarse a cabo en tres niveles (pasando de lo “meramente” lúdico a un enfoque más educativo). El grado de implicación que te requerirá uno u otro nivel (al igual que a tu alumnado) será directamente proporcional a los objetivos que te propongas.

En el nivel básico los jugadores no tendrán que hacer nada especial, pero no podrán aprovechar los Efectos y Repercusiones⁶ de determinadas cartas mágicas y de personaje (respectivamente). Sin embargo, en el nivel avanzado sí podrán obtener algunas de esas ventajas siempre que respondan las preguntas que les realice su rival sobre el contenido que incluyen las cartas mágicas. Y en el nivel pro a dichas ventajas se sumarían otras en el caso de que los jugadores mejoren sus hábitos de vida y muestren evidencias de ello:

1. **Concienciación (nivel básico):** las cartas están diseñadas relacionando las diferentes razas existentes en el juego con un estilo de vida determinado. Además, el Nivel y los puntos de ATK y DEF de cada personaje (como se explicará más adelante) están condicionados por la descripción personal que incluye cada uno de ellos con respecto a sus hábitos de vida. Esta circunstancia también determina la relevancia de la Repercusión con la que cuentan algunos una vez invocados. También hay elementos dentro del juego que refuerzan aspectos determinantes para el desarrollo de un estilo de vida saludable como, por ejemplo, el predominio o no de buenos hábitos en su grupo de amigos. Esta circunstancia se representa a través de los Corazones verdes y las Calaveras que haya en la mesa, influyendo sobre las cartas de energía con las que cada jugador cuenta para cada nuevo turno.
2. **Conocimiento (nivel avanzado):** en esta ocasión se daría un paso más, y el aspecto anterior se complementarían con la posibilidad de que el alumnado adquiriera conocimientos relevantes con respecto a la temática en cuestión. Esa información de interés se presenta, además de en las cartas de energía, en las cartas mágicas de manera muy funcional. De este modo podrá ser

⁶ Los aspectos específicos del juego te los presento en los apartados que encontrarás a partir de la página 69, y los más generales en el Anexo que encontrarás al final de este capítulo.

utilizada por ellos en su día a día desde el primer momento, a través de recomendaciones muy concretas y prácticas. No obstante, el contenido que incluyen las cartas no pretende ser una guía de recomendaciones que deban asumirse sin cuestionar (y más tratándose de ámbitos tan susceptibles de evolución como la actividad física y la alimentación). En ellas simplemente se recogen algunos de los aspectos que se han considerado más importantes para el desarrollo de un estilo de vida saludable. Además, pueden servirte de referencia para debatir, profundizar, etc., sobre diferentes temas de relevancia en la vida de tu alumnado.

En el caso de promover este segundo nivel de juego los alumnos tendrán la posibilidad de aprovechar el Efecto de determinadas cartas mágicas y la Repercusión de algunos personajes que les darán una considerable ventaja durante el desarrollo de las partidas. Esta circunstancia se producirá siempre y cuando contesten adecuadamente a la pregunta que su rival les haga sobre el contenido que incluyen las cartas mágicas, priorizándose en este segundo nivel más el aprendizaje que la jugabilidad.

3. Compromiso (nivel pro): se trataría del apartado clave, que sumado a los dos anteriores completaría la propuesta. El compromiso con unos hábitos de vida más saludables es el factor determinante de “Mortal Virus”, y donde reside gran parte de su potencial educativo. En el caso de la liga interna durante los recreos, por ejemplo, la propia mecánica del juego podría ser la que llevara al alumnado a adquirir un mayor compromiso con su salud, aprovechando el factor motivacional que ofrece la competición en este tipo de juegos (desde un enfoque educativo) y que tanto atrae a la población a la que, principalmente, va destinada (adolescentes). De hecho, el juego está diseñado para que durante todo el tiempo que durase la liga, o cualquier otro planteamiento a medio/largo plazo, los jugadores tengan la opción de aumentar sus posibilidades de éxito en los enfrentamientos con otros compañeros (partidas) si mejoran sus hábitos de vida (conectando así ficción y realidad en su día a día).

Para dar lugar al desarrollo de hábitos de vida saludables en el siguiente código QR podrás encontrar un artículo con la propuesta de “El Compromiso

saludable”, que durante muchos años llevé a cabo cuando era profesor de Educación (física) en Secundaria, por si te pudiera ser de utilidad.

Previamente a la puesta en marcha de este último nivel de juego todo el alumnado participante debería cumplimentar el “Cuestionario de hábitos de vida de Mortal Virus”, diseñado para dicho fin (que encontrarás en este segundo código QR). Con la intención de poder clasificar el nivel de hábitos de vida y actividad físico-deportiva del alumnado, las respuestas de las diferentes preguntas están ponderadas. A raíz de ello establecí 6 niveles de salud, que van desde una puntuación mínima de -50 puntos a un máximo de +50 (como puedes ver en la tabla de la siguiente página).

Además de presentarle al alumnado el resultado obtenido en el cuestionario de manera cuantitativa también consideré oportuno hacerlo de forma cualitativa, y de un modo que fuera atractivo para ellos. Por tanto, cada uno de los niveles está acompañado de una breve descripción que definiría la situación en la que se encuentran quienes se ubican en él (en función de la puntuación lograda en el cuestionario). Dicha descripción la realicé en la línea de los famosos test de la revista “Súper POP” (tal y como puedes comprobar en la mencionada tabla de la próxima página). Esta circunstancia, aparentemente poco relevante, ha sido destacada por gran parte del alumnado en las ocasiones en las que he llevado a cabo esta propuesta, reconociendo que le había resultado muy significativa y divertida la idea, ya que les ayudaba a entender mejor su situación de partida y el estado de sus hábitos desde una perspectiva saludable.

Por tanto, en el tercer nivel, semanalmente o cada 15 días los jugadores que cumplen con el compromiso adquirido previamente comenzarían las partidas de esa semana con un mayor número de puntos de vida. Para ello, antes deberían rellenar de nuevo el cuestionario, actualizando el estado de los mismos (a través de Google Drive sería una buena opción), y mostrar evidencias de ello. Con dicha intención, los alumnos deberán designar a una persona significativa en su vida (padre, madre, tutor...) que será la encargada de realizar el seguimiento del

compromiso y verificar su cumplimiento. También cabe la posibilidad de que sean ellos mismos quienes lo hagan, mediante cualquier tipo de evidencia (videodiarario, montaje audiovisual, etc.) que, posteriormente, podrás validar con un sello o tu firma en la ficha de puntuación de cada jugador. De ser así tendrían la posibilidad de activar el Efecto de algunas cartas mágicas de salud de gran poder.

¿Cómo son tus hábitos de vida?		
Puntuaciones de referencia	Nivel de salud	Situación
De 50 a 41	3	<p>¡¡M-PRESIONANTES!</p> <p>Enhorabuena, tus hábitos de vida no es que sean sanos sino lo siguiente. ¡Eres un crack! Y todo un ejemplo a seguir. Por tanto, ha llegado el momento de que mantener un estilo de vida tan saludable pase de ser un valor personal a una responsabilidad social, convirtiéndote en promotor de hábitos de vida saludable de todos aquellos que aprecias.</p>
De 40 a 21	2	<p>A un paso del éxito:</p> <p>Es evidente que tienes clara la importancia que unos hábitos saludables poseen en tu vida. Y, además, eres consecuente con ello. Sin embargo, hay pequeños detalles que podrías mejorar. Si ya has probado el placer y beneficio de un estilo de vida eminentemente saludable, ¿Por qué no das el paso definitivo y te ganas la matrícula de honor en salud? Yes, you can!</p>
De 20 a 0	1	<p>Ni chicha ni limoná:</p> <p>O dicho de otro modo, no son malos pero tampoco suficientes como para reportarte un beneficio real a tu salud. Es hora de que te comprometas, decididamente, con tu bienestar. Un pequeño esfuerzo para ti será un gran salto para tu calidad de vida.</p>
De -1 a -20	-1	<p>Camino a la perdición:</p> <p>Debes ser consciente de que tu mayor problema no es que no tengas unos hábitos saludables de vida sino que éstos empiezan a ser muy desaconsejados para ella. Has superado la delgada línea que separa lo poco sano de lo que atenta contra ella. La parte positiva es que invertir dicha situación solo depende de ti. Be healthy my friend.</p>
De -21 a -40	-2	<p>El lado oscuro de la salud:</p> <p>No cabe duda de que eres presa de la insalubridad, una fuerte tentación que usa el placer de lo inmediato para atraparte en sus redes, pero que daña duramente tu salud. Pero no te des por vencido. Afortunadamente, aún estás a tiempo de apostar por la salud o, lo que es lo mismo, por una larga vida, y de calidad.</p>
De -41 a -50	-3	<p>Sin paños calientes: te quedan 2 telediararios:</p> <p>Como sabrás, estás en las antipodas de unos hábitos de vida saludables. De hecho, eres una auténtica bomba de relojería. O te planteas seriamente YA un cambio radical en tu estilo de vida o el daño sobre tu salud puede ser irreversible y doloroso.</p>

Presentación y objetivo del juego

Una terrible epidemia amenaza el planeta Tierra. Su origen es el virus SyMA, mortal y muy contagioso. Sus principales características son el Sedentarismo y la Mala Alimentación (consumo habitual de comida rápida, bollería, *snacks*, alcohol...), consecuencias de una sociedad en la que predomina la “filosofía triple B”: lo “Bueno” (apetecible pero no nutritivo), Bonito (entretenimientos de pantalla y sofá) y Barato (en esfuerzo y tiempo).

A raíz de ello se ha diseñado un programa de entrenamiento (a partir de un juego de cartas) denominado “Mortal Virus”. Su finalidad es encontrar al nuevo líder de los #Edufis, un grupo de Elegidos con un don genético especial, capaces de alcanzar la inmortalidad y defender el planeta de cualquier amenaza.

El único requisito para formar parte de “Mortal Virus” es estar dispuesto a demostrar tu valentía, haciendo frente al virus y al resto de aspirantes. Una vez en él deberás demostrar tus dotes para la estrategia y tu compromiso con un estilo de vida saludable, poniendo a prueba tus conocimientos y hábitos de vida.

Tu objetivo en cada partida (ente 2 y 4 jugadores⁷) será derrotar a tu/s rival/es para acabar convirtiéndote en el líder de los #Edufis.

Cómo se gana

Existen diferentes tipos de victoria en “Mortal Virus”, teniendo más valor unas que otras (en orden descendente). En el caso de una competición, por ejemplo, en formato Liga, los puntos obtenidos por cada enfrentamiento ganado será de 3, 2 y 1, respectivamente:

- Victoria por inmortalidad: se trata de la victoria de mayor mérito, lográndose cuando alcanzas los 50 puntos de vida.
- Victoria inversa: se produce cuando reduces los puntos de vida de tu rival a 0.

⁷ En formato “Por parejas” o “Todos contra todos”. En ambos casos la mecánica de juego será la misma.



- Victoria por tiempo: la alcanza quien tenga más puntos de vida al término de un tiempo establecido previamente (ejemplo: recreo) o en el caso de que tu rival se quede sin cartas con las que continuar el duelo.

El futuro de la especie humana depende de ti. ¿Te atreves a intentarlo?

Tipos de cartas

Una baraja de "Mortal Virus" está compuesta por 4 tipos de cartas, cada uno de ellos con el dorso de un color diferente: cartas de personaje (azul), cartas mágicas (blanco), cartas de energía (morado) y cartas de perfil de jugador (naranja):



Conoce tus cartas

A continuación se indican los elementos que componen cada uno de los 4 tipos de cartas y se describen sus principales aspectos (para mayor detalle puedes revisar el Anexo). Además, encontrarás las consideraciones a tener en cuenta y las restricciones durante el desarrollo de una partida:

Cartas de personajes

Serán la base de tus acciones de juego y las que condicionarán principalmente tu estrategia en cada partida.



Dibujo →

Nombre →

Característica principal →

Descripción →

Repercusión →

Nivel → Representa el potencial del personaje dentro de su raza, pudiendo oscilar entre 1 (nivel más bajo) y 3 estrellas (nivel más alto).

Raza → Cada una de las 4 razas existentes se identifica con un color diferente. Y, además, tienen un rasgo predominante propio de la raza en cuestión que determina su perfil de estilo de vida.

Corazón o calavera → Los Dioses y Héroe cuentan con un corazón verde, dado que en ellos predominan los hábitos de vida saludables, mientras que los Demonios y Humanos tienen una calavera, pues se caracterizan principalmente por desarrollar hábitos poco recomendados desde una perspectiva de salud.

Puntos → Los puntos de ATK representan los puntos que ese personaje tiene para atacar (como consecuencia de sus malos hábitos de vida) la salud de los demás. Y los puntos de DEF son los que cada personaje tiene para defender su salud (como consecuencia de los buenos hábitos de vida que lo caracterizan).

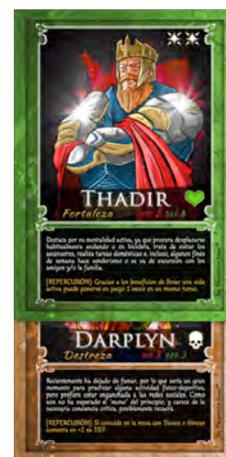
Algunos personajes influyen en el resto mientras estén en la mesa, ayudando a sus compañeros o debilitando a los rivales.

by Paranebis base™

A la hora de utilizar tus personajes debes recordar que:

- Cada personaje solamente podrá invocarse una vez por turno.
- La repercusión con la que cuentan algunos de los personajes no requiere gasto de energía.

- Los Demonios y Humanos ganan 1 punto de ATK y restan 1 de DEF por cada Calavera más que haya en su campo de batalla.
- Si un personaje infringe un daño a otro pero no acaba con él, la reducción de su salud (DEF) se mantendrá durante ese turno y el siguiente del rival. Mientras tanto, la carta que ha provocado la reducción de la DEF del personaje rival no irá al Cementerio, sino que se colocará debajo de ella para indicar dicha circunstancia (dejando visibles sus puntos de ATK y DEF).
- En caso de empate en un ataque o comparación las 2 cartas irán al Cementerio.



Darplyn ataca la salud de Thadir (ATK vs DEF). Como su ATK es de 7 puntos y la DEF del Héroe de 8 le deja solamente con 1 punto.

Cartas mágicas

Se dividen en:

- **Cartas de salud:** son aquellas que favorecen el desarrollo de hábitos de vida saludables. Por tanto, potencian las acciones saludables o de DEF de los personajes.

Tipo de carta mágica

El color que identifica a las cartas mágicas de salud es el blanco mientras que el de las cartas de enfermedad es el negro.

Nombre

Efecto

Señala la incidencia de la carta sobre tus personajes, los de tu rival o en la mecánica de juego. Cuando incluye la palabra “VOLTEO” significará que no será necesario estar en posesión del turno para activarla. Y cuando indica “NP” (No Permanece) dicha carta irá al Cementerio tras ser activada.



Incidencia sobre la salud

Las estrellas que incluye cada carta representan el coste de energía que supone activarla. Circunstancia que estará supeditada a la relevancia de su Efecto sobre la salud (ya sea en sentido positivo en las de salud o negativo en las de enfermedad), donde 1 estrella identificará la menor incidencia y 3 la mayor.

Dibujo

Información de interés

En el caso de las cartas de salud se trata de recomendaciones a tener en cuenta para un estilo de vida saludable, mientras que las cartas de enfermedad incluyen acciones a evitar o descripciones de aspectos relevantes relacionados con la práctica de actividad físico-deportiva.

- **Cartas de enfermedad:** son aquellas que dificultan o impiden el desarrollo de hábitos de vida saludables, favoreciendo las acciones no saludables o de ATK de los personajes.

Los aspectos que debes recordar cuando decidas utilizar alguna de tus cartas mágicas son que:

- Las que tras ser activadas permanecen en juego se colocarán debajo del personaje sobre el que decidas que actúen (dejando visible su Efecto). Solamente pueden utilizarse una vez por turno. En caso de que ese personaje sea derrotado la carta mágica también irá al Cementerio.
- Al fusionar 2 Demonios gracias a la carta mágica de “Los 5 hábitos insalubres más habituales” su DEF será 0 y la repercusión la misma que la de Kalior.



