

Marisol Cueli
y Lourdes Villalustre Martínez
(coords.)

Innovando en la educación superior

Una mirada hacia nuevos
entornos docentes

Octaedro 

Colección Horizontes-Universidad

Título: *Innovando en la educación superior. Una mirada hacia nuevos entornos docentes*

Primera edición: mayo de 2025

© Marisol Cueli y Lourdes Villalustre Martínez (coords.)

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02

octaedro@octaedro.com

www.octaedro.com

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons.

Puede consultar las condiciones de esta licencia si accede a:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ISBN: 978-84-1079-090-2

Maquetación: Fotocomposición gama, sl

Diseño y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto - *Open access*

Humanidades, juegos de mesa y la implementación de sus mecánicas: valoraciones tras dos años de aplicación

ENRIQUE MELÉNDEZ GALÁN
FUENSANTA MURCIA NICOLÁS
ANTONIO LEDESMA GONZÁLEZ
CARLA FERNÁNDEZ MARTÍNEZ
Universidad de Oviedo

PEDRO D. CONESA NAVARRO
Universidad Complutense de Madrid

1. Introducción: del planteamiento del problema a posibles soluciones

En el año 2023 se inició el proyecto titulado «Gamificación en Humanidades: Juegos de Mesa y de Escape para la mejora de competencias en los Grados de Historia del Arte e Historia», financiado por la Universidad de Oviedo a través del INIE.¹ Dicho proyecto tiene como objetivo dar respuesta a algunos de los desafíos que hemos detectado a lo largo de los años en nuestra disciplina: la dificultad en la retentiva de fechas, los problemas en la identificación de personajes o la complejidad de situar en coordinadas espacio-temporales acontecimientos históricos de relevancia, como ya tuvimos ocasión de adelantar (Meléndez *et al.*, 2023).

Por ello, se recurrió a metodologías gamificadas de cara a potenciar la retención de dichos contenidos, aumentar la motiva-

1. Exp. 137021

ción y, por último, desarrollar habilidades interpersonales que se entienden cada vez más como fundamentales para el desenvolvimiento en los entornos laborales de aquellos profesionales formados en nuestros centros de estudio. Si bien no es momento de detenerse en todas las ventajas que produce la gamificación y la implementación de iniciativas como los *escape room* dentro de las aulas, sí es cierto que no viene mal destacar la frase de Santos, Guillamón y Ríos, quienes recuerdan que mediante esta estrategia de aprendizaje se puede «promover la motivación y generar un mayor compromiso de los estudiantes con el aprendizaje y, por tanto, que estos alcancen mejores resultados» (2022, p. 297). Así, se decidió recurrir a aquellos veteranos juegos de mesa que habían demostrado ya un cierto éxito y habían conseguido mantenerse entre los fijos en las estanterías de las ludotecas como son *Time's Up* (Sarret, 1999) o *Timeline* (Henry, 2011). A través de remedar sus mecánicas y adaptarlas a las temáticas de las asignaturas involucradas en la experiencia de innovación, se ha buscado reafirmar los conocimientos vistos en las clases con una metodología más tradicional a través del empleo de estas dinámicas gamificadas. En este sentido, y más allá de los juegos de mesa, se ha implementado también un *escape room*, cuyos beneficios han sido ya aludidos por algunos autores que han visto en este tipo de actividades una posibilidad de involucrar a los estudiantes en un proceso de formación que va más allá de la adquisición de las competencias ligadas a los grados, sino que contribuye al desarrollo de ciertas de las denominadas *soft skills* (Frutos, Hernández, Madrid y Mingorance, 2019).

Sobre esta base se implementó, como a continuación describiremos, una serie de actividades en las asignaturas de Historia del Arte Islámico y Andaluzí en la península ibérica del grado en Historia del Arte; Historia del Arte Español en el grado de Historia y Ciencias de la Música; se prepararon materiales especiales para la Staff Academy de la Winter School de la Alianza Ingenium en la Universidad de Creta, y se realizó un *escape room* que envolvía las diversas materias de segundo del grado en Historia del Arte de la Universidad de Oviedo. Una propuesta, por tanto, transversal, dinámica e innovadora con la que se buscó abordar las diversas problemáticas comentadas.

