



CISOTED25

Diseño de un juego educativo para la enseñanza del patrimonio urbano: un caso práctico en Madrid

Javier Morilla Ordóñez

javmoril@ucm.es

Jesús Ángel Sánchez Rivera

jasanchezrivera@edu.ucm.es

Resumen

La enseñanza/aprendizaje del patrimonio urbano constituye un campo fecundo para el ámbito educativo. Y consideramos que, como en tantas otras materias, la apuesta por metodologías activas es clave para obtener mejores resultados. Entre aquellas, la ludificación o aprendizaje basado en juegos (ABJ) puede ser una herramienta muy adecuada para conseguir el objetivo de un aprendizaje óptimo. Un diseño lúdico para hacer trabajar a los alumnos con una serie de conceptos, acontecimientos y personajes clave en los procesos históricos vinculados al patrimonio, aplicado a un entorno real, puede contribuir de forma significativa a la mejora de la educación en el patrimonio de una forma no convencional. De este modo, presentamos el diseño de un juego en torno al Paseo del Prado y el Buen Retiro de Madrid, describiendo sus bases metodológicas y su oportunidad para que los estudiantes de Educación Secundaria conozcan más y mejor este espacio patrimonial y su devenir histórico.

Palabras clave:

Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos, Patrimonio, Didáctica de la Historia, Didáctica de la Historia del Arte.

Propuesta y marco teórico:

Nuestra propuesta se basa en el diseño un juego educativo con el que se pretende que los jugadores se familiaricen con algunos conceptos, contenidos y competencias relacionadas con la creación y mantenimiento del patrimonio histórico-artístico en España. Y lo hace a través de



CISOTED25

un entorno patrimonial real: «El Paseo del Prado y el Buen Retiro, Paisaje de las Artes y las Ciencias», declarado Patrimonio Mundial por la UNESCO el 25 de julio de 2021.

Los jugadores representan a familias nobiliarias que, desde el siglo XVI compiten por tener los mejores palacios, decorados con las más brillantes obras de arte que den prestigio y honor a su dinastía. Tendrán que pujar por los mejores edificios, con ingresos generados por las rentas que obtendrán a través de sus cargos en los consejos de la corona. Se convertirán en mecenas de los artistas de la época, encargarán obras de arte, cuidarán sus palacios, protegiéndolos contra el paso del tiempo y los temidos incendios y desarrollarán una vida social en la corte que les provea de contactos y relaciones que faciliten sus propósitos. Irán pasando generaciones, estilos y eventos históricos, que alterarán el valor de las construcciones y obras, hasta llegar al siglo XXI, en el que ganará el jugador con más prestigio acumulado. Pero, atención: sólo si el total de jugadores suma el prestigio necesario para obtener la declaración de Patrimonio Mundial. Porque, si no es así, pierden todos.

Tras describir cómo trata nuestro ordenamiento educativo sobre el patrimonio, estableceremos las bases teóricas que justifican las metodologías basadas en el juego, tanto gamificaciones como ludificaciones (o Aprendizaje Basado en Juegos: ABJ), explicando las diferencias entre ambas y justificando nuestra apuesta por estas últimas. Para ello, necesitaremos exponer una introducción a la taxonomía de los juegos que nos sitúe en el contexto teórico del juego educativo, así como un desarrollo de las mecánicas que los integran, de forma que podamos explicar cuáles son los tipos más adecuados para el objetivo propuesto.

Asimismo, parte del marco teórico girará en torno a la enseñanza/aprendizaje del patrimonio urbano. Desde nuestro punto de vista, este ha de ser contemplado como un ecosistema en el que participan bienes, agentes, procesos... Y todos estos elementos desempeñan un papel importante en su conformación. Los procesos de *patrimonialización* no están exentos de críticas y posturas enfrentadas. Bajo nuestro criterio, para el caso de la enseñanza/aprendizaje del patrimonio madrileño del Paseo del Prado y el Buen Retiro quizá sería aconsejable llegar a un término medio, como el planteado por González-Varas (2015, p. 75):

conciliar la visión esencialista, normativa y excluyente –propia del patrimonio institucionalizado– con otra de carácter intimista, vivencial e inclusiva –que desde la memoria individual ascienda a una sumatoria y encuentro de identidades colectivas.

En definitiva, este espacio urbano recientemente consagrado por la UNESCO como Patrimonio Mundial puede llegar a convertirse en un verdadero «un laboratorio de ciudadanía» (Alderoqui y Villa, 2012, p. 126) a través de la reflexión y de la acción educativa.

Metodología:



CISOTED25

El diseño de un juego educativo, es decir, un juego creado desde el principio con un enfoque destinado al aprendizaje (ABJ) y, por tanto, dotado una base científica y un respaldo experimental, exige un proceso específico en el que se han de tener en cuenta múltiples factores, como iremos describiendo en esta comunicación (Ship, 2024). El primer paso de dicho proceso es el análisis de qué competencias o saberes se quieren desarrollar o adquirir mientras los estudiantes juegan. Una vez establecidas, llega el momento de determinar qué mecánicas lúdicas son las más adecuadas para dichos desarrollos (Engelstein, 2021). Tras proceder de esta forma, se eligió una dinámica de subasta para que los alumnos conocieran y valoraran los distintos palacios; una dinámica de colocación de trabajadores para indagar sobre el contexto socioeconómico de las distintas épocas; una dinámica de eventos para que fijaran los diferentes períodos históricos y sus hechos más relevantes o una de gestión de recursos para obtener las distintas obras de arte, que incluían la compra y el mecenazgo (Adams y Dormans, 2012). Todo ello se estableció en el marco de un juego competitivo, pero que también exige colaboración para no perder la partida.





CISOTED25

Figura 1: Ejemplo de Palacio por el que pujan los jugadores, con los espacios que albergan las obras de arte que estos adquieran. Fuente: elaboración propia.

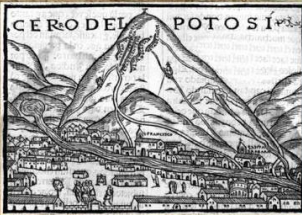
Título de propiedad  Plata de las Indias 2000D I - Felipe II y Felipe II (1556-1621)	Rebelión de Flandes  Tu heredero participa en las acciones contra la Rebelión de Flandes. Pierde allí el turno siguiente. Si sacas un 5 o un 6 en el dado, suma 1 PP por sus actos gloriosos. Si sacas un 1, resta un PP por sus actos indignos. Si la robas tras periodo uno, elimina la carta del juego y roba otra I - Felipe II y Felipe II (1556-1621)
Secuestrado por los berberiscos  Tu heredero es secuestrado por los berberiscos, que lo retendrán allí hasta que pagues 1000D o muera (al cambiar de periodo, ese heredero muere y recibirás otro) I - Felipe II y Felipe II (1556-1621)	Asesinato de Escobedo  Tu heredero está implicado en el asesinato de Escobedo. Tira un dado: 1= condenado por traición, muere ejecutado y pierdes -2PP. 2-4= paga 2000\$ para salir inocente o pierdes -2PP 6= eres de los que desenmascara a Antonio Pérez ante el rey: +1PP Si la robas tras periodo uno, elimina la carta del juego y roba otra I - Felipe II y Felipe II (1556-1621)

Figura 2: Ejemplos de cartas de rentas y eventos que pueden afectar a los jugadores (2000D quiere decir 2.000 ducados). Fuente: elaboración propia.



CISOTED25



Figura 3: Ejemplos de cartas de obras artísticas. Fuente: elaboración propia.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
100	Inicio: Felipe II y Felipe III													Turno 1											
99														Buen Retiro											
98																									
97																									
96	La Ilustración																								
95																									
94	Siglo XIX																								
93																									
92	Siglo XX																								
91																									
90																									
89																									
88																									
87																									
86																									
85																									
84																									
83																									
82																									
81																									
80																									
79																									
78																									
77																									
76																									
75																									
74																									
73																									
72																									
71																									
70																									
69																									
68																									
67																									
66																									
65																									
64																									
63																									
62																									
61																									
60																									
59																									
58																									
57																									
56																									
55																									
54																									
53																									
52																									
51																									



CISOTED25

Conclusiones:

El juego se desarrolla en formato “Print & Play”: se genera un pdf imprimible a color del que se recortan las cartas de juego y los diferentes tableros. En un futuro próxima tendrá también un “port”, es decir, una versión para tabletas u ordenadores.

Al ser un juego educativo, puede ser integrado como parte nuclear o complementaria de una situación de aprendizaje mediante la metodología ABJ. Pero también, como juego que es, es muy adecuado para su uso ocasional en clase como parte de una ludoteca de aula o de centro.

La implementación de juegos educativos similares y un primer sondeo en la práctica de este juego nos han mostrado los siguientes beneficios:

- Los estudiantes descubren e interiorizan conceptos clave de patrimonio histórico-artístico.
- Incentiva la curiosidad de los alumnos sobre personajes y obras artísticas que aparecen en el juego.
- Desarrollo de un interés en aquello relacionado con el tema del juego.
- Mayor comprensión de las coordenadas cronológicas.
- Fomenta la empatía histórica, al implicarse en los procesos de creación y conservación del patrimonio.

La experiencia piloto desarrollada nos permitirá sentar las bases para un estudio experimental, analizando sistemáticamente cada uno de los puntos enunciados y, finalmente, probando su eficacia didáctica.

Bibliografía:

Adams, E. & Dormans, J. (2012). *Game mechanics. Advanced game design*. New Riders Games.

Alderoqui, S. y Villa, A. (2012). La ciudad revisitada. En: B. Aisemberg y S. Alderoqui (comps.). *Didáctica de las Ciencias Sociales II. Teorías con prácticas* (pp. 101-130). Paidós.

Engelstein, G. (2021). *Game production. Prototyping and producing your own game*. CRC Press.

González-Varas, I. (2015). *Patrimonio cultural. Conceptos, debates y problemas*. Cátedra.

Ship, S. (2024). *Thematic integration in game board design*. CRC Press.