MANUAL DIDÁCTICO



EN EL AULA

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Cofinanciado por la Unión Europea

Comunidad de Madrid

CONTEXTO DE CRONO EUROPA

Crono Europa es un juego de mesa diseñado a medida para utilizarse dentro del marco formativo de la asignatura de la Unión Europea.

Como **recurso pedagógico** corresponde a la categoría de «juego serio» o «*serious game*», un tipo de experiencia enmarcada dentro de la metodología activa reconocida como ABJ (*aprendizaje basado en juegos*) o GBL (*game based learning*).

*«Se define el ABJ como el **uso de juegos con una finalidad de aprendizaje** en contextos de educación formal, no formal e informal».*

Si el propósito de un juego es divertir, en el ABJ no se busca que la diversión sea un objetivo en sí mismo, sino una forma para llegar al aprendizaje de unos contenidos o el desarrollo de una serie de habilidades.

En cuanto al aprendizaje asociado a esta metodolodía activa, presente dentro de la experiencia **Crono Europa**, puede dividirse en dos variantes:

A. Aprendizaje incrustado. Relacionado con los contenidos presentes dentro del propio juego. Se encuentra incorporado y repartido a través de sus componentes (*en el caso de Crono Europa: cartas y códigos QR*). A medida que el alumnado juegue de forma reiterada, adquirirá conocimientos de:

1. Eventos históricos representativos presentes en la Unión Europea.
2. Causas y consecuencias de dichos eventos.
3. Fechas exactas y temporalización de los mismos dentro de una línea del tiempo.

B. Aprendizaje emergente. Relacionado con el desarrollo de habilidades que emanan a partir de las dinámicas que genera **Crono Europa**. Aquí es donde se engloban algunas de las conocidas como s*oft skills*. A medida que el alumnado juegue de forma reiterada, podrá desarrollar habilidades como:

1. Escucha activa.
2. Gestión del tiempo y organización de la información.
3. Liderazgo y resistencia a la frustración.
4. Comunicación efectiva y asertiva.
5. Trabajo en equipo y cooperación.

IMPLANTACIÓN DE CRONO EUROPA

Para implantar Crono Europa dentro de un aula, es recomendable estructurar de una manera sencilla su uso. Por ello se recomienda la utilización del proceso A.R.T.

Modelo A.R.T → ACCIÓN - REFLEXIÓN - TRANSFERENCIA

ACCIÓN. Esta fase corresponde a la acción de jugar a **Crono Europa**. Debería ser un acto autónomo por parte del alumnado, con la guía del profesorado para resolver dudas y aclarar reglas, pero sin interferir en el desarrollo del propio juego, adquiriendo este un rol de observador y moderador de la experiencia.

Desarrollar esta fase implica:

1. Despliegue de componentes (*cartas*) y explicación de reglas al alumnado.

2. Resolución de dudas del alumnado por parte del docente.

3. Juego libre en grupo por parte del alumnado, con observación directa por parte del docente.

REFLEXIÓN. Una vez finalizado el juego (*pueden encadenar varias partidas si así se considera oportuno*), se reflexiona en grupo, de forma común, lo que se acaba de experimentar. El docente puede aprovechar este momento para que el alumnado se vaya relajando después de la actividad.

Desarrollar esta fase implica:

1. El propio alumnado recoge los componentes.

2. Desarrollo de preguntas guía y reflexión conjunta en voz alta o de forma individual (*cada docente puede elaborar sus preguntas si así lo desea*):

    1. ¿Han sabido ubicar todos los eventos en la línea del tiempo?

    2. ¿Cuáles de ellos han suscitado más dudas?

    3. Si tuvieran que seleccionar los más complejos, ¿cuáles serían? ¿por qué motivo?

    4. ¿Cuál de ellos les ha resultado más interesante?

    5. ¿Cómo se han sentido jugando?

    6. ¿Qué estrategias pueden adoptar en la próxima partida?

TRANSFERENCIA. El personal docente encargado de la asignatura transfiere una información concreta, alineada y coherente con los objetivos que persigue, y relacionada con todas las reflexiones por parte del alumnado. Puede centrarse en una década concreta o incluso, en un evento determinado para desarrollaro de forma conjunta.

¡Recuerda!