2. La aplicación de las mecánicas de los juegos de mesa: del *Timeline* al *Time's Up* y los resultados obtenidos

Como se pudo ver en anteriores publicaciones (Meléndez *et al.*, 2023), las mecánicas del juego de mesa *Timeline* (Henry, 2011) son plenamente adecuadas para implementarse en disciplinas que requieran una correcta asimilación de cronologías y se busque la aprehensión en la ordenación de acontecimientos. Más allá de reforzar la retención de las fechas exactas ligadas a estos hitos, cabe poner en valor aún más las posibilidades de mejor retención en la sucesión de elementos: «el qué va antes y el qué sucedió después». En este sentido, a las ya conocidas y bien empleadas líneas del tiempo, creadas con el fin de apostar por un aprendizaje significativo, ordenando «una secuencia de eventos sobre un tema particular» para, «entre otras cosas, establecer relación entre hechos relevantes y sus protagonistas en determinados períodos» (Uceta, 2022, p. 256) se les da una vuelta de tuerca. Así, estas se combinan con unas dinámicas gamificadas que apuestan por una mayor implicación por parte del alumnado, el cual juega, compite y aporta un *feedback* adecuado que nos permite conseguir un estudiantado con un rol mucho más activo en el aula.

Como prueba de ello, tras el primer éxito en el curso 2022-2023 del empleo de las mecánicas del juego *Time Line* para la enseñanza de Historia del Arte Islámico y Andalúsí, una de las sugerencias aportadas por el alumnado fue la de incluir cartas que permitieran la interacción entre los jugadores para dinamizar las partidas. En este sentido, y aunque el juego original no contaba con dicha mecánica, se decidió implementarla en las barajas que fueron creadas para la asignatura de Historia del Arte Español en Música. Al fin y al cabo, el juego se basa simplemente en que los jugadores vayan por turnos situando cartas de hitos en una línea del tiempo general y, al darle la vuelta, comprobar si efectivamente acertaron; una mecánica muy sencilla que permite tanto su cómoda adaptación a distintas disciplinas como su facilidad a la hora de integrar nuevas interacciones con otras cartas. En esta ocasión, el hilo conductor del juego *Time Line* que se creó para esta asignatura fueron los principales hitos de la histo-

ria del arte español, aludiendo a eventos históricos, pinturas, esculturas y arquitectura. A diferencia con la anterior baraja, en la cual se crearon 56 cartas, como estamos ante un período de tiempo mucho más amplio al abarcar toda la historia del arte español, se optó por ampliar el número de cartas hasta más de un centenar, de cara a que el juego compensase el arco temporal más amplio que abarcaba. Junto con estas cartas, se integró, basado en ese *feedback* anterior, unas cartas de evento que permitían modificar las cartas de los compañeros, quitarse cartas de tu mano, dejar a jugadores sin turnos o intercambiarse las cartas con otros compañeros (figura 1). El resultado de esta implementación supuso un mayor punto de complejidad, unos toques de aleatoriedad y un ambiente más competitivo y de rivalidad con el que se logró una mayor implicación por parte del alumnado en la actividad.

Figura 1. Ejemplo de cartas creadas para la asignatura de Historia del Arte Español con sus cartas de hitos (arriba) y sus cartas de evento (abajo)



Tal y como podemos ver en la figura 1, para la realización de las cartas de la baraja de historia del arte español se continuó la misma plantilla que las hechas el curso anterior para la asignatura de Historia del Arte Islámica (figura 2), simplemente cambiando el color exterior e incluyendo las nuevas cartas de evento. Por tanto, se pudo reutilizar la plantilla preexistente y permite, asimismo, combinar ambos juegos para realizar propuestas más complejas, pues uno de los aspectos que se perseguía a la hora de plantear estos juegos de mesa es que sirvieran también para el desarrollo de otras asignaturas y de recuerdo, por si en un futuro se quisiera combinar la baraja de arte español con la de arte hispanomusulmán o con cualquier otra que quisiera crearse.