Cartas de energía

Las cartas de energía determinarán las acciones que podrás realizar en cada uno de tus turnos de juego. El máximo de puntos de energía que puedes utilizar por turno es de 12 (salvo los procedentes de Físicor). Los puntos asignados a cada una de las 11 cartas de energía son:



No olvides que:

- Los puntos de energía que pasen de tu máximo al inicio de tu turno se llevarán al Cementerio.
- Los puntos de energía que no uses en tu turno los guardarás por si en el turno del jugador rival te hicieran falta para voltear alguna carta mágica, y si no para aprovecharlos en tu siguiente turno.
- Si se te acaban las cartas de tu mazo de energía debes barajar todas las que ya has utilizado y ponerlas boca abajo para volver a disponer de energía en el siguiente turno.
- Las cartas de energía con las que cuentas para cada nuevo turno dependerá de tus personajes en la mesa:

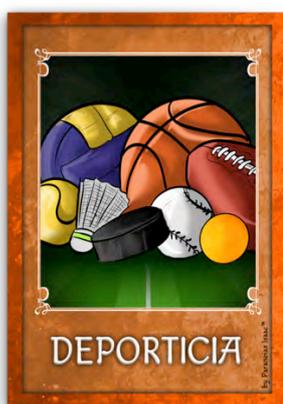
- ✓ Si tienes más Calaveras (Demonios o Humanos) que Corazones verdes (Dioses o Héroe) coges 3 cartas, las establecidas para cada nuevo turno de juego (no hay bonus).
- ✓ Si hay igual número de Calaveras que de Corazones verdes (empate) añadirás una carta extra en el caso de que la suma de los puntos de DEF de Dioses y Héroe sea mayor a los de ATK de Demonios y Humanos.
- ✓ Si tienes mayor número de Corazones verdes que de Calaveras sumarás 2 cartas más a las 3 de energía con las que cuentas en cada nuevo turno (salvo que seas de Físicor, que podrían ser 4).
- Si un jugador se equivoca a la hora de identificar el valor de una o varias cartas de energía deberá descartarse de ella/s.

Cartas de perfil de jugador

Dependiendo del perfil de juego que tengas, tras elegir al azar una de las cuatro cartas posibles, el beneficio durante la partida será diferente:



Coges una carta de energía o de personaje más por turno y tendrás hasta un máximo de +15 puntos de energía.



Puedes fusionar el ATK o la DEF de 2 personajes. El gasto de energía, en el caso de no estar invocados aún, será la mitad y el de combatir de -1 entre los dos.



Podrás robar a un personaje de nivel I que esté en la mesa y llevarlo a tu campo.



Te permite buscar en tu mazo de cartas mágicas o de personajes la carta que quieras.

Las acciones específicas de Deporticia, Expresanto y Naturalia se pueden realizar hasta en 3 ocasiones en cada partida, pero no en turnos consecutivos.

Área de juego y colocación de las cartas

Existen diferentes ubicaciones para las cartas dependiendo de su tipología y la situación de juego en la que se encuentren. La distribución de tu zona de juego sería como la que se presenta en el siguiente ejemplo (y viceversa para tu rival frente a ti):



Cómo se juega^δ

Para comenzar un duelo en "Mortal Virus" es necesario contar con:

1. Mazo de personajes: compuesto por 20 cartas.
2. Mazo de cartas mágicas: con 10 cartas de salud y 10 de enfermedad.
3. Mazo de energía: formado por 11 cartas.
4. Cartas de perfil de jugador: 4 (Físicor, Deporticia, Expresanto y Naturalia).
5. Ficha de puntuación y bolígrafo: para ir anotando los puntos que se van logrando o perdiendo tras cada turno de juego.

A partir de ahí ya solo quedará barajar todas las cartas y decidir a quién pertenece el primer turno de juego: quién lleve más tiempo practicando actividad físico-deportiva fuera del horario escolar o, en caso de empate, sin beber alcohol de alta graduación, o sin consumir fast food, bollería...

Preparación de la partida

Los puntos de vida con los que cada jugador comenzará serán la mitad de los obtenidos tras cumplimentar el "Cuestionario de hábitos de vida Mortal Virus" (redondeándose siempre al alza), una vez mostradas evidencias de ellos al profesor. Cuando se participe en una competición de larga duración (dentro del "nivel pro") cada nueva semana se podrá actualizar la puntuación de inicio en puntos de vida. Para ello se deberá realizar nuevamente el citado cuestionario y presentar las evidencias de dichos hábitos de vida.

Los puntos de vida iniciales deben anotarse en el cuadro "Puntos iniciales" que incluyen las fichas de puntuación. Estos deberán estar verificados antes de cada enfrentamiento con el sello o firma del profesor sobre dicho cuadro.

^δ Para facilitar las primeras partidas cuentas con un "Chuletario", una ficha de doble cara (como la que se encuentra al final de este apartado) donde se recogen los aspectos fundamentales a tener en cuenta durante una partida.



La ficha de puntuación se compone de 2 filas de cuadros. En la fila de la izquierda se anotan los puntos que se vayan logrando o perdiendo tras cada turno de juego, mientras que en la de la derecha se irán sumando o restando los nuevos puntos a los que ya se tengan acumulados de turnos anteriores, como se puede ver en el ejemplo.

El juego se inicia con un turno de preparación de estrategia por parte de cada jugador, tras coger 3 cartas de cada uno de tus 3 mazos (de personajes, cartas mágicas y energía) y una carta de perfil de juego⁹. En él ya se puede invocar¹⁰ personajes y/o colocar boca abajo (sin activar) cartas mágicas.



Turno de juego

En cada nuevo turno de juego lo primero que se debe hacer es coger 3 cartas de energía y una carta mágica o de personaje. Tras ello las acciones de juego pueden ir dirigidas, cuantas veces se quiera (y se pueda), hacia los personajes rivales (en la mesa) o los puntos de vida (propios o del rival), con un coste de energía de -1 punto cada una:

- **SOBRE LOS PERSONAJES RIVALES** (en la mesa): podrías enfrentarte a cualquiera de ellos con uno de los personajes en la mesa (ya invocado) o en la mano (sin invocar aún), atacando (ATK vs DEF) o comparando¹¹ (DEF vs DEF) su salud, junto con la activación o no del Efecto de alguna carta mágica. El que pierda iría al Cementerio.
- **SOBRE LOS PUNTOS DE VIDA** (propios o del rival):

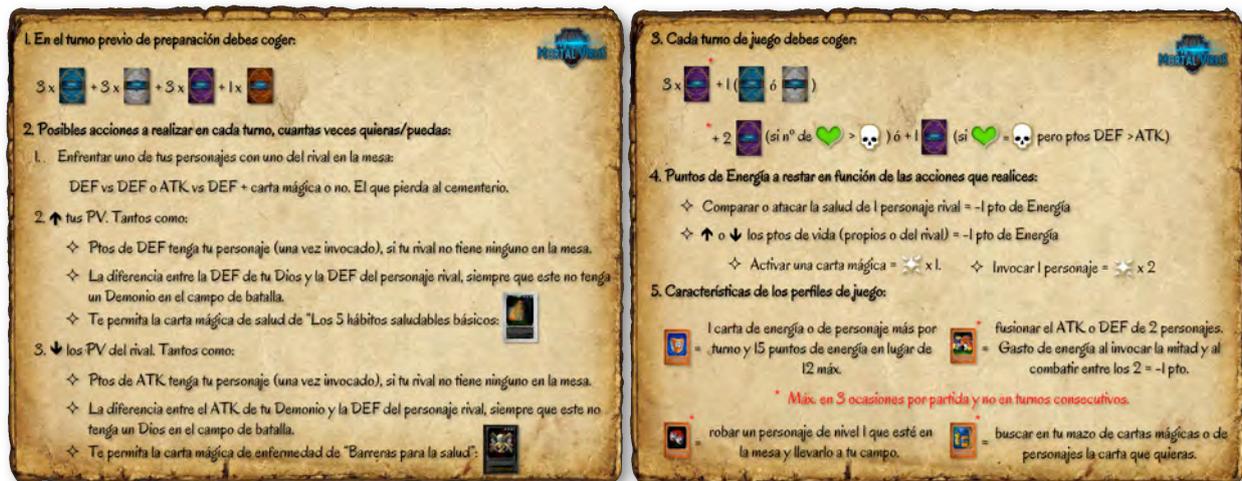
⁹ Hasta que no se produzca el primer turno de juego (es decir, el siguiente al primero de preparación por parte de cada jugador) no se puede invocar a ninguno de los personajes ni utilizar el Efecto de las cartas mágicas.

¹⁰ Se denomina invocar (en el caso de las cartas de personaje) y activar (en el de las cartas mágicas) a ponerlas en juego en la zona de combate (situándolas boca arriba en la mesa).

¹¹ Para comparar la salud de uno de los personajes con la del Demonio Kalior este último debe estar solo en la zona de combate, o con un Dios, si no el personaje que haya junto a él lo defenderá (y restará 2 puntos de su DEF en el caso de ser un Héroe, como consecuencia de haber sido seducido/manipulado por Kalior, mientras este Demonio esté en el campo).

- Podrías aumentarte tantos puntos de vida como:
 - ✓ Puntos de DEF tenga cualquiera de tus personajes (una vez invocado), si tu rival no tiene ninguno en la mesa.
 - ✓ La diferencia entre la DEF de uno de tus Dioses y la DEF del personaje rival (tras un enfrentamiento), siempre que este no tenga un Demonio en el campo de batalla.
 - ✓ Te permita la carta mágica de salud de “Los 5 hábitos saludables básicos”.
- Podrías reducir tantos puntos de vida a tu rival como:
 - ✓ Puntos de ATK tenga cualquiera de tus personajes (una vez invocado), si tu rival no tiene ninguno en la mesa.
 - ✓ La diferencia entre el ATK de uno de tus Demonios y la DEF del personaje rival (tras un enfrentamiento), siempre que este no tenga un Dios en el campo de batalla.
 - ✓ Te permita la carta mágica de enfermedad de “Barreras para la salud”.

El gasto de energía correspondiente a invocar cada uno de tus personajes dependerá del nivel de estos, y será el doble al número de estrellas que posea, es decir, si tiene una única estrella por ser de nivel 1 requerirá 2 puntos de energía para ser invocado. Sin embargo, el coste de activar las cartas mágicas dependerá directamente del número de estrellas que tengan, lo que supondrá, por tanto, un coste de 1, 2 ó 3 puntos de energía, que se descontará cuando las actives (no antes, para que el rival no pueda saber de qué tipo de carta se trata).

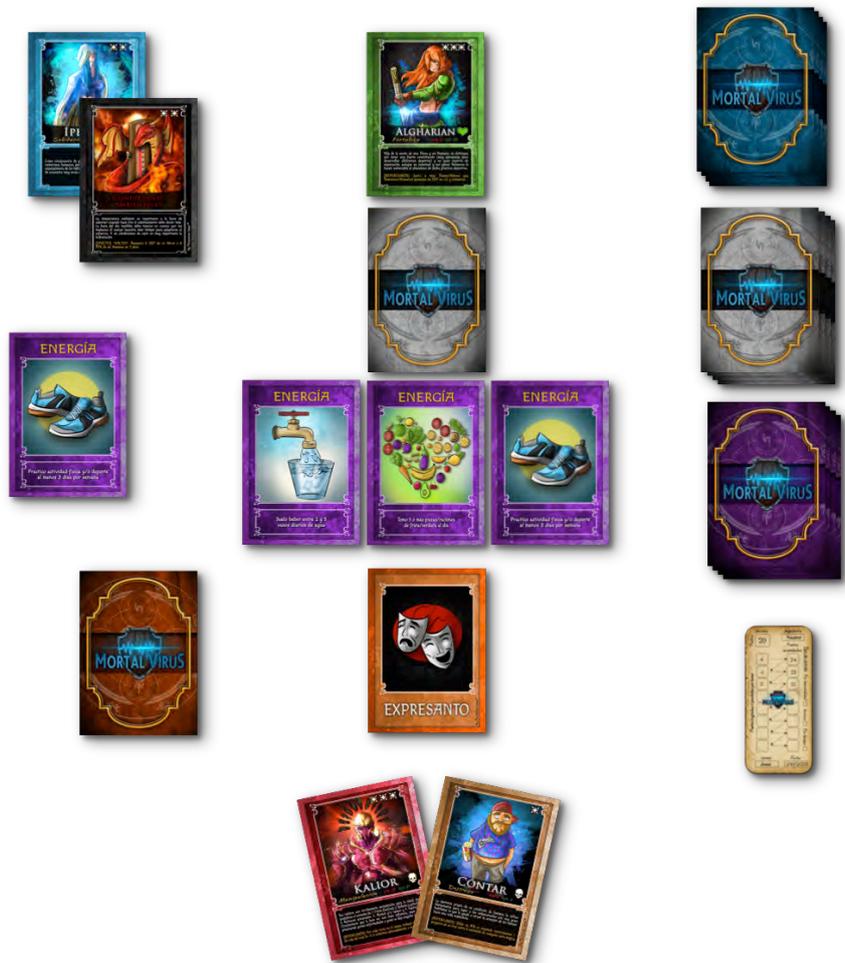


Ejemplo de un turno de juego

A continuación te presento una situación de juego, cuya descripción es la siguiente:

Tú estarías en posesión del turno con: 7 puntos de energía (tras coger 5 cartas), un Humano y un Demonio en la mano, una carta mágica en la mesa (pero sin activar) y tanto tú como tu rival previamente habríais invocado un Héroe. Además, él cuenta con 2 cartas mágicas que desconoces, porque tampoco las ha activado aún y 2 puntos de energía que le han sobrado de su turno anterior.

Tras ella encontrarás 3 posibles opciones a realizar durante tu turno, que dependerán de variables como tu estrategia de juego, el nivel de riesgo a asumir (al no conocer en este caso las cartas mágicas con las que cuenta tu rival) o tu “visión de juego” a la hora de percartarte de todas las posibilidades con las que cuentas.



1*. **COMPARAR** la salud (-1 punto de energía) de Algharian, la carta que tienes invocada, con la de su Héroe (DEF vs DEF), en el caso de no poder utilizar el poder de tu perfil de juego (Expresanto) al haberlo hecho en tu turno anterior. Su carta iría al Cementerio.

2*. **AUMENTAR** tus puntos de vida (-1 punto de energía) en +5, tras la comparación en la acción anterior ($10-5=5$), ya que a tu rival no le quedaría ningún personaje en la mesa que defendiera sus puntos de vida.

OPCIÓN A

3. **INVOCAR** a Cóntar (-2 puntos de energía, al ser de nivel 1) para sumarte 3 puntos de vida o restar a tu rival 4 (-1 punto de energía) dado que, como ya se ha mencionado, tu rival no tiene más personajes en la zona de combate.

4. **ACTIVAR** tu carta mágica (-1 punto de energía), suponiendo que fuera “Alteraciones de la espalda”, que “duplica el ATK de un Humano o Demonio de nivel 1 ó 2”, de 2 estrellas (-2 puntos de energía) y así doblar el daño de Cóntar sobre los puntos de vida de tu rival, es decir, -4 más.

RESULTADO: -6 puntos de energía (te sobra 1 para el turno siguiente) para aumentar tus puntos de vida en +5, quitarle 8 puntos de vida a tu rival y eliminar a uno de sus Héroes.

■ Puntos de energía gastados

■ Sumar puntos de vida

■ Restar puntos de vida al rival

* Ambas acciones se verían condicionadas si alguna de las cartas mágicas que tu rival tiene sin activar en la mesa fuera la de “Lesiones habituales”, que “reduce la DEF de un Dios o Héroe en 5 puntos”. De ser así, como tiene posibilidad de “VOLTEO” (lo que no requiere estar en posesión del turno de juego) y tiene 2 puntos de energía, que son los que requiere (al ser de 2 estrellas) para ser activada, podría hacer uso de ella y:

- Si la usara en tu primera acción (que es lo más lógico pues, de lo contrario, no eliminaría a tu Héroe) habría un empate entre ambos personajes y las 2 cartas irían al Cementerio.
- En el caso de esperar a tu segunda acción reduciría la DEF de tu Héroe en -5 puntos igualmente, pero en esta ocasión lo que lograría es que no te aumentarás ningún punto de vida.

1. AUMENTAR tus puntos de vida (-1 punto de vida) tras pasar el héroe de tu rival a tu campo (si no habías usado en tu turno anterior el poder de tu carta de perfil -Expresanto-). De este modo sumarías 10 puntos de vida (DEF de Algharian) al no tener tu rival ninguna carta de personaje en la mesa, y le añadirías 2 puntos más aprovechando la repercusión (que no tiene gasto de energía) de tu personaje (“junto a más Dioses/Héroes que Demonios/Humanos aumenta su DEF en +2”).