La importancia de usar un proyecto de ABJ en el proceso educativo es acercar un contenido de una forma diferente, una puerta de entrada. Pero esto no elimina la posibilidad de complementar la actividad con una buena charla o clase sobre aquello que realmente quieras contar.

USOS DE CRONO EUROPA

Como herramienta para presentar los contenidos de una asignatura.

Crono Europa puede usarse para **presentar los contenidos de la asignatura de la Unión Europea los primeros días de clase**, con dos objetivos pedagógicos diferenciados:

1. **Para el alumnado**: conocer de forma introductoria los principales acontecimientos históricos, hitos y procesos de integración europea que se abordarán a lo largo de la asignatura. El formato de juego permite presentar los contenidos de manera breve, visual, dinámica y accesible, favoreciendo el aprendizaje inicial y despertando el interés por la materia. Asimismo, permite generar dinámicas de grupo que faciliten la interacción y la cohesión dentro del aula.

2. **Para el profesorado**: identificar los conocimientos previos del alumnado sobre los principales acontecimientos históricos relacionados con la Unión Europea. Además, la observación de las dinámicas de juego permite obtener información inicial sobre determinadas habilidades y comportamientos del alumnado, como el liderazgo, la capacidad de trabajo en equipo, la empatía, la comunicación, la argumentación y la participación.

Como herramienta de repaso de contenidos.

Crono Europa puede usarse para **repasar** periódicamente los **contenidos de la asignatura de la Unión Europea durante todo el curso escolar**, con dos objetivos pedagógicos diferenciados:

1. **Para el alumnado**: consolidar y reforzar los conocimientos adquiridos hasta el momento mediante una actividad lúdica que favorezca la recuperación de información, la asociación de acontecimientos y la comprensión de la evolución histórica de la integración europea. El juego permite, además, generar dinámicas colaborativas y fomentar las relaciones entre compañeros.

2. **Para el profesorado**: adaptar el contenido y el nivel de dificultad del juego en función de los temas trabajados en clase. Para ello, podrá modificar el número de cartas utilizadas e incorporar selecciones temáticas o cronológicas (por décadas, periodos históricos o etapas). Esta flexibilidad permite ajustar la actividad al ritmo de aprendizaje del grupo y favorecer una asimilación progresiva de los contenidos.

Como herramienta de evaluación.

Crono Europa puede usarse para **evaluar los conocimientos** del alumnado **de la asignatura de la Unión Europea durante todo el curso escolar**, con un objetivo pedagógico definido:

1. **Complementar los instrumentos de evaluación** mediante partidas individuales o colectivas que permitan comprobar el grado de conocimiento y comprensión de los acontecimientos históricos estudiados. El profesorado podrá organizar actividades evaluativas proyectando las cartas en la pizarra digital o mediante partidas presenciales supervisadas. Además de valorar la correcta ubicación cronológica de los acontecimientos, podrá observar la capacidad del alumnado para argumentar sus respuestas, establecer relaciones temporales y justificar sus decisiones.

Estas actividades pueden utilizarse tanto para realizar evaluaciones formativas, identificando dificultades y aspectos que necesitan refuerzo, como para obtener evidencias complementarias basadas en la observación del progreso del alumnado.

Como herramienta de dinamización.

Crono Europa también puede utilizarse para **dinamizar la actividad** dentro del aula, introducir elementos de ludificación y fomentar la participación activa del alumnado mediante diferentes adaptaciones de sus reglas y modalidades de juego.

Ejemplos:

1. **Todos contra el docente**: mediante la proyección de las cartas en la pizarra digital, toda la clase participará conjuntamente en una partida contra el docente. El profesor ubicará sus cartas siguiendo las reglas habituales y el alumnado, organizado como un único jugador colectivo, deberá debatir y alcanzar acuerdos para colocar correctamente las suyas. Esta modalidad fomenta la cooperación, la argumentación y la toma de decisiones consensuada, al tiempo que permite al docente observar el grado de adquisición de conocimientos y la participación del grupo.

2. **Competición por grupos**: utilizando un único juego de Crono Europa, el aula se organizará en diferentes equipos que actuarán como jugadores independientes y competirán entre sí. Cada grupo deberá debatir internamente, consensuar sus respuestas y ubicar sus cartas en la línea temporal correspondiente. Esta modalidad fomenta el trabajo en equipo, la comunicación, la participación y la competencia saludable, al tiempo que permite reforzar los contenidos de una forma dinámica y motivadora.