Figura 2. Ejemplo de cartas creadas para la asignatura de Historia del Arte Islámico y Andalusi



El resultado de dicha actividad fue también muy satisfactorio, aunque, nuevamente, adoleciendo de los problemas que ya adelantábamos cuando analizamos pormenorizadamente la actividad del año pasado (Meléndez *et al.*, 2023). Al trabajar con un número de estudiantes muy bajo, solamente tenemos datos de cuatro estudiantes que realizaran el test previo y post-test los tres días siguientes después de finalizada la actividad y dos semanas después de haber comenzado su implementación. Del mismo modo que en el caso anterior, volvimos a encontrar que 3 de 4 estudiantes mejoraron sus calificaciones. No obstante, seguimos contando con un número poco representativo para poder extraer datos científicamente conclusivos, si bien estos son esperanzadores con vistas a plantear futuros proyectos.

Además, también recibimos nuevamente un *feedback* por parte de los participantes, entre el que destaca el consejo de uno de los estudiantes de que podría ser interesante no esperar a las semanas finales del curso para implementar la actividad, sino que podrían hacerse actividades a lo largo del curso, de cara a ir introduciendo el repaso de las obras y de los hitos poco a poco. De este modo, se lograría avanzar los nuevos contenidos poco a poco como si de «expansiones» al juego se tratasen. Dicha propuesta puede ser perfectamente aplicable en un futuro y será tenida en cuenta para el desarrollo de la asignatura de Historia del Arte Español en el grado de Historia y Ciencias de la Música en el siguiente curso 2024-2025.

Por otro lado, durante el ecuador del proyecto, tuvimos la suerte de presentar la propuesta de innovación en el encuentro del Staff Academy de la Senior Winter School de los Ten Days of Ingenium en la Universidad de Creta. Para ello, del mismo modo que se llevaba haciendo con las asignaturas anteriormente descritas, se prepararon dos juegos de mesa para compartir las dinámicas con los compañeros de otras universidades. En este caso, el foco se puso, por un lado, en la historia de la pintura moderna y contemporánea europea para la versión del juego *Timeline* (Henry, 2011) y, por otro, en Historia del Arte general para el juego *Time's Up* (Sarret, 1999), el cual pasaba a implementarse ahora por primera vez (figura 3.).

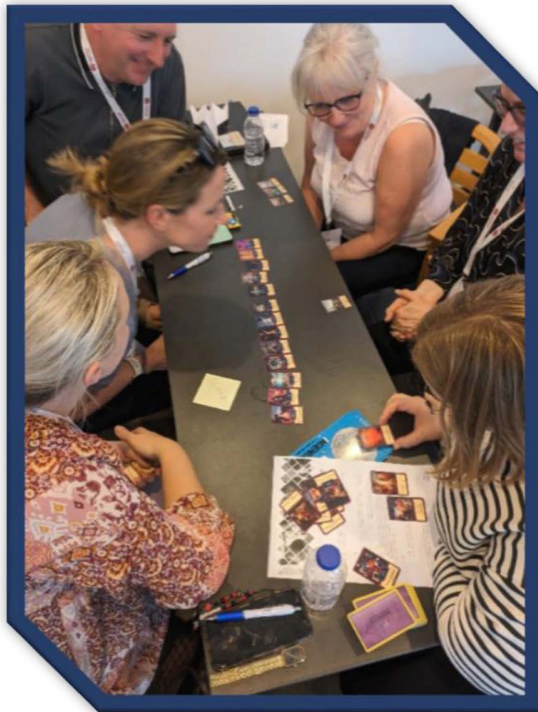
Figura 3. Ejemplo de cartas creadas de *Timeline* para la versión de historia de la pintura moderna y contemporánea europea (arriba) y de las cartas creadas para la versión del juego *Time's Up* con elementos de la historia del arte (abajo)