2*. AUMENTAR más aún tus puntos de vida (-1 punto de vida) aprovechando el Héroe de tu rival que ahora es tuyo (Thaifos), tantos como puntos de DEF tiene (5).

OPCIÓN B

3*. INVOCAR a tu Humano (-2 puntos de energía) y sumarte o restar a tu rival (-1 punto de energía) los puntos de vida correspondientes a la DEF (3) o ATK (4) de dicho personaje respectivamente.

4*. REDUCIR, por ejemplo, los puntos de vida de tu rival, y más en el caso de que tu carta mágica fuera “Alteraciones de la espalda” (-2 puntos de energía), lo que doblaría el ATK de Cántar y restarías 4 puntos de vida más a tu rival.

RESULTADO: -7 puntos de energía a cambio de +12 puntos de vida, +5 puntos de vida y 8 puntos de vida para tu rival.

■ Puntos de energía gastados

■ Sumar puntos de vida

■ Restar puntos de vida al rival

* Dichas acciones se verían condicionadas si alguna de las cartas mágicas que tu rival tiene sin activar en la mesa fuera, respectivamente, la de “Lesiones habituales” o la de “Alimentación”, que “paraliza el ATK del Demonio y, además, lo mandaría al Cementerio”. De ser así, como tienen posibilidad de “VOLTEO” y tiene 2 puntos de energía, que son los que requieren para ser activadas, podría hacer uso de ellas y:

- En el caso de tu segunda acción evitar que aumentarás esos 5 puntos de vida con Thaifos.
- Si la que tuviera, o decidiera utilizar, fuera la carta de “Alimentación” detendría el ATK de Cántar y, además, eliminaría también el Efecto de tu carta mágica de “Alteraciones de espalda”, al referirse a la acción de tu Humano, que paraliza su carta.



1*. INVOCAR (-6 punto de energía) a tu Demonio (Kalior), de nivel 3.

↑
OPCIÓN C
↓

2. REDUCIR (-1 punto de energía) la salud de tu rival y restarle 15 puntos de vida (en el caso de poder “robarle” su Héroe, gracias al poder de Expresanto, y quedarse sin personajes en la mesa), más otros 2 puntos menos para él por la repercusión que tiene Kalior cuando está en la zona de combate (siempre que respondieras correctamente a la pregunta de tu rival sobre la información de cualquier carta mágica).

RESULTADO: -7 puntos de energía para restar 17 puntos de vida a tu rival.

■ Puntos de energía gastados

■ Sumar puntos de vida

■ Restar puntos de vida al rival

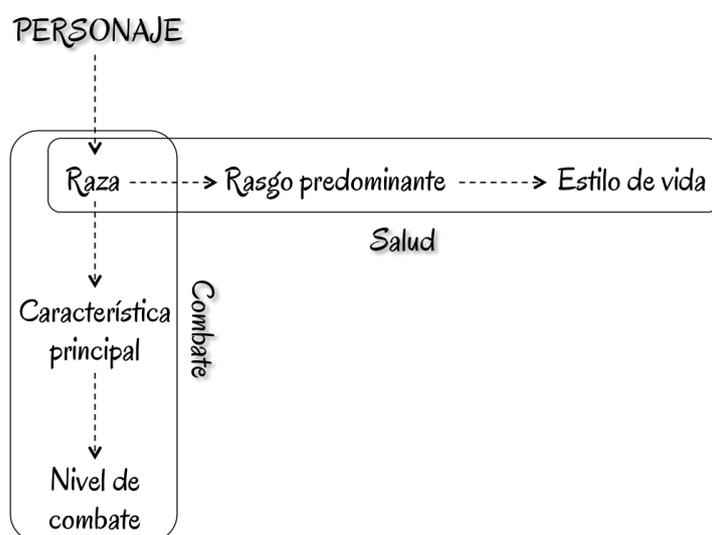
* Si tu rival tuviera entre sus cartas mágicas en la mesa sin activar la de “Alimentación” (de 2 estrellas), al ser de “VOLTEO”, podría usarla con los 2 puntos de energía que conserva del turno anterior.



ANEXO:

■ Cartas de personaje

Los personajes de “Mortal Virus” se dividen en 4 razas diferentes, cada una de las cuales con un carácter distintivo que determina su perfil de estilo de vida. Cada raza posee, además, una característica principal con un nivel de desarrollo diferente (entre 1 y 3, donde el 3 representa el máximo nivel de partida):



Cada carta de personaje incluye, además de la información señalada anteriormente, la imagen del personaje y la descripción básica de aspectos relevantes de su vida.

- Nombre

El nombre de los personajes no es algo casual o irrelevante sino que identifica y representa con él a toda su familia, al ser el primogénito de su estirpe y, por tanto, el único descendiente a quien se le reserva dicho honor.

- Raza

Existen 4 razas y cada una de ellas se identifica con un color diferente. Todas ellas, además, tienen un rasgo predominante propio de la raza en cuestión que determina su perfil de estilo de vida:

RAZA	RASGO PREDOMINANTE	ESTILO DE VIDA	COLOR DE IDENTIFICACIÓN
Dioses	Responsables	Saludables	
Héroes	Voluntariosos	Activos	
Humanos	Perezosos	Sedentarios	
Demonios	Irresponsables	Insanos	

- **Característica principal**

Cada raza tiene una característica principal que la diferencia del resto y condiciona el potencial de combate de los personajes que pertenecen a ella. El grado de desarrollo de dicha característica principal determina su nivel de combate (o poder) dentro de cada raza y, por tanto, su capacidad de ataque y defensa en los duelos:

RAZA	CARACTERÍSTICA PRINCIPAL
Dioses	SABIDURÍA para tomar decisiones adecuadas y favorecer su calidad de vida.
Héroes	FORTALEZA derivada de la práctica habitual de actividad física.
Humanos	DESTREZA en actividades sedentarias: jugar a la videoconsola, wasapear, etc.
Demonios	Gran poder de MANIPULACIÓN.

- **Nivel**

Representa el grado de dominio alcanzado por el personaje en cuestión de la característica predominante dentro de su raza, pudiendo oscilar entre 1 (nivel más bajo) y 3 estrellas (nivel más alto).

- Dibujo

Muestra a cada uno de los personajes tal y como son en la actualidad, lo que te permite hacerte una idea bastante ajustada de la fisonomía de estos.

- Descripción

En ella se señalan algunos de los aspectos más relevantes de la vida de cada personaje, lo que te ayudará a entender el porqué de su raza y nivel de combate.

- Puntos

Cada carta de personaje incluye un determinado número de puntos de ataque (ATK) y de puntos de defensa (DEF). Los primeros representan los puntos que ese personaje tiene para atacar (como consecuencia de sus malos hábitos de vida) la salud de los demás o, dicho de otra manera, su capacidad de persuasión para inducir al rival a desarrollar un estilo de vida no saludable. Y los segundos se refieren a los puntos que cada personaje tiene para defender su salud (como consecuencia de los buenos hábitos de vida que lo caracterizan) y evitar así caer en las tentaciones que suponen los hábitos no saludables (comodidad, placer instantáneo, etc.) y sufrir sus negativas consecuencias (sedentarismo, obesidad, etc.).

Como se detallará más adelante, estos puntos son los que se utilizarán en los enfrentamientos directos entre personajes, que cada jugador tiene la posibilidad de llevar a cabo en su turno.

- Corazón o Calavera

Los personaje incluyen un Corazón verde o una Calavera en función de sus hábitos de vida. Los Dioses y Héroes cuentan con un Corazón verde, dado que en ellos predominan los hábitos de vida saludables, mientras que los Demonios y Humanos tienen una Calavera, pues se caracterizan principalmente por desarrollar hábitos poco recomendados desde una perspectiva de salud.

- *Repercusión*

Algunos personajes tienen, además de su acción directa de ATK o DEF, una repercusión en el resto de cartas de personaje en juego mientras estén en la mesa, ayudando a sus compañeros o debilitando a los rivales.

- *Cartas mágicas*

El aprendizaje de la información que incluyen así como la mejora de tus hábitos de vida te permitirá poder activar algunas de las cartas mágicas de mayor poder. Tanto las cartas de salud como las de enfermedad se componen de los mismos apartados:

- *Tipo de carta mágica*

El color que identifica a las cartas mágicas de salud es el blanco mientras que el de las cartas de enfermedad es el negro.

- *Nombre*

Los nombres de las cartas mágicas hacen referencia a diversos aspectos básicos para lograr, o impedir, un estilo de vida saludable como, por ejemplo, el calentamiento, en el caso de las cartas de salud, o mitos relacionados con la actividad física, en el de las de enfermedad. Dicha circunstancia condicionará el Efecto de la misma, en función de su importancia o repercusión.

- *Dibujo*

Representa el nombre y/o contenido de la carta en cuestión.

- *Información de interés*

En el caso de las cartas de salud se trata de recomendaciones a tener en cuenta para llevar a cabo un estilo de vida saludable, mientras que las cartas de enfermedad incluyen acciones a evitar o descripciones de aspectos relevantes relacionados con la práctica de actividad físico-deportiva.



- Efecto de la carta

En las cartas mágicas se señala el Efecto que esa carta provoca en tus personajes, los de tu rival o el desarrollo del juego (como, por ejemplo: suma 5 ptos a la DEF de cualquier personaje o coge 3 cartas al azar de tu mazo). Además, en algunas de ellas se incluye la palabra “VOLTEO”, lo que significará que no será necesario estar en posesión del turno para activarla, sino que se podrá girar (poner boca arriba) y hacer efectivo su Efecto en cualquier momento (siempre y cuando cuentes con los puntos de energía necesarios).

El Efecto de las cartas mágicas se mantendrá mientras permanezcan en la zona de combate, salvo que en ellas se indique “NP” (No Permanece). En tal caso irán al Cementerio tras ser activadas.

- Incidencia sobre la salud

Las estrellas que incluye cada carta representan el coste de energía que supone activarla. Circunstancia que estará supeditada a la relevancia de su Efecto sobre la salud (ya sea en sentido positivo en las de salud o negativo en las de enfermedad), donde 1 estrella identificará la menor incidencia y 3 la mayor.

- Cartas de energía

Las hay de 1, 2 y 3 puntos de energía, en función de la mayor o menor idoneidad de los hábitos que en ellas se indican dentro de un estilo de vida saludable.

El valor en puntos de energía no se incluye en ellas sino que, durante el enfrentamiento, los alumnos deberán recordar el que le corresponde leyendo el texto que acompaña a la imagen representativa de dicho hábito, con la intención de favorecer su memorización y aprendizaje, como señalé anteriormente:

Puntos de energía	Hábito	Frecuencia
1	Desayuno	Leche/café, o zumo, o tostada, o fruta (1 sola cosa)
2		Leche/café con cereales (galletas o tostadas) o fruta/zumo (2 cosas)
3		Leche/café con cereales (galletas o tostadas) y fruta/zumo (3 cosas)
1	Fruta y verduras	Tomo unas 2 piezas/raciones de fruta/verdura al día
2		Tomo entre 3 y 4 piezas/raciones de fruta/verdura al día
3		Tomo 5 ó más piezas/raciones de fruta/verdura al día
2	Comidas diarias	3 comidas al día: desayuno o media mañana, comida y cena
3		4-5 comidas al día: desayuno, comida, cena, media mañana y/o merienda
2	Agua	Suelo beber entre 2 y 5 vasos diarios de agua
1	Actividad física	Practico actividad física y/o deporte 1 ó 2 veces por semana
2		Practico actividad física y/o deporte al menos 3 días por semana

■ Cartas de perfil de jugador

Cada jugador tiene un perfil de juego (diferente o no al de su rival), que representará su lugar de origen y que condicionará su desarrollo en el juego durante esa partida. Dicho perfil de juego representará la característica específica que define el territorio en el que dicha carta simboliza que has sido formado: Físicor (fuerza), Deporticia (coordinación), Expresanto (comunicación) y Naturalia (orientación).



Luke: *¿Así que es tiempo de que acabe la orden Jedi?*

Yoda: *Tiempo es. Para que tú mires más allá de una pila de libros viejos.*

Luke: *¡Los textos sagrados de los Jedi!*

Yoda: *¿Leídos los has?*

Luke: *Bueno...*

Yoda: *Apasionantes no eran. Sí, sí, sí, sabiduría contenían pero, créeme, no albergaban nada que la joven Rey no posea ya.*

Yoda: *Skywalker, ¿aún oteando el horizonte? Nunca aquí y ahora. La necesidad delante de tus narices está.*

Luke: *Era débil, imprudente.*

Yoda: *A Ben solo perdiste, perder a Rey no debemos.*

Luke: *No puedo ser lo que ella requiere de mí.*

Yoda: *Mis palabras no has escuchado. Transmite lo que has aprendido: fuerza, maestría, pero insensatez, debilidad, fracaso también. Sí, fracaso sobre todo. El mejor profesor el fracaso es.*

Luke, *somos lo que ellos alcanzan. Esa es la verdadera carga de todos los maestros.*

(Star Wars: Los últimos Jedi)



Capítulo 4.

Un triple escape room como guía de una gamificación basada en Star Wars



UN TRIPLE ESCAPE ROOM COMO GUINDA DE UNA GAMIFICCIÓN BASADA EN STAR WARS

CONTEXTUALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN

El siguiente escape room se encuadra dentro del proyecto de gamificación “Star Wars: los primeros Jedi”, que se planteó como la precuela educativa de la mítica saga de “Star Wars”, en la asignatura “Fundamentos de la Educación Física” (de segundo curso del grado en ciencias de la actividad física y el deporte). En ella los alumnos debían demostrar que eran “sensibles a la Fuerza” para formar parte de la Alianza Rebelde y enfrentarse al Lado Oscuro. De ese modo podrían tratar de liberar al maestro Yoda, que había sido secuestrado por el Imperio, al representar una grave amenaza para sus planes futuros.

Como guinda final del proyecto se diseñó el siguiente escape room, con la finalidad de que el alumnado acabara con el mejor sabor de boca posible, tras una aventura que ya de por sí había sido tan enriquecedora (formativamente hablando) como emocionante.

Todo comenzó con los jóvenes rebeldes junto al maestro Guidoogway (que era mi personaje) celebrando el éxito de la presentación de sus proyectos de innovación ante el “Senado Galáctico”. En teoría todo había terminado ya y simplemente quedaba la despedida. Sin embargo, de forma inesperada, irrumpieron en el aula cinco soldados imperiales “armados”. Su líder alzó la voz y nos dijo: “Ante los últimos acontecimientos, os habéis convertido en una gran amenaza para el Lado Oscuro de la Fuerza. Hoy será el fin de la Alianza Rebelde”. Tras ello nos sacaron a todos con la manos detrás de la cabeza y nos dividieron en tres grupos.