3. **Reto contrarreloj**: el profesorado seleccionará un conjunto de cartas relacionadas con un periodo histórico o una temática concreta y establecerá un tiempo limitado para que el alumnado consiga ubicarlas correctamente en la línea temporal. Esta modalidad introduce un

componente de agilidad y motivación, favoreciendo la recuperación rápida de conocimientos y la capacidad de toma de decisiones bajo presión.

4. **Construcción colectiva de la línea temporal:** toda la clase participará en la elaboración de una única línea temporal, colocando sucesivamente las cartas y explicando brevemente la relevancia histórica de cada acontecimiento. De esta manera, el juego se convierte en una actividad de construcción compartida del conocimiento mucho más relajada, que permite establecer conexiones entre acontecimientos y comprender la evolución de la Unión Europea como un proceso histórico continuo en el tiempo.

5. **Debate y argumentación histórica**: cuando existan dudas sobre la ubicación de una carta, el profesorado podrá detener temporalmente la partida para abrir un pequeño debate en el que los participantes expongan sus argumentos y justifiquen sus decisiones. Esta adaptación permite trabajar el pensamiento crítico, la expresión oral y la capacidad de fundamentar opiniones a partir de conocimientos históricos.

MÁS ALLÁ DE CRONO EUROPA

Crono Europa dispone de varios recursos y propuestas complementarias al propio juego, que pueden utilizarse de manera independiente por parte del profesorado, con el objetivo de dinamizar la actividad dentro del aula, ampliar las posibilidades educativas del juego y complementar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Estos recursos permiten ir más allá de la dinámica tradicional de colocación de acontecimientos (*cartas*) en una línea temporal, ofreciendo al alumnado nuevas formas de aproximarse a los contenidos de la asignatura.

Reaccionando al pasado.

Esta propuesta utiliza las imágenes incorporadas en las cartas de **Crono Europa** como punto de partida para desarrollar actividades de interpretación histórica y representación de acontecimientos mediante dinámicas de *role playing*.

A partir de una carta seleccionada, el profesorado podrá proponer al alumnado que se traslade imaginariamente al momento histórico representado y asuma el papel de alguno de los protagonistas que participaron en el acontecimiento. De esta manera, los estudiantes podrán interpretar a personajes históricos, representantes políticos, ciudadanos, periodistas, diplomáticos u otros actores sociales relacionados con el contexto de la carta.

La actividad permitirá recrear situaciones históricas, representar debates, simular negociaciones o interpretar las diferentes posiciones de los protagonistas ante un acontecimiento determinado.

Por ejemplo, una carta relacionada con la firma de los Tratados de Roma podría servir para organizar una simulación en la que diferentes grupos de alumnos representasen a los países fundadores y defendiesen sus intereses durante las negociaciones que dieron lugar a la creación de la Comunidad Económica Europea.

El profesorado podrá establecer diferentes niveles de complejidad en función de los conocimientos del alumnado. En las actividades más sencillas, los estudiantes podrán realizar pequeñas representaciones espontáneas a partir de la información proporcionada por el docente. En propuestas más elaboradas, podrán investigar previamente el contexto histórico, identificar a los principales protagonistas y preparar intervenciones argumentadas que reflejen las diferentes perspectivas existentes en aquel momento.

Esta dinámica permite trabajar la empatía, la expresión oral, la creatividad, la capacidad de argumentación y la comprensión de los contextos políticos y sociales.

Expresión artística y búsqueda de información.

Esta propuesta permite que el alumnado participe activamente en el crecimiento y enriquecimiento de **Crono Europa** mediante la elaboración de sus propias cartas, incorporando nuevos acontecimientos históricos que puedan complementar los contenidos originales del juego.

Para ello, los estudiantes deberán seleccionar un acontecimiento relacionado con la Unión Europea que no hayan visto en el juego (y consideren representativo), investigar su contexto histórico, identificar su fecha y relevancia, y localizar imágenes que permitan representarlo visualmente.

Posteriormente, podrán elaborar una nueva carta siguiendo el formato y los criterios establecidos para el juego, incorporando una imagen representativa y una descripción breve del acontecimiento.