El juego *Time's Up* (Sarret, 1999) consiste en adivinar personajes, obras de arte o elementos de la literatura a lo largo de tres rondas con una serie de restricciones en cada una de ellas. Así, por equipos, en la primera ronda un miembro del equipo tendrá que hacer adivinar el personaje de la carta que le ha tocado al resto de su grupo con la descripción más detallada posible. Si el equipo acierta, se quedan la carta y roba la siguiente para proceder de la misma forma hasta que el tiempo, treinta segundos, se acabe. Los diferentes equipos juegan con las cartas restantes pasando turnos hasta que el mazo de cartas se acabe. Una vez se termine, se cuenta cuántas cartas han conseguido cada uno de los equipos y se vuelven a barajar las mismas cartas para construir el mazo de nuevo y dar comienzo a la segunda ronda. En esta ocasión, los jugadores solo contarán con una palabra y una oportunidad para acertar el nombre escrito en su carta. Para ello, los jugadores deberán tener en cuenta la descripción realizada en la primera ronda de cara a aportar la mejor pista a su equipo. Así, si

en la ronda anterior para el personaje de Miguel Ángel se dijo «pintor del Renacimiento famoso por pintar la Capilla Sixtina», en esta ocasión el jugador al que le toque podrá optar por la palabra *Sixtina* para intentar dar a entender a su equipo que su carta es Miguel Ángel. Del mismo modo que se procedía en la ronda anterior, los jugadores irán consiguiendo cartas (puntos) hasta que se acabe la baraja y vuelvan a contabilizarse. Nuevamente, para la tercera ronda, todas las cartas se barajarán juntas una vez contados los puntos y se reconstruirá el mazo para esa última ronda. En esta ocasión, los jugadores deberán hacer entender a su equipo, mediante mímica, la carta que les haya tocado. Así, si le tocase Miguel Ángel, podrían simular estar pintando un techo o contar con los dedos hasta seis para dar la pista de *Sixtina*. Una vez se acaben las cartas, se suman los puntos obtenidos en esta ronda a los anteriores y el equipo con más puntos gana (figura 4).

Figura 4. Desarrollo de la actividad durante el Staff Academy de la Winter School durante los Ten Days of Ingenium en la Universidad de Creta



3. La implementación del *escape room* y sus primeros resultados

Para el caso del *escape room*, se decidió realizar una propuesta que, dada la complejidad y la implicación de diferentes medios, no se redujese a una asignatura, por lo que, siendo la mayoría de los profesores docentes en asignaturas del segundo curso del grado en Historia del Arte, se decidió implicar e involucrar el máximo de materias posibles. A tal fin, se contó, principalmente, con la base Iconografía e Iconología, Fuentes y Teoría del Arte Antiguo y Medieval, Historia del Arte Antiguo: Helenismo y Roma, Historia del Arte de la Baja Edad Media, Historia del Arte Antiguo y Medieval en la Península Ibérica e Historia del Arte Islámico y Andalús. Así, el objetivo de este *escape room* era, por un lado, repasar, asentar y afianzar las competencias trabajadas a lo largo de este segundo curso y, por otro, entrenar, valorar y evaluar *soft skills* del estudiantado, las cuales muchas veces quedan desplazadas en por de los conocimientos puramente teóricos: trabajo en equipo, capacidades comunicativas, trabajar bajo presión del tiempo, saber escuchar y empatizar, liderazgo... En este sentido, se buscó en todo momento que los grupos fuesen de 4 o 5 personas, de cara a establecer unos grupos lo suficientemente numerosos para facilitar el intercambio de ideas; y, para ello, se realizaron pruebas que fuesen destinadas a colaborar, pensar y discutir entre los participantes, buscando que el tiempo fuese de 40 minutos para que contasen en todo momento con la tensión real de los juegos de escape para el desarrollo de la actividad.