El motivo de estar separados en tres grupos era que iba a tener lugar un triple escape room, con tres salas (celdas) interdependientes. La intención de dicha circunstancia era incrementar considerablemente la necesaria comunicación y cooperación que caracteriza a las salas de escape. Los alumnos tenían 60 minutos



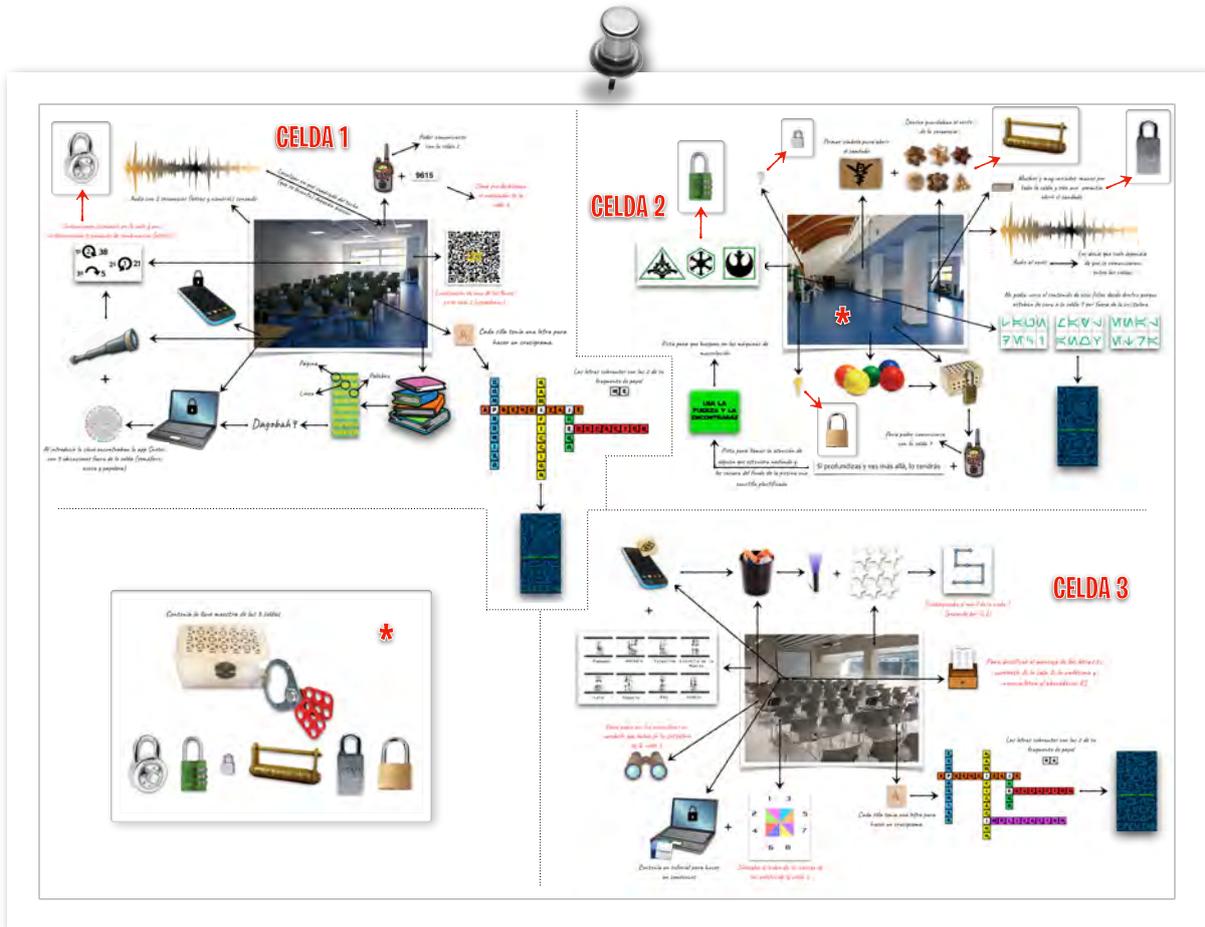
para salir de las distintas celdas si querían aprovechar la última oportunidad de salvar al maestro Yoda.

Como se aprecia en la imagen, las celdas 2 y 3 contaban con una cristalera que las comunicaba, y entre ellas se encontraba la piscina de la facultad. Por otro lado, las celdas 1 y 2 estaban separadas, además de por sus respectivas paredes, por unas escaleras; en ambas había una cristalera que daba a la calle. Por tanto, la forma de comunicarse entre los alumnos que estaban en ellas era a través de walkie talkie (si es que lograban localizarlos) y la única posibilidad entre la celda 1 y 3 era a través de la celda 2 donde, además, había un cofre protegido por seis candados. En él se encontraba la llave maestra que permitiría abrir las tres celdas y liberarse.



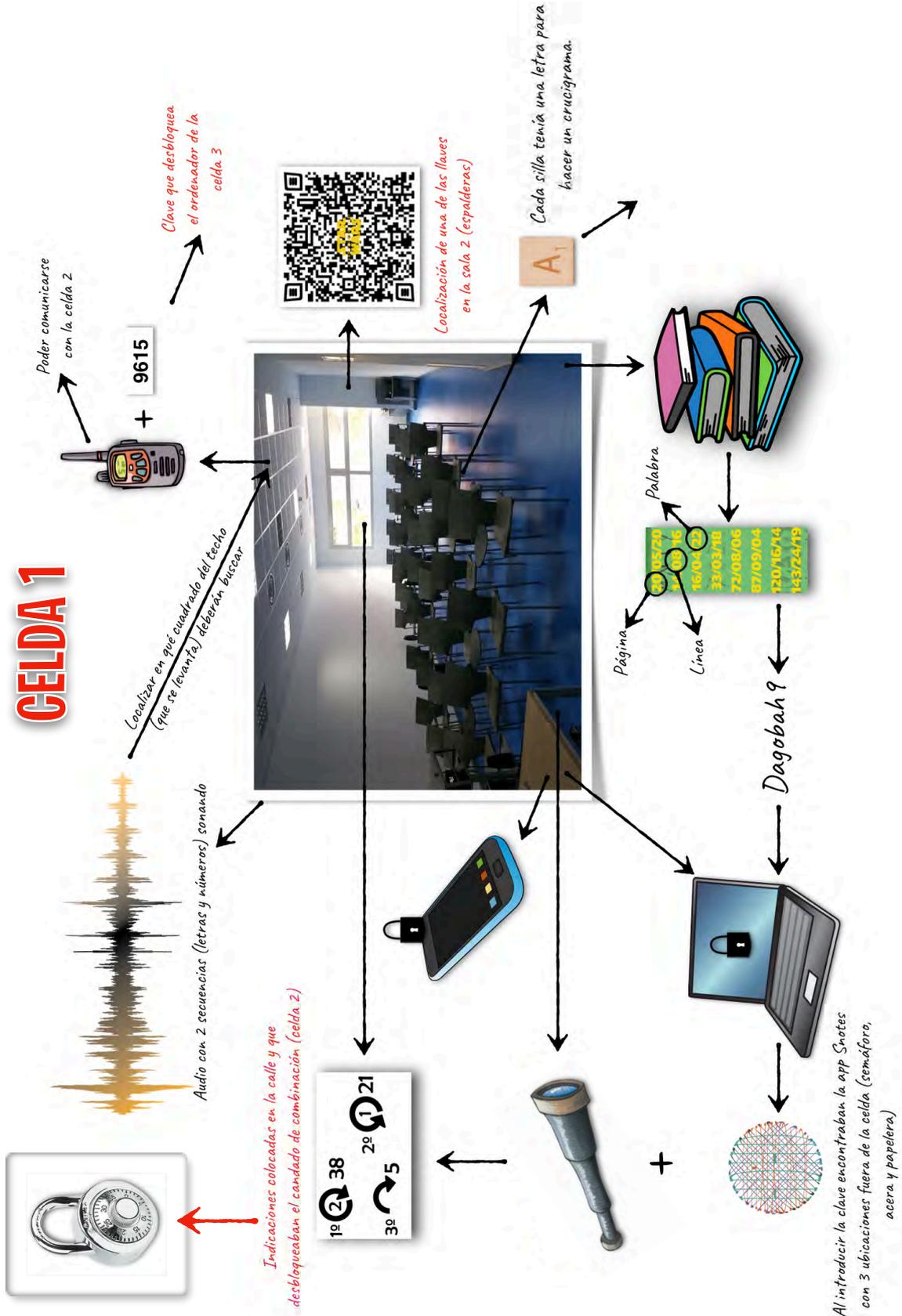
Por último, en cada celda había un fragmento de papel con dos sílabas que debían descifrar. Al lograrlo y unirlas se obtenía la palabra “MERAKI”. Tras lograr salir a tiempo estaba previsto que yo, el maestro Guidoogway, recibiera una llamada del mismísimo Yoda. En ella me comunicaría que la aventura acabaría donde empezó todo (aula B1 de la facultad). Una vez que todos estuvimos en ella encontramos un ordenador que requería una clave de acceso para desbloquearlo. Dicha clave era la palabra resultante de unir los tres fragmentos comentados anteriormente; al introducirla apareció un vídeo en el que el maestro Yoda les agradecía a todos su esfuerzo e implicación durante la aventura, reflexionando sobre la experiencia vivida y finalizando con una recomendación que recogía gran parte de la esencia del proyecto “Star Wars: los primeros Jedi”: “De soñar y jugar nunca olvidar debéis”.

En la siguiente imagen podrás encontrar la distribución de los diversos retos en cada una de las celdas. En rojo se indican aquellos que daban información necesaria para poder resolver algún reto de otra celda. Una vez descifrados todos ellos pudieron abrir los seis candados que guardaban la llave maestra que les permitió acceder a las tres celdas.

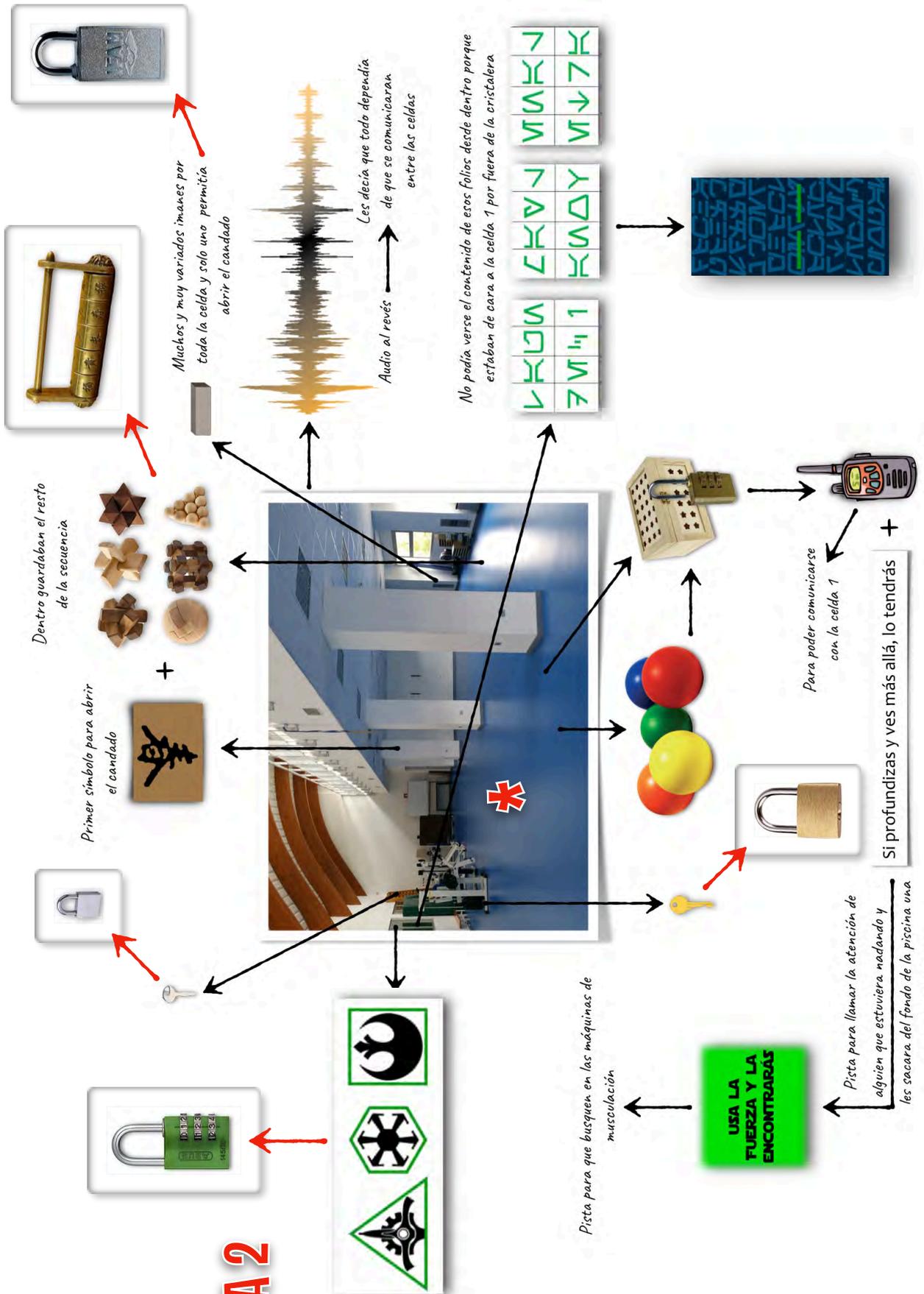


Tras esta imagen te presento a continuación cada celda por separado, con la intención de que puedas apreciar mejor las indicaciones que acompañan a los diversos retos:

CELDA 1



CELDA 2



Dentro guardaban el resto de la secuencia

Primer símbolo para abrir el candado

Muchos y muy variados imanes por toda la celda y solo uno permitía abrir el candado

Les decía que todo dependía de que se comunicaran entre las celdas

Audio al revés

No podía verse el contenido de esos folios desde dentro porque estaban de cara a la celda 1 por fuera de la cristallera

Para poder comunicarse con la celda 1

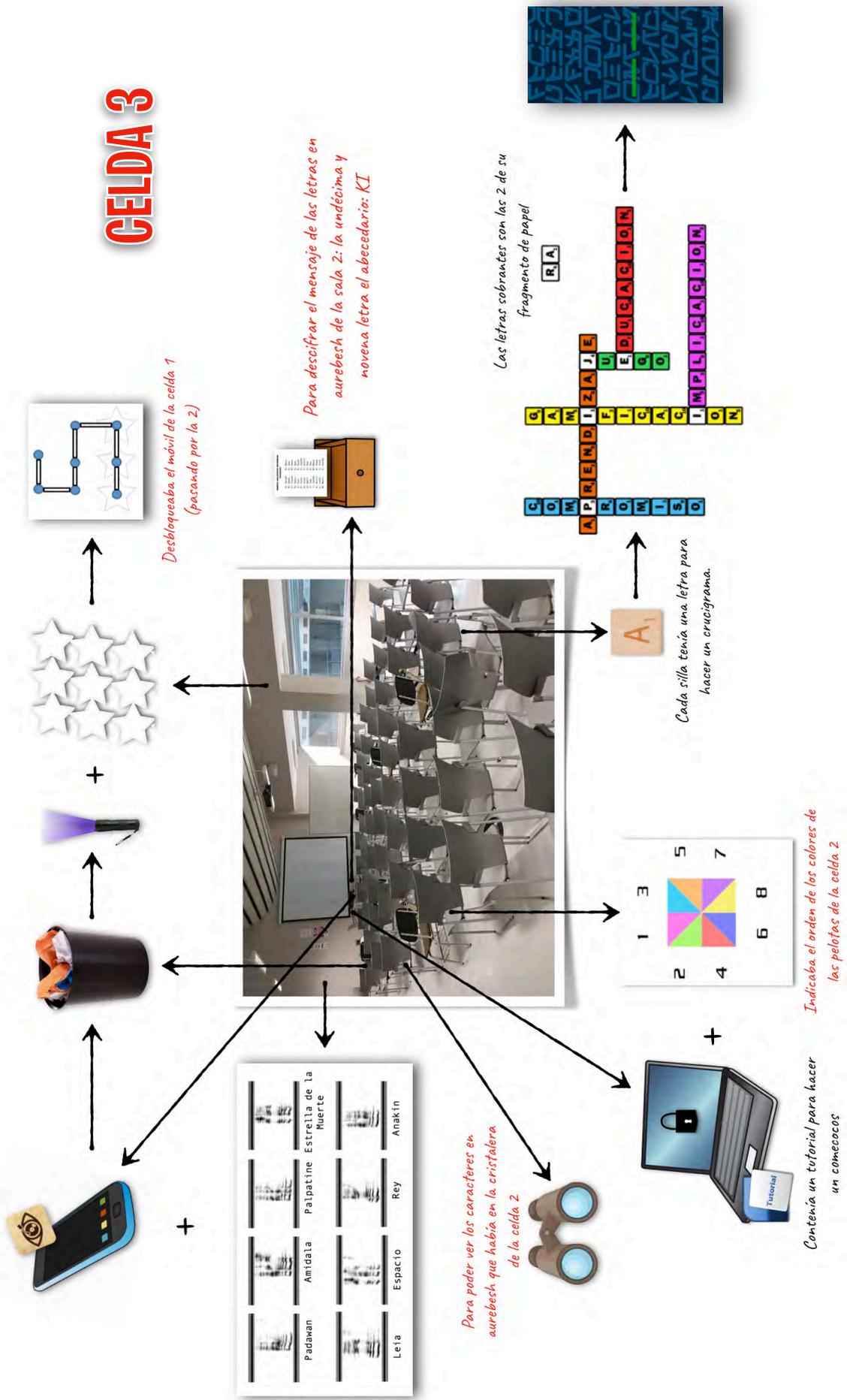
Si profundizas y ves más allá, lo tendrás +

Pista para llamar la atención de alguien que estuviera nadando y les sacara del fondo de la piscina una cuartilla plastificada

Pista para que busquen en las máquinas de musculación

USAR LA FUERZA Y LA ENCONTRARÁS

CELDA 3



No quisiera finalizar este capítulo sin destacar el hecho de que, como te podrás imaginar, el diseño y desarrollo de un triple escape room no es tarea sencilla. Sin embargo, propiciar un equipo como el que formaban Carmen, Angie, Migue, Dani, Ale, Pablo, Mingo, Juanma y Mena, convirtió algo tan complejo en una experiencia MEMORABLE, y todo gracias a que su generosidad, compromiso y creatividad durante su diseño y puesta en práctica alcanzó niveles galácticos. En las siguientes fotografías puedes ver a parte del equipo durante algunas de las numerosas reuniones creativas y de confección de materiales que llevamos a cabo:



ENLACES WEBS DE LOS DIBUJOS E IMÁGENES

[https://gameovercode.com/extras/juguetes/Funko-Pop-Star-Wars-Yoda-26g.html?
limit=75](https://gameovercode.com/extras/juguetes/Funko-Pop-Star-Wars-Yoda-26g.html?limit=75)

Celda 1

<https://pngio.com/images/png-a1160151.html>

<http://dibujosbonitos.com/de/candados-dibujos>

[https://www.clipartmax.com/middle/m2i8H7G6i8i8H7d3_iphone-cell-phone-
clipart-free-smart-phoneclipart/](https://www.clipartmax.com/middle/m2i8H7G6i8i8H7d3_iphone-cell-phone-clipart-free-smart-phoneclipart/)

[http://www.elboomeran.com/blog-post/875/11304/juan-pablo-meneses/el-catalejo-
de-mouat-y-los-secretos-mejor-guardados/](http://www.elboomeran.com/blog-post/875/11304/juan-pablo-meneses/el-catalejo-de-mouat-y-los-secretos-mejor-guardados/)

<https://www.pinterest.ie/pin/12736811417424554/>

<https://twitter.com/doublecoconut/status/568114695346868224>

<http://www.pvamu.edu/its/wp-content/uploads/sites/46/Security-Awareness-While-Working-Remotely-Presentation-Slides.pdf>

<https://galeria.dibujos.net/colegio/pila-de-libros-pintado-por--10466203.html>

Celda 2

<https://www.suclisaindustrial.com/mandibulas-multicandado/>

https://www.massivepc.com/galeriam.php?products_id=20384

https://www.amazon.es/Abus-46617-ABUS-30_Verde-Candado/dp/Boo4HL01AW

<https://www.ebay.es/itm/1-X-pequeno-candado-de-plata-Mini-cerradura-pequena-con-cajon-de-la-caja-/332283041865>

<https://www.objetschinois.com/cadenas-chinois-en-metal-cadenas-a-code-prod-fr-9155>

<https://articulo.mercadolibre.com.co/MCO-484817881-candado-magnetico-ifam-mag40-JM>

<https://eclats-antivols.fr/en/padlock/6915-padlock-25mm-3-dial-brass-combination-lock-security-lock-opening-closing-3-number-code-4003482179819.html>

<http://www.toys-best.ru/product/derevyannye-golovolomki/>

<https://publicdomainvectors.org/es/vectoriales-gratuitas/Cilindro-cerradura-llave-vector-de-la-imagen/19915.html>

<https://enjambre-ecuador-com.webnode.es/sobre-nosotros/>

<https://www.joom.com/th/products/5b6bbb8c8b2c3701e7663ee1>



<https://probandoandodora.blogspot.com/p/ciencias-naturales.html>

<https://puerto-pirata-veracruz.blogspot.com/2016/02/cinco-simbolos-en-el-universo-de-star.html>

<https://www.pngwing.com/es/free-png-hiitm>

https://starfan.fandom.com/es/wiki/República_Galactica

Celda 3

<https://phonopaper.mx.aptoide.com/app>

<https://bmdistribuciones.store/producto/papelera-plastico-cerrada-16-litros-negro>

<https://articulo.mercadolibre.com.co/MCO-446218877--linterna-uv-led-uv-ultravioleta-luz-negra-experimentos--JM?quantity=1>

https://es.educaplay.com/juegoimprimible/2158104-vocabulario_modulo_1_frances.html#!

<https://lilvoyagers.com>

<https://enfe.acentoweb.com/imagenes/iconos/tutorial.png/view>



Daenerys: Luché para que ningún niño nacido en la Bahía de los Esclavos supiera jamás lo que es ser comprado o vendido. Continuaré esa lucha aquí y donde sea, pero este no es mi hogar.

Tyrion: Cuando volváis a vuestro hogar, ¿quién os apoyará?

[...]

Daenerys: Lannister, Tragaryen, Baratheon, Stark, Tyrell. Solo son rayos de una rueda. Ahora está uno arriba y luego el otro, y sigue y sigue girando, aplastando a cuantos pillan a su paso.

Tyrion: Es un sueño hermoso, detener la rueda. No sois la primera persona que sueña con ello.

Daenerys: No voy a detener al rueda. Voy a romper la rueda.

(Game of Thrones)



Capítulo 5.

game of thrones: the end is coming.

Un proyecto de gamificación en Educación Superior



game of thrones: the end is coming. Un proyecto de gamificación en Educación Superior

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La asignatura en la que se llevó a cabo este proyecto de *gamificación* es “Fundamentos de la Educación Física”, ubicada en el segundo semestre del segundo curso del grado de ciencias de la actividad física y el deporte. Su principal finalidad es aprender los fundamentos necesarios a la hora de planificar la Educación Física y desarrollar las competencias necesarias para el desempeño de la labor docente, así como fomentar la innovación.

A pesar de que la asignatura no comenzaba oficialmente hasta mediados de febrero, yo empecé a ponerme en contacto con los alumnos en el mes de octubre. Para ello utilicé PRADO (la plataforma de recursos y apoyo a la docencia de la Universidad de Granada), con la intención de conocer si eran consumidores habituales de ficción y, en caso afirmativo, cuáles eran sus series y películas preferidas. Entre todas las opciones recibidas destacaba la serie *Juego de Tronos*, lo cual era previsible dado el gran atractivo y repercusión que dicha serie tiene a nivel mundial entre jóvenes y adultos. Por tanto, los principales aspectos que me hicieron decantarme por esta referencia fílmica para llevar a cabo esta experiencia de aprendizaje fueron:

1. El gran atractivo que tenía entre mi alumnado y, por tanto, la gran motivación que supone para ellos estar viviendo en primera persona aquello que previamente han disfrutado como espectadores.
2. La oportunidad de que la última temporada tenía lugar durante el transcurso del proyecto, lo que permitiría conectar la ficción con la realidad del alumnado durante la aventura y, de este modo, aumentar aún más su motivación.
3. El hecho de caracterizarse por todo aquello en torno a lo cual se configura la vida de cualquiera de nosotros y, en definitiva, de cualquier docente. Sus personajes permanentemente tienen que estar tomando decisiones, siendo capaces de adaptarse a situaciones cambiantes y



sabiendo gestionar las consecuencias y emociones que se derivan de ellas: frustración, alegría, envidia, traición, lealtad, etc., y qué mejor contexto de aprendizaje que uno que dé lugar a todo ello.

Dentro de la campaña previa de intriga, con la intención de generar expectación en mis futuros alumnos (que suelo realizar antes del inicio oficial de un nuevo proyecto), volví a ponerme en contacto con ellos, pero en esta ocasión como parte de una productora de cine. En ese mensaje les comunicué que habían sido seleccionados para formar parte del *casting* de una "superproducción educativa" prevista para febrero de 2019, así como las características del mismo y las pautas a seguir. También les hice saber que, tras superar el *casting*, el último paso para formar parte del "reparto" sería firmar el contrato correspondiente (imagen 1), y que los más destacados en él serían quienes contarían con mejores condiciones durante el "rodaje" (la asignatura).

CONTRATO DE TRABAJO TEMPORAL-JUGADOR/A-PROTAGONISTA	
<p>Don/Dofia _____, mayor de edad, con DNI _____ y como jugador/a protagonista (en adelante JP) de una experiencia de aprendizaje bajada en el juego y la ficción se compromete a leer con detalle todo lo concretado en las siguientes cláusulas y a formalizarlo (en caso de avenencia con lo expresado).</p> <p>PRIMERA CLÁUSULA: JORNADA FORMATIVA</p> <p>La experiencia será a tiempo completo, no pudiéndose concretar de antemano una cantidad cerrada de horas semanales. Dependerá, en todo caso, del volumen de trabajo e implicación del activo, entendiendo que será la máxima posible. No obstante se tendrá presente la necesidad de respetar los descansos mínimos necesarios que ayuden a dar siempre la mejor versión en todo aquello que se realice.</p> <p>La distribución del tiempo de trabajo será autónoma, asumiendo las consecuencias de las decisiones y no pidiendo por ello explicaciones a la productora. La opción de horas complementarias se contempla como una opción lícita y meritória.</p> <p>Los períodos vacacionales no se pueden asegurar con antelación, dado que dependerá de los requerimientos de la empresa, el interés del JP y la demanda de todas aquellas personas que, de un modo u otro, tengan incidencia en la presente producción.</p> <p>SEGUNDA CLÁUSULA: DURACIÓN DEL CONTRATO</p> <p>La permanencia del presente contrato se extenderá desde el 14/02/2019 hasta 31/05/2019 (fin de la grabación). Sin embargo, el convenio colectivo permite y valora satisfactoriamente una duración mayor a la establecida legalmente, considerándolo una oportunidad única para el crecimiento personal y profesional del JP.</p> <p>TERCERA CLÁUSULA: RETRIBUCIÓN</p> <p>El JP percibirá una retribución variable por las distintas funciones derivadas de su rol, que será directamente proporcional a la implicación y evidencias de aprendizaje mostradas en las distintas tareas (presenciales y no presenciales), a criterio del profesor/productor y director de juego.</p> <p>EFFECTOS DEL CONTRATO</p> <p>Obligaciones de la productora:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Promover el bienestar y crear un buen clima de trabajo.2. Crear entornos de aprendizaje y crecimiento personal y profesional.3. Atender a las demandas de los JPs con la mayor brevedad posible.4. Apoyar aquellas decisiones que benefician a la productora o al personal que en ella trabaja. <p>Obligaciones del JP:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Aceptar y entender que la responsabilidad última de su aprendizaje será suya y estará supeditada a su implicación.2. Asumir que el beneficio colectivo por el que debe trabajar incansablemente no será posible sin su participación activa en todo aquello que se proponga.	<ol style="list-style-type: none">3. El compromiso con el trabajo bien hecho, la superación constante, la búsqueda incansable de la creatividad, el desarrollo de la conciencia crítica y la dedicación necesaria a la reflexión, como requisitos imprescindibles para el aprendizaje y la mejora, se convertirán desde este momento en los pilares fundamentales a la hora de afrontar los diversos retos de esta aventura.4. Ser consciente de que la incomprensión será en muchas ocasiones una enemiga, y el desaliento un fiel compañero de viaje, pero en tal caso hará todo lo posible para no desfallecer ni alejarse de la senda elegida. <p>CLÁUSULAS ADICIONALES:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Este contrato será firmado bajo total voluntariedad del JP, no haciéndose responsable la productora de los posibles daños o perjuicios ocasionados durante el periodo establecido del abajo firmante en horario oficial de grabación o fuera de él.2. La empresa se reserva el derecho de despido del JP que considere que incumple con lo firmado en este contrato, convirtiéndose desde ese momento en figurante y, por tanto, asumiendo las responsabilidades que dicho rol acarrea, debiendo firmar el contrato en cuestión.3. En caso de demora en la firma y entrega de este contrato (en el casillero del profesor o a través del correo _____) prevista como máximo el 15 de Febrero a las 11:55, no se podrá optar al 100% de la retribución máxima final tras el rodaje (lo que en términos académicos se traduce en una calificación final de 10. Cada día de retraso en la entrega restará 0,5 puntos). <p>Nota: Como JP, declaro que he sido clara y convenientemente informado/a de cada uno de los apartados descritos anteriormente, firmando este contrato con total libertad y voluntariedad, asumiendo la responsabilidad de todo aquello que realice o me suceda como consecuencia de mi participación en las diversas actividades relacionadas con esta propuesta, tanto dentro del recinto de la facultad de Ciencias del Deporte de Granada como fuera de ella, durante el horario previsto oficialmente como en cualquier otro horario distinto al establecido para la citada asignatura.</p> <p>Para que conste, se extiende este contrato en el lugar y fecha a continuación indicados, firmando las partes interesadas.</p> <p>En GRANADA a ____ de febrero de 2019.</p> <p>El/la jugador/a protagonista _____ El profesor-productor _____</p>

Imagen 1. Contrato de trabajo temporal: jugador/a protagonista

A través de un *videobook* personal debían mostrar su competencia en cualquiera de los siguientes roles, teniendo en cuenta las habilidades relacionadas con ellos:

1. Director/guionista (creador de historias, amante de la lectura, ilustrador).
2. Atrezzo y caracterización (maquillaje, manualidades, diseño de decorado, vestuario).
3. Responsable audiovisual (grabación y edición de vídeo, efectos especiales, postproducción).
4. Actor/actriz (lenguaje no verbal, capacidad de comunicación, credibilidad emocional).
5. Doblaje (lengua de signos, dominio de idiomas, capacidad para imitar voces).
6. Banda sonora y efectos de sonido (tocar instrumentos, cantar, edición/efectos de sonido, DJ).
7. Marketing (promoción y difusión en redes sociales, capacidad de convicción, persuasión, creatividad, ingenio).

Este *casting* me ofreció la posibilidad de conocer a mi alumnado antes del comienzo de la asignatura, circunstancia de gran importancia en cualquier intervención docente y, al mismo tiempo, aumentó enormemente su motivación y predisposición a participar en el proyecto que estaba por venir, tal y como me hicieron saber posteriormente.

La asignatura comenzó el 14 de febrero, justo dos meses antes del estreno de la nueva y última temporada de la serie, que sería el 14 de abril. El proyecto se denominó "gamE oF thrones: the end is coming" y se les planteó como un juego de mesa en vivo donde la ficción condicionaría su realidad durante esta experiencia de aprendizaje. En concreto, dicho juego complementaría las sesiones presenciales, si bien es cierto que en determinadas ocasiones algunas tramas también se llevaron a cabo durante el horario previsto para la asignatura.



Para el desarrollo del juego de mesa en vivo contamos con un tablero digital, diseñado con *genially* (imagen 2), donde las casillas eran los 7 territorios de Poniente (El Norte, El Valle, La Tierra de los Ríos, Occidente, El Domino, Bastión de Tormentas y Dorne) más la "casilla final o meta" de Las Tierras de la Corona. En ella se ubica Desembarco del Rey, y quien lograra hacerse con esa casilla obtendría el Trono de Hierro y gobernaría Poniente, que era el objetivo de las diferentes Casas (y sus integrantes) dentro de la aventura.



Imagen 2. Tablero de juego con las fichas (escudos) de cada Casa

Además, en dicho *genially* (al que puedes acceder a través del siguiente código QR) se incluía el enlace a las cartas de influencia, de prestigio, la descripción de las cartas de valoración que recibía cada Casa tras la realización de los retos y las variables (ventajas y desventajas) que condicionaban a los diferentes reinos. Todo ello te lo describiré a continuación.



El “primer capítulo” del proyecto, titulado “El origen de Poniente: la guerra de la Conquista”, tuvo lugar una vez desvelado el póster de presentación (imagen 3) y el tráiler (ver código QR) de lo que nos depararía nuestra particular temporada de esta serie.



Imagen 3. Póster de presentación de “game of thrones: the end is coming”

Una vez que les describí cómo sería ese primer día, distribuí 3 cartas de ventaja, 2 y 1 (imagen 4) a los tres primeros clasificados (1º, 2º y 3º respectivamente) en cada uno de los diferentes apartados que componían el *casting* previo al comienzo de nuestra particular “superproducción educativa”. Esta circunstancia les ofrecía una considerable ventaja en esta primera batalla de “game of thrones: the end is coming” a quienes habían destacado en el *casting* previo. De esta forma, pudieron comprobar que no caía en saco roto el tiempo y esfuerzo dedicado a su *videobook* (lo que agradecieron de forma explícita) y, al mismo tiempo, empezaron a comprobar que todo contaba y tenía un porqué en esta aventura.



Imagen 4. Cartas de ventaja utilizadas durante el "primer capítulo" de "game of thrones: the end is coming"

En dicha jornada, cada habitante de Poniente (alumnado) comenzó en uno de los ocho territorios existentes en Poniente (colocando un imán con su foto en el mapa) tras repartir al azar las 60 cartas de territorio (una por cada alumno participante en el proyecto -imagen 5-). Tras ello, su finalidad era conseguir acabar en Desembarco del Rey y, de este modo, tener la oportunidad de hacerse con el Trono de Hierro y gobernar Poniente.



Imagen 5. Cartas de territorio utilizadas durante el "primer capítulo" de "game of thrones: the end is coming"

Para poder avanzar por el mapa de Poniente (imagen 6), durante esta primera jornada, el alumnado tuvo que realizar diversos enfrentamientos uno contra uno mediante retos físico-deportivos a través de una dinámica de organización recreativa (como se resume en el código QR). De no ser posible lograr su objetivo inicial tendrían que valorar cuál sería el territorio más adecuado para comenzar la aventura, en función de las ventajas y desventajas de cada uno de ellos (imagen 6) y del resto de compañeros que se encontraran residiendo en dicho territorio, pues serían los que conformarían su Casa. Una vez finalizada la sesión los integrantes de cada territorio tuvieron que establecer cada uno de los roles en ella, es decir, quién sería el Señor o Señora de la Casa, el Lord Comandante y el resto de su estirpe y ejército. Además, antes de la siguiente jornada debían tener el escudo (ficha de juego) y lema que mejor identificara a dicha Casa.

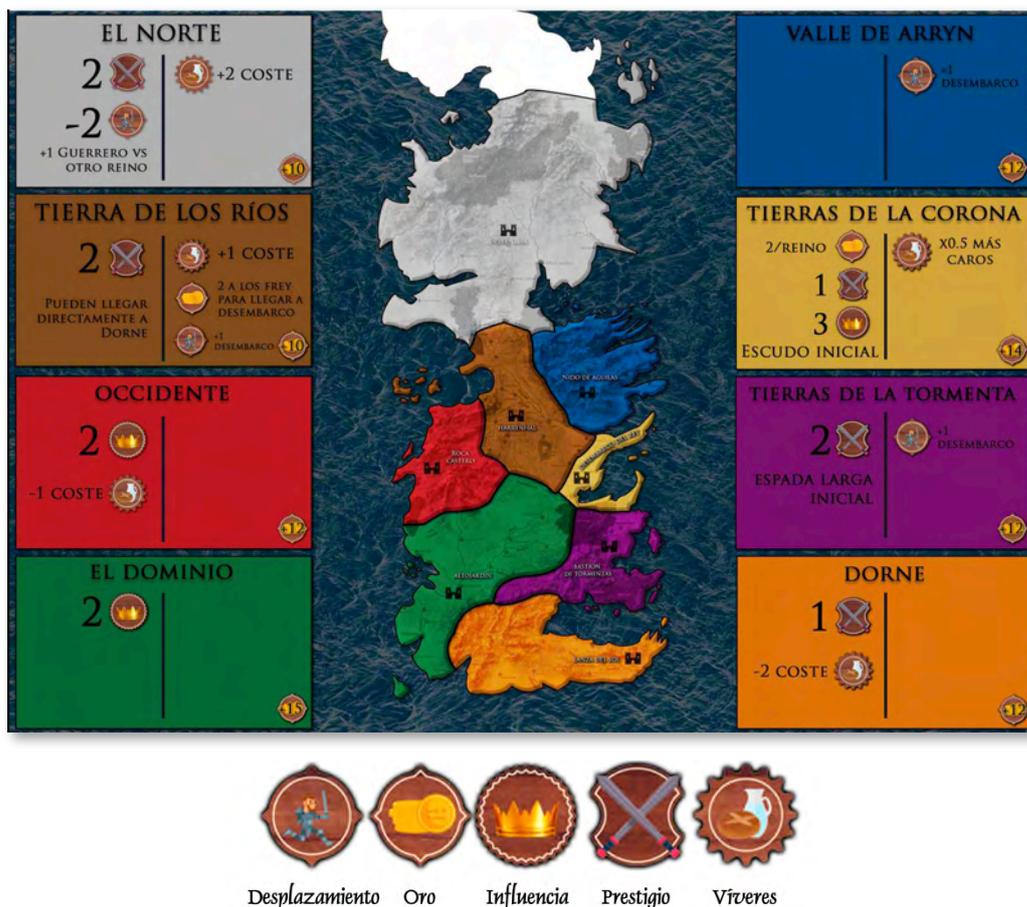


Imagen 6. Mapa de Poniente y condicionantes de cada territorio



Una vez ya durante el desarrollo de la aventura, para desplazarse entre las casillas/territorios cada Casa debía acumular 5 días corriendo (tras haberse "alimentado", es decir, haber realizado retos relacionados con los contenidos y competencias de la asignatura). Para simbolizar ese desplazamiento por las tierras de Poniente debían cumplir no solo los 5 días sino también unos parámetros determinados de ritmo de carrera y tiempo acumulado. Además, cada una de las Casas podía realizar las siguientes acciones de juego:

1. Comprar víveres (retos formativos grupales), a cambio de 10 monedas de oro, para mantenerse con vida y poder avanzar hacia otro territorio.
2. Entrenar para las batallas (mediante retos individuales y un reto grupal relacionado con los juegos de mesa, donde debían analizar la potencialidad educativa de diferentes juegos a partir de la ya mencionada ficha "Sacando jugo al juego").
3. Batallar (enfrentamiento entre Casas mediante el *jugger*¹² para poder hacerse con un nuevo territorio y avanzar hacia Las Tierras de la Corona). Para ver un ejemplo de cómo se desarrolló se incluye un video resumen en el código QR de la batalla en la que se puso en juego la corona.



Durante toda la aventura los habitantes de Poniente contaron con el gran maestro Valyr (el profesor y director de juego, es decir, mi *alter ego*, mi personaje en la propuesta) para guiarles en su proceso formativo y en su día a día en Poniente. Se comunicaban conmigo a través de "cuervos" (correos electrónicos a cuervo@poniente.tv), tal y como sucede en la serie original.

En función de las evidencias de aprendizaje de cada Casa, a partir de los retos formativos que iban realizando (y donde ponían en práctica los contenidos y competencias trabajados en las sesiones presenciales -correspondiente a la guía docente de la asignatura-), podían ir mejorando una serie de variables (oro, influencia y prestigio). Estas incidían en el juego y les permitían obtener diversos beneficios para progresar en la aventura:

¹² El *jugger* es una actividad deportiva de equipo de origen alemán que combina elementos de rugby y esgrima.



1. ORO (monedas): necesarias para comprar víveres (retos formativos) y sobrevivir. Cada Casa tenía una asignación semanal en función del territorio que ocupara en Poniente. Por su parte, la Corona recibía dicha asignación del resto de Casas que formaban Poniente (con la ventaja de poder determinar su cuantía y el inconveniente de la posible sublevación del resto de reinos en el caso de ser excesiva). Además, los Señores de los diferentes territorios tenían la posibilidad de solicitar un préstamo en cualquier momento al Banco de Hierro. Como contraprestación debían realizar un nuevo reto que complementaba los contenidos o competencias trabajados en las sesiones presenciales.
2. PRESTIGIO: se lograba venciendo en las batallas frente a otro reino (+2 puntos) y obteniendo en un reto de entrenamiento una valoración de "Tywin Lannister" (+3 puntos). Esto último te lo explicaré en breve. La variable prestigio les permitía desbloquear las cartas que recibían ese mismo nombre (imagen 7) y que les daban beneficios en las batallas.

La victoria en un enfrentamiento de *jugger*, además de los 2 puntos de prestigio, les otorgaba 1 punto de influencia y la mitad del oro del reino rival, así como la posibilidad de ocupar su territorio. Por tanto, la Casa derrotada, además de perder su territorio y tener que refugiarse en el de la Casa vencedora (lo que le alejaba de su objetivo de llegar a Desembarco del Rey), perdía la mitad del oro acumulado hasta ese momento, así como un punto de prestigio.



Imagen 7. Ejemplo de cartas de prestigio

3. INFLUENCIA (en Poniente): se mejoraba (+3) logrando una valoración de "Tywin Lannister" en los retos formativo grupales (víveres), en el caso de sobresalir en la celebración de los eventos especiales que tenían lugar en Poniente (+2) como, por ejemplo, la jornada en la que las Casas se presentaron ante el Rey de los 7 reinos, y ganando batallas (+1). Gracias a esta variable se podía tener acceso a cartas especiales (cartas de influencia -imagen 8-).



Imagen 8. Ejemplo de cartas de influencia

El primer *feedback* que recibía cada reino tras la realización de un reto, al comprar víveres o entrenar para las batallas, también se adaptó a la serie. De hecho, tras presentar un reto al gran maestro Valyr la Casa en cuestión recibía un cuervo con una de las cinco cartas existentes para valorar la calidad de dichos retos (imagen 9). Estas cartas contenían la imagen de un personaje de *Juego de tronos* (Tywin Lannister, Daenerys Targaryen, Arya Stark, un miembro de la Guardia de la Noche y "Meñique", en sentido decreciente según su valor) y una frase ambientada en la serie (y con un lenguaje cotidiano y significativo para ellos) que les ofrecía una primera valoración sobre el trabajo realizado. Posteriormente, quienes quisieran conocer de forma más detallada el porqué de esa valoración, así como la forma de mejorar el reto realizado, simplemente tenían que ponerse en contacto con el gran maestro Valyr para tener una tutoría con él.

"El hombre que teme a la derrota ya ha sido derrotado" (Syrio Forel)



Imagen 9. Cartas de valoración

Para el seguimiento de la ubicación y puntos de prestigio e influencia de cada una de las Casas, así como para conocer las posibles cartas a desbloquear durante el juego, se aprovechó el tablero digital ya comentado (imagen 2) diseñado con *genially*.

Por otro lado, teniendo muy presente que la capacidad de decisión de los jugadores es un elemento fundamental a la hora de diseñar y llevar a cabo un proyecto de *gamificación* y, por tanto, también de *gamifcción*, de cara a incrementar su motivación, el alumnado tuvo completa libertad para decidir en todo momento cada uno de los pasos a seguir en la aventura. Del mismo modo, también pudo decidir qué estrategias desarrollar (aliarse o no con otras Casas, cómo negociar los términos de un posible acuerdo entre territorios, ser fiel al Señor de tu Casa o tratar de derrocarlo, etc.), pudiendo verse un ejemplo de ello en el siguiente documento (imagen 10):

Imagen 10. Ejemplo de alianza entre dos Casas en “gamE oF thrones: the end is coming”



Al mismo tiempo, siendo consciente igualmente del valor motivacional que en un proyecto de *gamificación* tiene la credibilidad, es decir, el hecho de que el alumnado sienta realmente que está siendo el protagonista de la serie o película en cuestión, adapté también algunas de las tramas más relevantes de la propia serie como, por ejemplo, la de la Guardia de la Noche, la búsqueda de "vidriagón" o el enfrentamiento con los Caminantes Blancos.

En este sentido, uno de los disparadores de la motivación del alumnado, y de los momentos más especiales durante toda la aventura, fue cuando las diferentes Casas tuvieron que presentarse ante el Rey de Poniente para mostrar su "lealtad" a la Corona. En esta jornada, cada una de ellas debía preparar una pequeña *performance* y presentarse ante el Rey, su estirpe y resto de Casas. Una pequeña muestra del grado de implicación y compromiso que mostró el alumnado puedes apreciarla en el código QR.



De igual modo, es posible hacerse una idea de la motivación que supuso esa actividad en ellos, y del compromiso que adquirieron con el proyecto, a través de los testimonios que los alumnos compartieron ese día (mediante *Google Drive*²), en la línea del que se muestra en la imagen 11.

Disfraces, música, emoción, compromisos con la EDUCACIÓN y con el trabajo bien hecho... Nunca imaginé vivir algo así en la Universidad y menos aún que una actividad tan "trivial", aparentemente, o tan poco "seria" fuera capaz de generarme tanta implicación y, menos aún, me hiciera reflexionar y tomar conciencia sobre la importancia de aprovechar la oportunidad que intuyo que va a ser este proyecto para aprender como nunca antes en la facultad. Después del día de hoy tienes mi palabra de que daré lo mejor de mí para aprovechar esta experiencia de aprendizaje.

Imagen 11. Ejemplo de un testimonio tras la presentación de las diferentes Casas ante el Rey de Poniente

² A través de un formulario de *Google Drive* los alumnos tuvieron la posibilidad de compartir los diferentes aprendizajes, anécdotas y/o sentimientos que les estaba generando la aventura a lo largo de todo el proyecto.

La trama de la Guardia de la Noche fue otra que hizo que el alumnado se metiera realmente en la piel de los protagonistas de la propia serie, al recrear una situación muy similar a la de ella. De hecho, tras el primer mes de aventura, un día entró en clase un "salvaje" (Pepe Mora -ex alumno-) que venía desde "más allá del Muro" con un mensaje que aterrorizó a todos los habitantes de Poniente, dado que les habló por primera vez de la existencia de los Caminantes Blancos. Además, traía evidencias de las atrocidades de las que eran capaces, mostrando ante ellos "los restos de un hermano del Pueblo Libre" (imagen 12).



Imagen 12. "Salvaje" que anunció la existencia y amenaza de los Caminantes Blancos

Esta circunstancia propició que el Rey de Poniente por aquel entonces convocara de urgencia a todos los Señores/as de los 7 reinos para decidir qué hacer tras los últimos acontecimientos. Reunión que superó mis expectativas en cuanto a la toma de decisiones, el sentido de la responsabilidad, la gestión de emociones y la capacidad de realizar acuerdos de la que hicieron gala todos los asistentes a ella. Características y situaciones que habitualmente no se dan en las aulas universitarias pero de un valor formativo fuera de toda duda. Y aún más tras la reflexión que llevamos a cabo posteriormente, junto al resto de habitantes de Poniente, sobre lo vivido, sus consecuencias y la transferencia al día de mañana cuando fueran docentes en activo.



A raíz de esa reunión el futuro de Poniente ya no sería el mismo. Ahora su objetivo, en lugar de lograr el Trono de Hierro, era detener la amenaza de los Caminantes Blancos, cuya intención era acabar con los 7 reinos. Para ello, la primera medida que consideraron necesaria tomar fue enviar al Muro a parte de los integrantes de cada Casa. De este modo, el Rey y los Señores/as de las diferentes Casas no solo estarían convenientemente informados de lo que pudiera suceder por aquellas tierras lejanas sino que, en caso de ser necesario, se convertirían en la primera barrera que hiciera frente a los Caminantes Blancos. Para ello decidieron que cada Casa enviaría a 1-2 integrantes a defender el Muro. Desde ese momento, dichos alumnos formaron parte de una dinámica paralela a la del resto de compañeros. En ella se mantenían los mismos contenidos y competencias que trabajaban quienes formaban parte de la trama principal pero estaban al margen de ellos en las diferentes actividades relacionadas con el desarrollo de la serie. En su caso, eran quienes se encargaban de hacerles llegar toda la información relevante que encontraran en *Twitter* (como si realizaran avistamientos) que mejorara su formación como futuros docentes, para “enfrentarse” a los Caminantes Blancos y, además, realizarían diferentes incursiones más allá del Muro (para recabar toda la información posible), lo cual se simuló teniendo que localizar códigos QR por la ciudad de Granada.

La otra gran decisión que tomaron fue ponerse a buscar por todos los rincones de Poniente “vidriagón”, el material necesario para fabricar “armas” capaces de dañar a los Caminantes Blancos. Para ello iniciaron sin demora su búsqueda, teniendo que superar numerosos retos para llegar hasta él. El “viadriagón” simbolizaba todo aquello a tener en cuenta para desarrollar un proyecto de innovación en Educación (física). A partir de ello tendrían que “fabricar” sus “armas” o, lo que sería lo mismo, un proyecto que fuera realmente significativo y enriquecedor para un curso de E.S.O., demostrando así todo lo aprendido durante la aventura. Además, dicho proyecto tendrían que presentarlo ante los “Maestros de la Ciudadela” (imagen 13), a modo de tribunal de “Trabajo Final de Grado”, compuesto por María, Pepe, Carmen e Iván (antiguos alumnos que habían realizado el MAES) y que, junto al gran maestro Valyr, serían los encargados de darle el *feedback* sobre su trabajo a cada uno de los grupos (Casas).

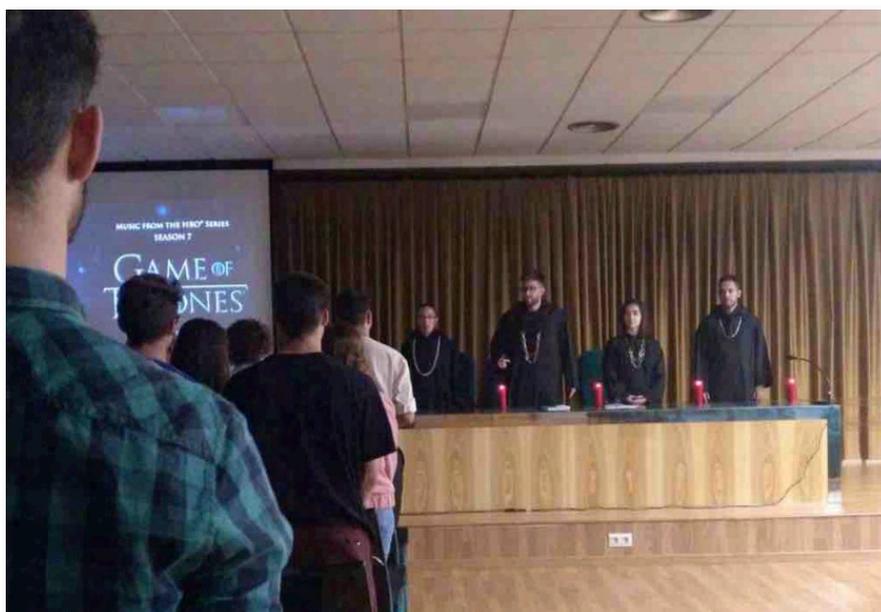


Imagen 13. Ceremonia de presentación de los proyectos de innovación ante los “Maestres de la Ciudadela”

Por otro lado, las redes sociales también tuvieron un protagonismo especial en la propuesta y, en concreto, *Twitter*. De hecho, desde la cuenta de Lord_Varys (@RedPajaritos) se fue filtrando información de lo que iba aconteciendo en Poniente. Además, mediante el *hashtag* del proyecto los habitantes de Poniente fueron compartiendo sus vivencias, emociones y aprendizajes a lo largo de la aventura (#gamEoFthrones_ugr).

Además de ello, se plantearon tres retos a través de esta red social, lo que aumentó significativamente tanto la difusión del proyecto como la implicación de numerosas personas ajenas a él que se involucraron de manera sobresaliente, enriqueciéndolo aún más. Todas ellas se justificaron tras el avistamiento de la Guardia de la Noche (más allá de el Muro) de la inminente llegada de los Caminantes Blancos, tal y como compartieron con el resto de habitantes de Poniente (imagen 14). A raíz de él fueron conscientes de la necesidad de reunir el mayor número de “guerreros” para combatir en las mejores condiciones posibles a los temidos Caminantes Blancos:

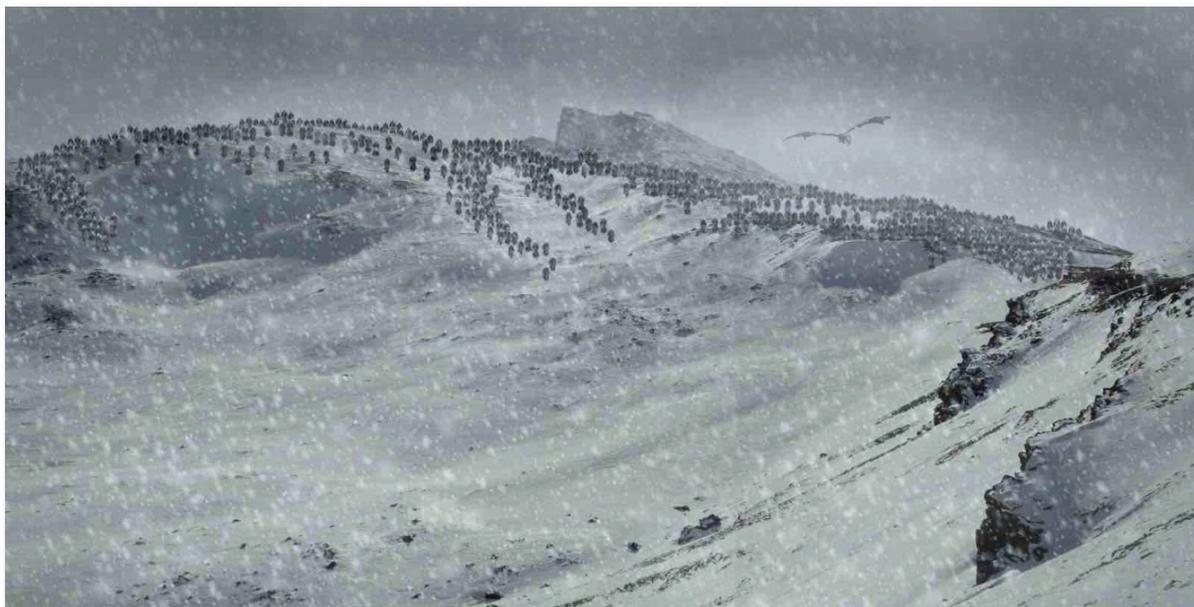


Imagen 14. Prueba que demostraba la proximidad de los Caminantes Blancos

1. Debate: se les planteó a los habitantes de Poniente un reto en el que debían incorporar a su lucha contra los Caminantes Blancos (quienes “pretendían implantar el terror en las aulas de los centros escolares”) el mayor número de personas de las “Ciudades Libres” posibles (entre sus compañeros de carrera, amigos, familiares, profesores de EF, etc.) que se sintieran comprometidos con un Educación (física) de calidad. Por cada 50 personas que participaran en el debate obtendrían una pista para localizar el “vidriagón” que les ayudaría a derrotar a los Caminantes Blancos.

Esta actividad se organizó junto al alumnado y profesorado responsable de la asignatura “Tecnología y Actividad Física”, del grado de ciencias de la actividad física y el deporte de la Universidad de Alcalá (dentro del proyecto: “La Casa Sin Papel”). La finalidad no era otra que la de realizar un debate para analizar la situación actual de la Educación en general, y de la EF en particular y, al mismo tiempo, poder compartir y valorar posibles vías de actuación que favorecieran una Educación (física) de calidad.

El debate, con el hashtag #LaEFvaEnSerie, constó de tres “capítulos” o temáticas (imagen 15) sobre las que se estuvo debatiendo durante más de dos horas. Se trató de una experiencia enormemente enriquecedora y formativa para el alumnado de ambos proyectos, al tener la oportunidad de poder

compartir opinión, conocimientos y propuestas con otros alumnos y con el profesorado que participó en él, de diferentes niveles educativos y numerosas ciudades del país.

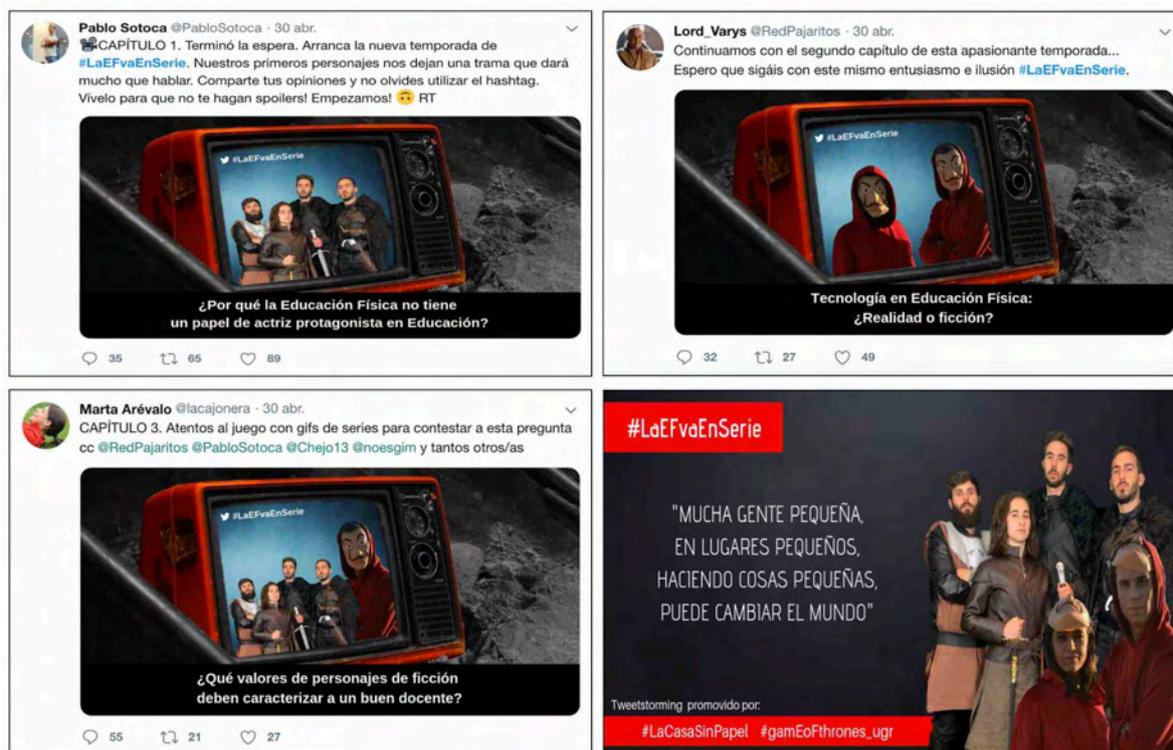


Imagen 15. Tuits con las preguntas en torno a las cuales se construyó el debate junto a la imagen de promoción que utilizamos para él

2. **Challenge:** consistió en viralizar un reto a través de *Twitter* con el hashtag #grabadoafuegovalyrio. Su principal finalidad fue destacar a aquellas personas del ámbito de la educación, y fuera de él, que merecieran ser homenajeadas por ser ejemplo de alguna característica que identificara a un buen docente. Al mismo tiempo, también se pretendió fomentar la creatividad del alumnado y la toma de conciencia (como futuros docentes) sobre los valores y características a trabajar para convertirse en grandes profesionales del ámbito de la Educación Física.

En esta ocasión fue la propia Reina de Poniente quien “encendió la mecha” con el primer tuit y un video (imagen 16) en el que justificaba el porqué de esta iniciativa y su finalidad (dentro de la aventura). En él les decía que, ante la inminente amenaza de los Caminantes Blancos, necesitaban

soluciones para contener su avance lo máximo posible. Tras barajar distintas posibilidades, había decidido aprovechar el enorme potencial del fuego *valyrio*, el cual podía arder durante mucho tiempo, siendo casi imposible de apagar y pudiéndose propagar incluso por el agua. Debido a ello animaba a todos los habitantes de los 7 reinos, y a aquellos aliados de más allá del Mar Angosto, a avivar su llama y propagarlo a territorios muy lejanos. De esa manera contarían con algo más de tiempo para forjar convenientemente el "vidriagón", retrasando el avance de los Caminantes Blancos.



Imagen 16. Primer tuit del *challenge* en el que la Reina de Poniente lanzó su mensaje a los habitantes de Poniente desde el Trono de Hierro

Tras ello, Varys detallaría los pasos a tener en cuenta para realizar el reto a través de un ejemplo, tal y como se muestra en la imagen 17:



Imagen 17. Pasos a seguir en el challenge #grabadoafuegovalyrio

3. Quiniela: este reto fue una actividad que trató de unir la serie con el proyecto, de tal manera que lo que en ella sucediera pudiera condicionar la aventura del alumnado. Dicha circunstancia fue todo un acierto, pues incrementó enormemente la motivación del alumnado al vivir con mayor emoción si cabe cada uno de los capítulos. De hecho, en función de sus pronósticos (para los que podían ayudarse de familiares y amigos en el caso de no ser seguidores de la serie) afrontarían la lucha contra los Caminantes Blancos con mayores o menores garantías de éxito, al condicionar el número de estos en la batalla final. El motivo de utilizar el formato de quiniela (imagen 18) fue por tratarse de una referencia que se identifica mucho con el ámbito del fútbol y, por tanto, muy significativo para gran parte del alumnado de la facultad de Ciencias del Deporte e, incluso, de fuera de ella.

LOTERÍAS Y APUESTAS DE PONIENTE		La  Quiniela		
		TRONO	TRAICIONA	MUERE
Arya	1	1	X	2
Bran	2	1	X	2
Brienne	3	1	X	2
Cersei	4	1	X	2
Daenerys	5	1	X	2
Jaime	6	1	X	2
Jon Nieve	7	1	X	2
Melisandre	8	1	X	2
Rey de la Noche ...	9	1	X	2
Sam	10	1	X	2
Sansa	11	1	X	2
Tormund	12	1	X	2
Tyrion	13	1	X	2
Varys	14	1	X	2
Ninguno de ellos	15	1	X	2

game OF thrones
The end is coming...

Imagen 18. La quiniela de Poniente en “gamE oF thrones: the end is coming”

PERCEPCIONES Y VALORACIONES DEL ALUMNADO

Con la intención de poder valorar la relevancia e idoneidad de la propuesta, cabe destacar en primer lugar el sobresaliente resultado de los diferentes trabajos realizados por el alumnado, tanto en los retos formativos como en el proyecto final o unidad didáctica.

Otro aspecto de gran relevancia son las aportaciones realizadas por ellos al término de la aventura. En este sentido, por un lado, en la encuesta de evaluación de la asignatura por parte del alumnado (que realiza la unidad de calidad, innovación docente y prospectiva de la Universidad de Granada) la valoración final obtenida fue de 5 sobre un máximo de 5. Como referencia, para poder estimar el alcance de dicha circunstancia, puede tenerse en cuenta el resultado medio obtenido tanto por la titulación (3,68/5) como por la Universidad de Granada (3,96/5).

Por otro lado, les solicité una valoración anónima sobre lo vivido y aprendido, de forma cualitativa (a través de un formulario de Google Drive),

aprendizaje adquirido, habiéndoles sorprendido mucho el resultado de sus proyectos de innovación, de los que se sentían muy orgullosos.

Todo ello se podría complementar, y corroborar, además con los tuits que muchos alumnos compartieron al finalizar "game of thrones: the end is coming", como puedes ver en los ejemplos que te muestro en la imagen 20.

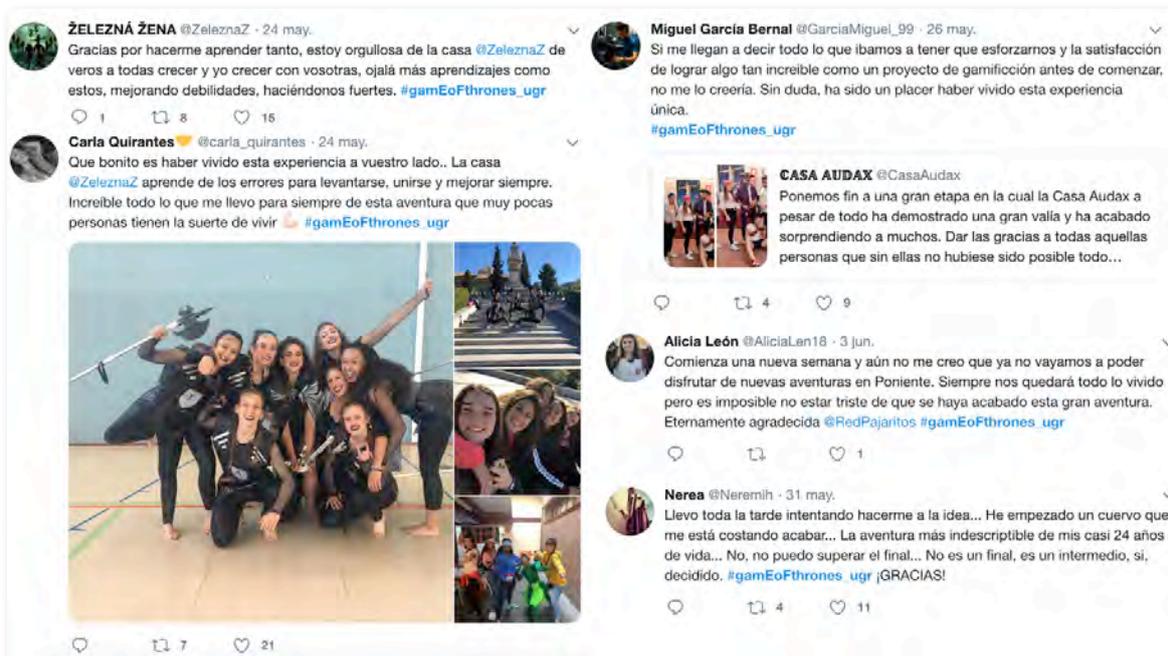


Imagen 20. Ejemplos de tuits del alumnado participante al término del proyecto

Por si todo ello fuera poco, el impacto de esta experiencia de *gamificación* no se redujo únicamente a los habitantes de Poniente sino que alcanzó a muchas otras personas sobre las que se incidió de forma significativa:

- **Compañeros de la facultad.** La generosidad de gran parte del personal de la facultad (biblioteca, conserjería, limpieza, instalaciones, cafetería, fotocopiadora, secretaría y becarios), que se involucró en esta *paranoia* (con una ilusión digna de admiración que aún me emociona), propició que este no fuera un proyecto de una única persona, sino que muchos otros se sintieran partícipes y responsables de él, aumentando su repercusión en el conjunto de la facultad. Pero, además, dio lugar a que los propios alumnos participantes se sintieran enormemente

agradecidos por el hecho de que tantas personas se preocuparan por construirles una experiencia tan especial de forma totalmente altruista.

- **Entorno del alumnado (familiares y amigos).** A raíz de la experiencia tan intensa y gratificante que estaba suponiendo “game of thrones: the end is coming” en el alumnado, son innumerables los comentarios que me realizaban sobre las conversaciones que tenían habitualmente con sus familiares y amigos sobre lo que estaba suponiendo para ellos este proyecto. Dicha circunstancia ayudó a sensibilizar a muchas personas del entorno más cercano de los alumnos sobre la idea de que otra forma de hacer las cosas en Educación no solamente es necesaria sino posible y, además, a darle una gran visibilidad al proyecto.
- **Profesorado de Educación (física).** Con respecto a la visibilidad, gracias a la gran implicación del alumnado para dar difusión y animar a la participación, en especial en el debate en *Twitter* y el *Challenge*, la repercusión alcanzada superó mis expectativas iniciales. De hecho, se dio a conocer el proyecto a numerosos docentes (tanto de Educación Física como del resto de áreas) de diversos centros educativos y facultades del país; no solo participaron en las actividades llevadas a cabo sino que muchos de ellos se involucraron e, incluso, hubo quien llegó a animarse a diseñar sus propias propuestas como consecuencia de ello.

Por último, no quisiera dejar pasar la oportunidad de animar a todos los profesionales de la enseñanza en general, y de la Educación (física) en particular, a que tengáis en consideración la *gamificación* dentro de vuestros planteamientos metodológicos, dado que os puede resultar una estrategia de gran valor para incrementar la motivación y el aprendizaje de vuestro alumnado. Sin olvidar la importancia que a su vez tendrá que no dejemos de compartir con el resto de profesionales de la Educación tanto los aspectos fundamentales de nuestras propuestas como los resultados obtenidos. Y, de este modo, colaborar entre todos a mejorar la calidad de nuestro desempeño profesional, el cual adquiere una especial relevancia en la sociedad actual.



AGRADECIMIENTOS

Mi más sincero agradecimiento a todos los alumnos, antiguos alumnos, compañeros de la facultad y amigos de profesión que hicieron de este proyecto una experiencia enormemente enriquecedora e INOLVIDABLE. Gracias por hacerme sentir afortunado. Y, en especial, a “mis 4 fantásticos” (de izquierda a derecha: Mingo, Pablo, Juanma y Carmen), 4 personas sin las que este proyecto no hubiera sido lo mismo, pues lo hicieron crecer (como sucede en todo aquello en lo que se implican) más de lo que lo hizo el ejército de Daenerys Targaryen antes de su llegada a Poniente. Pero, además, me hicieron experimentar algo muy similar a lo que Syrio Forel sentía al ver mejorar a Arya Stark en el dominio de la espada... :



ENLACES A LAS WEBS DE LOS DIBUJOS E IMÁGENES POR ORDEN DE APARICIÓN

<https://www.pinterest.co.uk/pin/273101164883736749/>

<https://www.double-project.com/shop/juego-tronos-pack-pop-arya-crystal-night-king/>

<https://elsecretodelacero.com/producto/escudo-de-infanteria-casa-stark-juego-de-tronos/>

<https://www.eviltailors.com/es/espada-corta/3315-espada-corta-robin.html>

<https://www.celticwebmerchant.com/es/game-of-thrones-longclaw-espada-de-jon-nieve.html>

<https://laprensa.peru.com/espectaculos/noticia-game-of-thrones-6x07-teorya-arya-stark-jaqen-hghar-nina-abandonada-61693>

<https://es.blastingnews.com/showbiz-y-tv/2018/03/juego-de-tronos-inmaculados-entran-a-la-guerra-en-winterfell-002439981.html>

<https://caballerodelarbolsonriente.blogspot.com/2015/04/curiosidades-del-5x02-house-of-black.html>

<https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Currency>

<https://no.pinterest.com/pin/538320961679962709/>

<https://www.esquire.com/entertainment/news/a46088/emilia-clarke-game-of-thrones-lesbian-relationship/>

https://hieloyfuego.fandom.com/wiki/Camino_Alto

<https://www.syfy.com/syfywire/jason-momoa-slap-game-of-thrones-david-benioff>

<https://www.hangrydistrict.com/class-schedule/2017/6/10/game-of-thrones-feast>

<https://www.pinterest.es/pin/355995545515814841/>

<https://www.revistagq.com/noticias/articulo/juego-de-tronos-8x05-lord-varys-daenerys-targaryen>

<https://seriesonday.com/game-of-thrones-7x05-eastwatch/>

<https://www.formulatv.com/noticias/82635/juego-de-tronos-mark-gatiss-no-participara-octava-temporada-serie/>



<https://www.vidanuevadigital.com/2019/04/15/juego-de-tronos-cuando-la-iglesia-croata-censuro-el-desnudo-de-cersei-en-el-paseo-de-la-verguenza/>

<https://www.letemps.ch/culture/diana-rigg-chapeau-melon-game-of-thrones>

<https://www.nytimes.com/es/2017/07/23/espanol/cultura/game-of-thrones-702-stormborn.html>

<https://wallhere.com/es/wallpaper/815277>

<http://www.sensacine.com/especiales/series/especial-18500350/>

<http://morewesteros.blogspot.com/2014/04/teorias-random.html>

<https://themicoasoiaf.fandom.com/wiki/Pypar>

https://www.huffpost.com/entry/westeros-europe_n_7565694

<https://it.freepik.com/foto-vettori-gratuito/isolato>

<https://www.freepik.es/search?page=2&query=different+shield>

https://www.freepik.com/premium-vector/hand-drawn-vector-illustration-doodle-cryptocurrency_2342953.htm

<https://www.freepik.es/search?dates=any&format=search&page=1&query=jarra%20con%20agua&sort=popular>

<https://www.freepik.es/search?dates=any&format=search&page=1&query=corona%20de%20oro&sort=popular>

https://www.freepik.es/vector-gratis/variedad-plana-espadas-escudos_1356065.htm

https://ru.freepik.com/free-vector/fresh-bread-flat-icons-set_2871158.htm



"El hombre que teme a la derrota ya ha sido derrotado" (Syrio Forel)

Por último, en el siguiente código QR encontrarás mucho de lo que he ido realizando en torno al contenido de esta obra en los últimos años (como complemento a todo lo que en ella te incluyo), por si te pudiera servir de ayuda y/o inspiración:



- THE END -



Referencias fílmicas

Referencias fílmicas

Por orden alfabético del título original:

Assassin's Creed (2016). Justin Kurzel. Estados Unidos: New Regency / DMC Film / Ubisoft.

Big (1988). Dirigida por Penny Marshall. Estados Unidos: 20th Century Fox.

Doragon bôru (Dragon Ball) (TV Series) (1986). Dirigida por Akira Toriyama (Creator), Daisuke Nishio, Kazuhisa Takenouchi, Minoru Okazaki, Mitsuo Hashimoto, Osamu Kasai, Toshihiko Arisako, Yoshihiro Ueda, Yuji Endo y Yutaka Sato. Japón: Toei Animation.

Doragon Bôru Zetto (Dragon Ball Z) (TV Series) (1989). Dirigida por Akira Toriyama (Creator), Daisuke Nishio, Shigeyasu Yamauchi, Masahiro Hosoda, Atsutoshi Umezawa, Hidehiko Kadota, Hiroki Shibata, Johei Matsuura, Junichi Fujise, Kazuhisa Takenouchi, Kazuhito Kikuchi, Minoru Okazaki, Mitsuo Hashimoto, Osamu Kasai, Takahiro Imamura, Yoshihiro Ueda, Toshihiko Arisako, Yuji Endo y Yutaka Sato. Japón: Toei Animation.

Dragon Ball Super (TV Series) (2015). Dirigida por Akira Toriyama (Creator), Kimitoshi Chioka, Hideki Hiroshima, Nozomu Shishido, Morio Hatano, Masanori Satô, Ryôta Nakamura, Masato Mikami, Kouhei Hatano, Takao Iwai, Kouji Ogawa y Takahiro Imamura. Japón: Toei Animation / Fuji TV.

Game of Thrones (TV Series) (2011). Dirigida por David Benioff (Creator), D.B. Weiss (Creator), Timothy Van Patten, Brian Kirk, Daniel Minahan, Alan Taylor, Neil Marshall, David Benioff, Alex Graves, Michelle MacLaren, David Nutter, Alik Sakharov, Michael Slovis, Mark Mylod, Jeremy Podeswa, Miguel Sapochnik, Jack Bender, Matt Shakman, Daniel Sackheim y David Petrarca. Estados Unidos: Coproducción Estados Unidos-Reino Unido; HBO. Productor: George R.R. Martin.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone (2001). Dirigida por Chris Columbus. Reino Unido: Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Warner Bros. Pictures / Heyday Films / 1492 Pictures.

Inside Out (2015). Dirigida por Pete Docter y Ronaldo Del Carmen. Estados Unidos: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures.

Mary Poppins (1964). Dirigida por Robert Stevenson. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

Peaceful Warrior (2006). Dirigida por Victor Salva. Estados Unidos: Lions Gate Films.

Prison Break (TV Series) (2005). Dirigida por Paul Scheuring (Creator), Bobby Roth, Kevin Hooks, Dwight H. Little, Karen Gaviola, Michael Switzer, Greg Yaitanes, Vincent Misiano, Milan Cheylov, Brad Turner, Jace Alexander, Matt Earl Beesley, Bryan Spicer, Sergio Mimica-Gezzan, Jesse Bochco, Nelson McCormick, Garry A. Brown, Sanford Bookstaver, Vern Gillum, Robert Mandel, Brett Ratner, Jesús Salvador Treviño, Michael W. Watkins, Randy Zisk, Guy Ferland, Fred Gerber, Eric Laneuville, Peter O'Fallon, Dean White, Mark Helfrich, Craig Ross Jr., Jonathan Glassner. Estados Unidos: FOX; 20th Century Fox Television.

Star Wars. Episode I: The Phantom Menace (1999). Dirigida por George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm. Distribuida por 20th Century Fox.

Stranger Things (TV Series) (2016). Dirigida por Matt Duffer (Creator), Ross Duffer (Creator), The Duffer Brothers, Shawn Levy, Andrew Stanton y Rebecca Thomas. Estados Unidos: Netflix / 21 Laps Entertainment.

The Addams Family (2019). Dirigida por Conrad Vernon y Greg Tiernan. Estados Unidos: Coproducción Estados Unidos-Canadá; BermanBraun / Cinesite / Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / Bron Studios / Nitrogen Studios Canada.

The Hunger Games (2012). Dirigida por Gary Ross. Estados Unidos: Lionsgate / Color Force.

SOLUCIONES

Capítulo 1. *Dragon Ball Super*: Escena previa al combate de Goku contra Hit -que acababa de eliminar a Vegeta- en el torneo entre el universo 6 y 7.

Capítulo 2. *Los Juegos del Hambre*: Escena entre el Presidente Snow y Seneca Crane (en el jardín de rosas de la mansión del primero de ellos) tras recibir Katniss Everdeen la máxima puntuación de entrenamiento de todos los tributos en los 74^º Juegos del Hambre.

Capítulo 3. *Prison Break*: Escena en la que están trabajando en la sala de guardas (tras el incendio que provocó Westmoreland) cerrando la grieta de la pared por la que salía el cemento que habían escondido del agujero que estaban excavando para la fuga de la cárcel.

Capítulo 4. *Star Wars: Los últimos Jedi*: Escena en la que el fantasma de la Fuerza del Yoda se le aparece a Luke y quema la biblioteca Jedi.

Capítulo 5. *Game of Thrones*: Escena en Meereen en la que Daenerys Targaryen le pide a Tyrion Lannister que sea su asesor.

Epílogo

Carmen Navarro
@CarmenNm95

Cuando mi Maestro me propuso con unos ojos desbordantes de ilusión que escribiera el epílogo de esta obra de a.r.t.e. (**a**trevida, **r**etadora, **t**elevisiva y **e**mocionante) me vi sumergida en una ola de sensaciones (todas ellas diferentes pero con la intensidad como nexo). En un principio me sentí muy afortunada. Luego me invadieron las dudas, haciéndome un interrogatorio interno digno de película (¿estaré a la altura?, ¿seré capaz de transmitir todo lo que siento?). Pese a todo sonreí (o eso creo) y asentí porque, ante la tesitura de excusa u oportunidad, los años a su lado me han dejado claro cómo debo afrontar la vida si realmente quiero crecer y vivirla con la emoción como ingrediente principal.

El hecho de que el hilo conductor de todo lo que habéis leído sea la ficción no es ninguna casualidad. Siendo su alumna he podido vivir en primera persona el enorme potencial que tiene, grabando innumerables aprendizajes a fuego valyrio (y unos recuerdos tan fantásticos que dan para escribir una saga entera). De algunas de las ficciones que vertebran los capítulos de este libro (y de muchas otras) podemos extraer las características que deberían definir a todo docente para que el proceso formativo realmente le merezca tanto la pena al alumnado como a un espectador una buena serie, generando esa fantástica sensación de querer seguir disfrutando (aprendiendo) de un nuevo "capítulo". Algunos ejemplos serían el afán de superación de Goku, el inconformismo de Katniss Everdeen, la capacidad de generar conciencia crítica de Merlí, la actitud lúdica de los protagonistas de "The Big Bang Theory", la afectividad de Koro-sensei, la capacidad potenciadora del Maestro Yoda, el altruismo de Patch Adams...

Viendo en directo todas ellas he podido confirmar eso de que la realidad puede llegar a superar a la ficción. Cada día soy más consciente de lo que supone ir un paso más allá en lo que haces, cuestionándote todo lo que te rodea. ¡La ficción puede transformar tu realidad!

Nunca voy a olvidar el momento en el que Isaac me comentó que se estaba animando a plasmar parte de sus reflexiones y compartir sus experiencias con el aval de tantos años de profesión. Me llena enormemente que haya visto la luz una definición de gamificación con palabras como "cautivar", "aventura" o "propósito apasionante" y en la que se le da un valor especial a que todos los ingredientes estén coherentemente integrados en la narrativa que se haya construido.

Los que lo conocéis seguramente os hayáis percatado de que cada frase de cada página de este libro está minuciosamente pensada. El tono en el que se narra no te paraliza, ni te reprocha, más bien al revés, te invita a llevar el mundo del juego al aula desde una progresión lógica basada en la reflexión y la coherencia. No maquilla ni pinta a la gamificación como el elixir del éxito educativo, te hace ver todo lo que te va a suponer (y todo lo que puede generar). Si realmente te has dado la oportunidad de dejarte impregnar por el contenido e intencionalidad de este libro es muy probable

que hayas salido de él muy diferente a como entraste (es un viaje trans-formador por mundos fantásticos). Esa sensación de cambio es mágica.

De soñar y jugar nunca olvidar debéis...

- Carmen Navarro -



*Solo entiende esta locura
quien comparte una pasión:
transformar la educación
en una gran aventura.*

*Paranoias a la altura
del poder que tiene el juego,
te invita a grabar a fuego
una gran revolución
-que es real y no ficción-
¡empieza ya y no luego!*

*Un viaje apasionante
que te servirá de guía.
Historias emocionantes:
¡disfruta esta fantasía!*

*Pablo Sotoca
@PabloSotoca*

ISBN 978-849488756-7



9 788494 887567