El proceso de elaboración requerirá desarrollar diferentes tareas de investigación y selección de información. El alumnado tendrá que consultar fuentes documentales, contrastar datos, comprobar la fiabilidad de la información encontrada y seleccionar aquellos elementos que considere más relevantes para explicar el acontecimiento elegido. También deberá prestar atención a la búsqueda de imágenes adecuadas, valorando su relación con el contenido histórico y respetando los derechos de autor y las condiciones de utilización de los recursos gráficos.

Una vez elaboradas las cartas, estas podrán incorporarse a una colección complementaria de **Crono Europa** y utilizarse en futuras partidas dentro del aula. De esta manera, el alumnado no solo participa en una actividad de aprendizaje, sino que también contribuye a crear nuevos materiales educativos que podrán ser utilizados por sus propios compañeros.

Esta propuesta fomenta la investigación, la alfabetización informacional, la creatividad, la expresión artística y la capacidad de síntesis, además de fomentar la colaboración entre diferentes asignaturas (como expresión artística).

Narración de contenidos

Esta propuesta permite que el alumnado elabore sus propios contenidos de audio a través de grabaciones en las que interprete el papel de un locutor, periodista o comunicador especializado en información histórica y europea.

A partir de las cartas de Crono Europa, los estudiantes deberán preparar pequeñas narraciones que expliquen de manera clara, rigurosa y atractiva los acontecimientos representados.

Para desarrollar la actividad, el alumnado tendrá que investigar previamente el acontecimiento seleccionado, organizar la información y elaborar un pequeño guion radiofónico. Posteriormente, realizará la grabación utilizando herramientas digitales de audio, procurando cuidar aspectos como la pronunciación, la entonación, el ritmo, la claridad del mensaje y la adecuación del lenguaje al público destinatario.

El profesorado podrá proponer diferentes formatos de producción sonora añadidos y complementarios.

Por ejemplo, los estudiantes podrán elaborar breves noticias históricas, entrevistas ficticias a personajes relevantes, reportajes sobre acontecimientos concretos o pequeñas piezas de divulgación que simulen un programa radiofónico dedicado a la historia de la Unión Europea.

Esta actividad permite trabajar la comunicación oral, la capacidad de síntesis, la expresión lingüística, la competencia digital y la búsqueda y selección de información, todo ello complementando los audios incluidos en las propias cartas por parte de locutores profesionales.

Crono Europa en los medios.

Esta propuesta permite que el alumnado se aproxime a los acontecimientos históricos de la Unión Europea desde la perspectiva de los medios de comunicación, recreando cómo podrían haber sido narrados y difundidos entre la ciudadanía de la época.

A partir de las cartas de Crono Europa, los estudiantes podrán seleccionar acontecimientos históricos y transformarlos en contenidos periodísticos, asumiendo el papel de periodistas, redactores o corresponsales. Para ello, deberán investigar los hechos y elaborar materiales que reflejen sus protagonistas, causas y consecuencias.

El profesorado podrá proponer diferentes formatos de producción:

- Portadas de periódicos históricos: creación de portadas ficticias con titulares y noticias sobre acontecimientos concretos.
- Entrevistas a protagonistas históricos: elaboración de entrevistas ficticias a personajes relevantes.
- Informativos y reportajes: grabación de noticias audiovisuales sobre acontecimientos de la integración europea.
- Crónicas y artículos de opinión: análisis de acontecimientos desde diferentes perspectivas políticas y sociales.

Los materiales elaborados podrán recopilarse en un periódico o revista digital denominado «Crono Europa en los medios», que funcionaría como recurso complementario al juego original.

Esta actividad permite desarrollar competencias relacionadas con la comunicación, la investigación, la creatividad y la competencia digital, fomentando especialmente el pensamiento crítico y la capacidad para contrastar información y comprender diferentes perspectivas históricas.

Todos estos recursos tienen una ventaja importante.

Permiten que Crono Europa evolucione desde un juego de mesa hacia un ecosistema de recursos educativos creados y enriquecidos por el propio alumnado.

Además de fomentar el trabajo entre asignaturas diferentes (*como educación artística, lengua y literatura* o *tecnología*) utilizando esta herramienta pedagógica como eje transversal.



MultiEUTT

Teaching Europe