Se tomo, para ello, como hilo conductor, el famoso Atlas Mnemosyne de Aby Warburg, el cual sirvió de punto de partida para realizar 7 pruebas centradas en las artes liberales. Cada uno de los paneles se dedicó a la Aritmética, a la Geometría, a la Astronomía, a la Música, a la Retórica, a la Gramática y a la Dialéctica, de tal manera que cada prueba conducía a la anterior y aportaba las pistas necesarias para resolverlo. Se optaba así por un modelo de *escape room* lineal, en el cual las pistas empleadas una vez no volvían a servir más, favoreciendo, así, la claridad de la exposición del material. De igual modo, se procuró en todo momento que los contenidos de cada uno de los paneles estuviesen ligados a las competencias de las materias. Por ejemplo,

la prueba de Aritmética contaba con obras vistas en la asignatura de iconografía e iconología; la prueba de Geometría se gestó a partir de los cerramientos de edificios vistos en asignaturas como Historia del Arte Antiguo: Helenismo y Roma o Historia del Arte Islámico y Andaluzí, o en el caso de pruebas como la Astronomía, se asentaron las bases en la asignatura de Fuentes y Teoría del Arte Antiguo y Medieval para exponer un mapa de constelaciones (figura 5).

Figura 5. Vista general de la prueba (arriba) y detalle de uno de los paneles (abajo)



Tras varias semanas de definir pruebas y adquirir el material, la propuesta se realizó en una de las estancias de la biblioteca del edificio histórico de la Universidad de Oviedo, el cual supuso un marco inmejorable para el desarrollo de la actividad y favoreció la ambientación (figura 5). Los 25 estudiantes, en grupos de 5, se enfrentaron a las pruebas y, con las pistas que iban encontrando y que también le facilitábamos los *game masters* si veíamos que se atoraban en alguno de los paneles, fueron avanzando concluyendo cada uno de los enigmas y poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas. En este sentido,

si bien no era necesario contar con conocimientos previos al desarrollo de las pruebas, sí es cierto que ello facilitaba y permitía ganarle tiempo al reloj; al fin y al cabo, como en todo *escape room*, las pruebas tenían que plantearse para poder ser resueltas con los materiales que se encontraban en los diferentes espacios, pero sí es cierto que, si alguno de los estudiantes, por ejemplo, conocía la fecha de una obra, era un dato que ya no era necesario consultar y, por tanto, era tiempo que se ahorraban en la resolución de la prueba.

El resultado fue muy positivo, con un alumnado claramente implicado desde el primer momento en las pruebas, trabajando en grupo, gestionando las tensiones puntuales y desempeñándose diferentes roles de liderazgo dentro de las propias dinámicas del grupo. Asimismo, las relaciones interpersonales, las habilidades comunicativas y pensamientos laterales fueron también vislumbrados durante el desarrollo de las pruebas; algo sobre lo que merecerá la pena detenerse en futuras investigaciones. Asimismo, y del mismo modo que con los juegos de mesa, se le pidió que aportaran posteriormente un *feedback*, coincidiendo claramente en que era necesario replantear una de las pruebas, la de Música, al ser la más compleja de todas y donde por parte del profesorado también se detectó que se presentaban más dificultades. Del mismo modo, muchos de ellos también solicitaron algo más de tiempo. No obstante, y como indican los datos recogidos posteriormente, el resultado de esta actividad puede entenderse como muy positivo y, sin duda, se ha convertido en una de las actividades dignas de ser repetida en el próximo semestre.

4. A Modo de conclusión: desafíos y líneas de trabajo futuras

Para concluir el presente escrito, es necesario citar algunos de los aspectos fundamentales para el desarrollo de proyectos como el que actualmente presentamos de forma somera. En primer lugar, una de las principales dificultades a las que nos enfrentamos es el escaso número de alumnos con el que se ha podido llevar a cabo las diferentes actividades, contando para ello con un bajo número de participantes que hace que no sea un número sufi-

cientemente representativo de cara a contar con conclusiones relevantes para el presente estudio, algo que desgraciadamente ya tuvimos ocasión de anotar en el estudio anterior (Meléndez *et al.*, 2023). Esto implica que, de cara al futuro, y sobre la base aquí establecida se pueda plantear la posibilidad de extender este tipo de metodologías a estudiantes de otras universidades, así como de otros niveles de estudio, de tal forma que se pueda contar cada vez con un mayor espectro de colaboraciones y con una muestra cada vez mayor y que permita consolidar lo que hasta ahora son únicamente buenas sensaciones. En este sentido, las mecánicas aplicadas, a pesar de estas dificultades, vemos que son adecuadas, versátiles e implican que no sea necesario que el profesorado invierta tiempo en diseñar nuevos juegos para sus clases, sino que simplemente tiene que aplicar aquellas mecánicas ya existentes simplemente mediante adaptaciones a las materias o disciplinas involucradas. En este sentido, si bien ahora se habla de dos juegos de mesa como son *Time's Up* (Sarrret, 1999) y *Timeline* (Henry, 2011), en un futuro se puede aplicar esta misma metodología a otros juegos de mesa que, perfectamente, puedan aferrarse de mejor manera a los contenidos que se quieran transmitir.

En definitiva, y a pesar de las dificultades encontradas a lo largo de estos dos años como los cambios sobrevenidos en los Planes de Ordenación Docente, la sensación final con el proyecto es muy satisfactoria, tal y como también lo ha transmitido en los diferentes encuentros o cuestionarios el alumnado. Nos encontramos en un momento complicado para atraer la atención de unos estudiantes cuya vida diaria está envuelta en multitud de estímulos, desde las redes sociales, el cine, la televisión, la música o los videojuegos. Integrar en nuestra aula herramientas que permitan focalizar, atraer, enseñar y potenciar competencias y *soft skills* es en estos tiempos una parte fundamental del proceso de enseñanza y será, sin duda, parte de los desafíos a los que se enfrentará la universidad del futuro que estamos construyendo.

5. Referencias

Frutos, I., Hernández, J. J., Madrid, M. y Mingorance, I. (2019). Utilización docente de la Metodología de Juegos de Escape en los Ciclos

- Formativos de Servicios Socioculturales y a la Comunidad. *REIF. Revista de Educación, Innovación y Formación*, 0, 62-80. <http://hdl.handle.net/10201/85083>
- Henry, F. (creador) (2011). *Timeline: events* [juego de mesa]. Asmodee.
- Meléndez, E., Conesa, P. D., Fernández, Carla, Ledesma, A. y Murcia, F. (2023). Gamificación en humanidades a través del juego *Timeline*: presentación del proyecto y primeras valoraciones. En: L. Villalustre y M. Fernández (coord.). *Modalidades de Aprendizaje para la Innovación Educativa* (pp. 245-252). Universidad de Oviedo.
- Santos, J. M., Dolores, M. y Ríos, A. M. (2022). El uso del escape room en la universidad para motivar a los alumnos. En: *Conference Proceedings CIVINEDU. 6th International Virtual Conference on Educational Research and Innovation* (pp. 296-301). Adaya Press.
- Sarret, P. (Creador) (1999). *Time's Up* [juego de mesa]. R&R Games.
- Uceta, A. (2022). Línea de tiempo digital: estrategia didáctica para fomentar el aprendizaje significativo en educación superior. En: N. C. González, A. Paz, V. Figueroa y E. J. Rodríguez (coord.). *Libro de Actas del Tercer Congreso Caribeño de Investigación Educativa* (pp. 255-259). *Revista Caribeña de Investigación Educativa* e Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña.