

FATE School

Recurso didáctico innovador
Aprendizaje y Enseñanza del Dibujo
Luis Gimeno Romero
Curso 2018-2019

1. INTRODUCCIÓN

FATE School es un sistema de reglas ideado para jugar a rol en el aula. ¿Con qué objetivo? Con el de gamificar, dando a las tareas una recompensa dentro de un sistema de ranking de manera que motive. Gracias a la motivación inherente en el Aprendizaje Basado en Juegos (en adelante ABJ), introduciremos elementos curriculares y actividades competenciales durante las partidas y aplicaremos la estrategia del aula invertida, donde el alumno adquiere los conocimientos antes de la clase para luego, durante la clase, compartirlos y consolidarlos.

Un juego de rol es un tipo de juego de mesa, cooperativo, sin tablero y basado exclusivamente en el diálogo y la imaginación, en el que cada jugadora o grupo de jugadores interpreta a un personaje dotado de características físicas y psíquicas concretas que se reflejan en una hoja llamada "ficha de personaje". Además, hay un jugador especial que será quien lleve la dirección de juego, llamado comúnmente "máster" o "narrador", que es quien prepara la partida y luego cuenta la historia, ejerciendo de árbitro aplicando el reglamento e interpretando a los personajes secundarios (SÁNCHEZ ARANDA, 2017). Es como una obra de teatro contada entre todos en la que podemos modelar la historia con nuestras acciones y decisiones y, en caso de que haya que resolver algún tipo de acción que encierre cierta dificultad, acudir a los dados para averiguar si el personaje lo logra o no. En este juego, el docente hará de Director de Juego (en adelante DJ) y el alumnado interpretará a los Personajes Jugadores (en adelante PJ).

El sistema de juego de FATE School es una amalgama de distintos sistemas de juego para crear unas reglas únicas aptas para su uso en el aula. Aún así, la parte fuerte no son las reglas, sino lo que se puede hacer con ellas. En este sentido, se ha creado una pequeña aventura de ejemplo, en 6 escenas, con la que se ve un ejemplo de cómo aplicar estas reglas algo tan difícil de gamificar como es la geometría plana y el dibujo técnico y, más en concreto, la geometría que se imparte en Educación Plástica Visual y Audiovisual en 2º y 3º de la ESO.

2. OBJETIVOS

Este juego, aplicado al nivel educativo, fomenta sobre todo el respeto y la interacción con otras personas gracias al trabajo en equipo que realiza cada grupo a la hora de interpretar su personaje, pues deben tomar decisiones de forma conjunta. Además, con el sistema de Puntos de Aprendizaje se gamifica, premiando así a aquellos que juegan bien y además aplican los contenidos de la materia.

Además, se tratan diversos contenidos que aquí extraemos del documento puente:

- Conceptuales
 - Exposición de los axiomas geométricos fundamentales y bases de la geometría.
 - Reconocimiento y descripción de los conceptos de: mediatriz, bisectriz, posiciones relativas de las rectas (paralelas y perpendiculares), planos paralelos y perpendiculares, circunferencia, polígonos, poliedros.
 - Reconocimiento y explicación del concepto de «lugar geométrico» basándose en las definiciones de mediatriz, bisectriz, posiciones relativas de las rectas (paralelas y perpendiculares), planos paralelos y perpendiculares, circunferencia, polígonos, poliedros.
 - Toma de medidas con la regla o utilizando el compás
 - Descripción de la estructura de la forma e identificación de las formas poligonales.
 - Definición y clasificación de los polígonos.
 - Clasificación de cualquier polígono de 3 a 6 lados.
- Procedimentales
 - Búsqueda de información desde diferentes fuentes., tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.
 - Trazados geométricos fundamentales: Trazado de rectas paralelas y perpendiculares que pasen por un punto. Suma y resta de segmentos.
 - Trazado correcto de polígonos: métodos particulares de construcción dado el lado del polígono.
 - Construcción de polígonos regulares de hasta 6 lados conociendo el lado.
 - Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda de blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.
 - Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red. Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de la información.
 - Organización de la información siguiendo diferentes criterios.
 - Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.
- Actitudinales
 - Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información, memorización y retención de la información.
 - Propiedades textuales de las situaciones comunicativas: adecuación, coherencia y cohesión.
 - Respeto en el uso del lenguaje.
 - Consolidación de la terminología conceptual específica del área.
 - Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc).

- Estrategias lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.
- Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.
- Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.
- Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.
- Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en las representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza, sexo o cultura.
- Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.

3. COMPETENCIAS

La competencia de Comunicación Lingüística la encontramos en los objetivos del juego, a través del diálogo que se establece entre los alumnos, la lectura de las reglas, etc. La autonomía y la iniciativa personal está relacionada con la planificación de los procesos y estrategia del juego. Se trabajan la motivación, la autoestima y las propias emociones y el autocontrol, reflejadas en algunos de los objetivos actitudinales. Se potencia también la toma de decisiones de manera autodidacta.

El juego también es una buena herramienta para trabajar la competencia social y ciudadana. Dentro del juego se trabajan actitudes de respeto y tolerancia que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales.

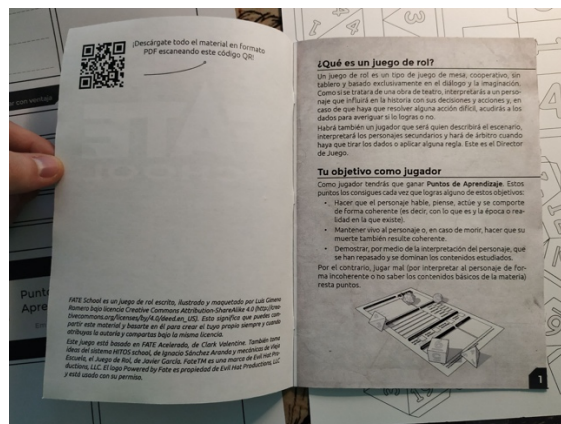
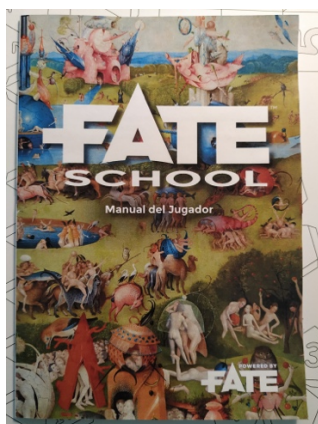
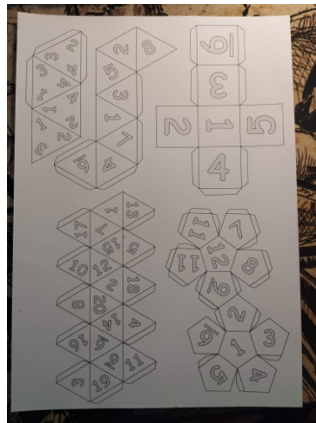
La Competencia de Aprender a Aprender se relaciona con el aspecto que tienen las fichas de personaje en las cuales es el alumno el que debe buscar información sobre el personaje que le ha tocado. Debe experimentar y reflexionar sobre su propio proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego. Si vemos que estos conocimientos se aplican en el juego, es que habremos aprendido de manera efectiva.

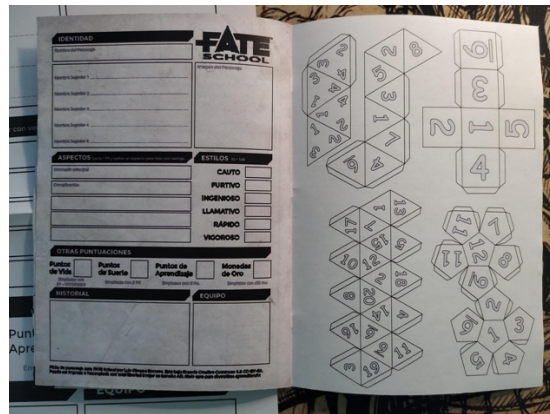
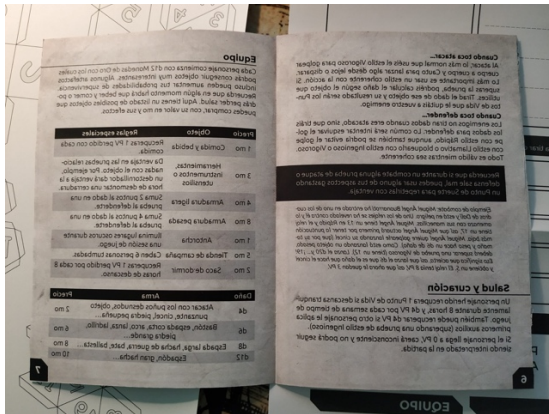
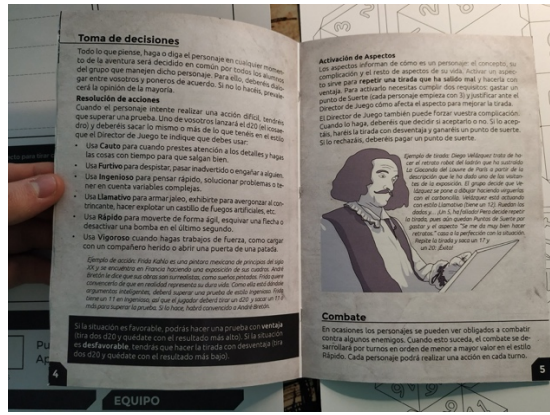
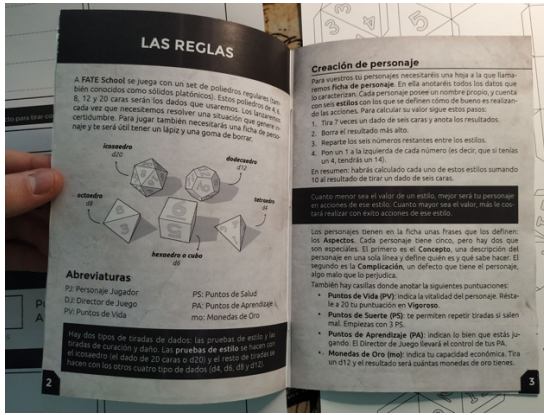
También se fomenta la adquisición de la Competencia de Conciencia y Expresiones Culturales, ya que se pone en práctica el vocabulario específico necesario para nuestra cultura y educación visual, necesaria para una sensibilidad artística y una mayor capacidad de valorar nuestro entorno cultural.

4. MATERIALES Y FOTOS DEL RECURSO INNOVADOR

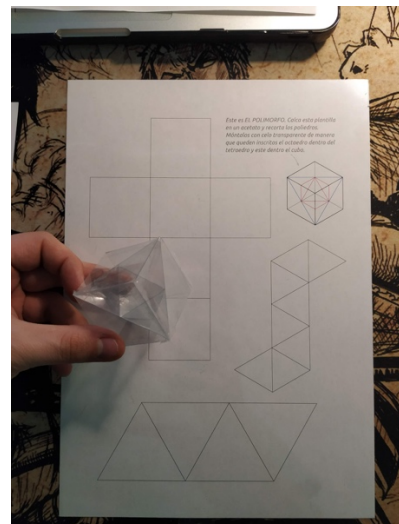
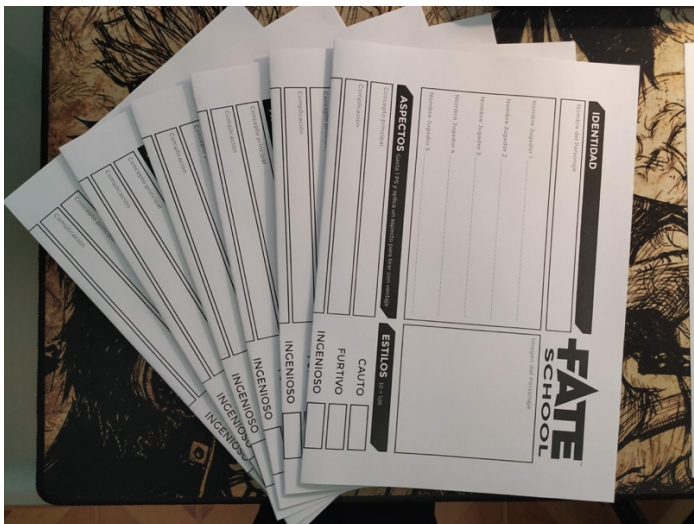


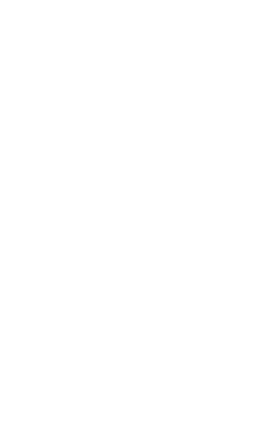
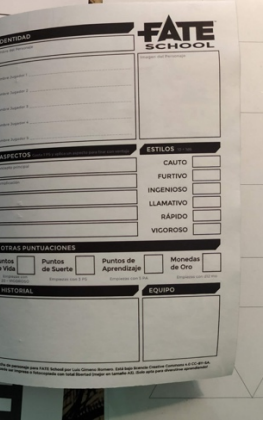
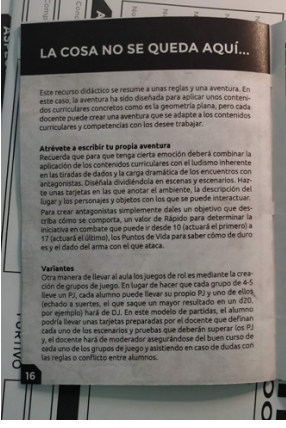
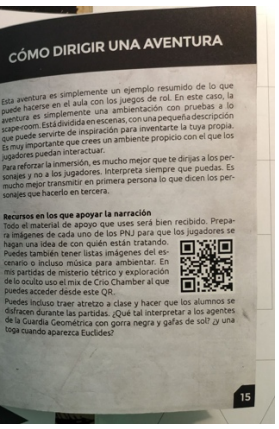
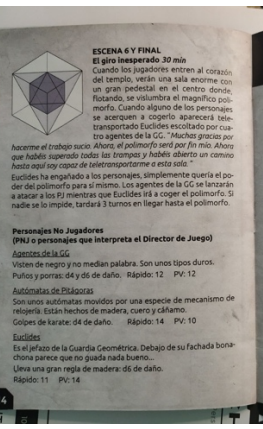
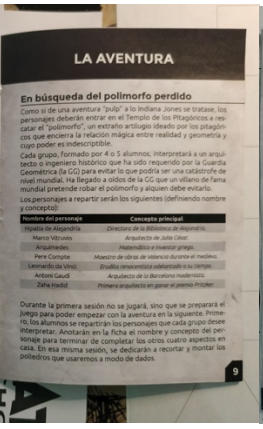
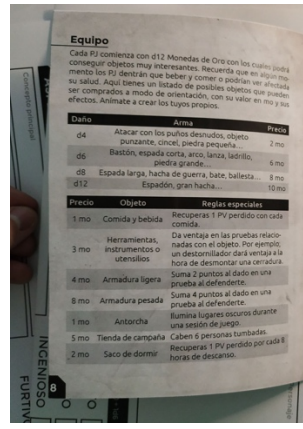
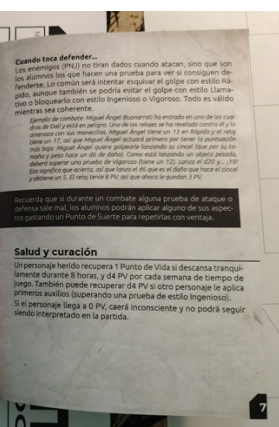
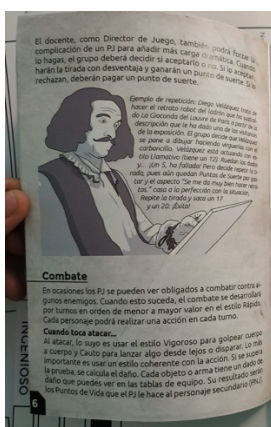
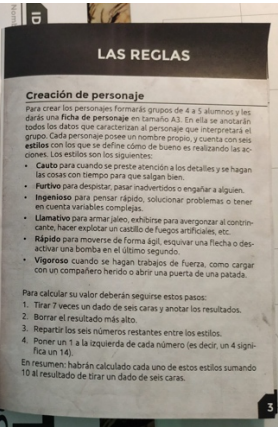
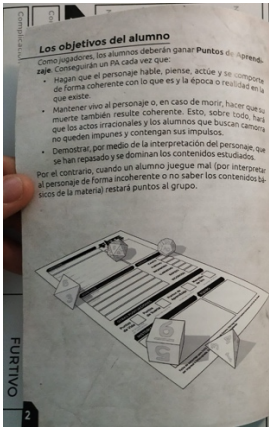
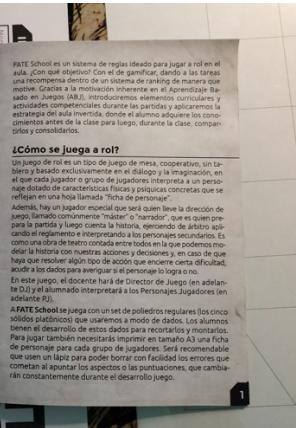
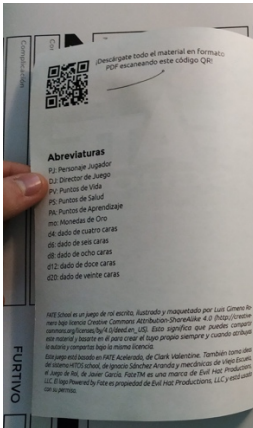
La carpeta del alumno está formada por el manual del jugador, donde se explican de manera resumida las reglas del juego, una ficha de personaje en A3 y una cartulina con el desarrollo de los poliedros.





La carpeta del profesor consta de un conjunto de fichas de personaje A3 para repartir a los alumnos, las plantillas para construir el "polimorfo" y el manual del Director de Juego, que consta de las mismas reglas que el Manual del Jugador pero ampliadas, así como una aventura y un apartado de consejos de dirección.





5. REGLAS

Las reglas están ampliamente explicadas en ambos manuales. En resumen: Hay dos tipos de jugadores: el jugador que interpreta a los personajes que será el papel del alumnado y el director de juego que será el papel del docente. Cuando haya incertidumbre en alguna de las acciones, se acudiría a una tirada de dados (prueba). Si esta falla, podrán usarse unos Puntos de Suerte que el alumno puede ir ganando o perdiendo según como interprete a su personaje. El gasto de estos puntos necesita un reflejo en la parte narrativa del juego, que son los aspectos: frases que describen la historia y capacidades del personaje.

6. CONCLUSIONES

Creo que aunque el juego esté enfocado a su uso en el aula sucede lo mismo que con Time Liner (uno de los mundos FATE de autoría española): sus reglas son ligeras y permiten tanto el uso en ámbitos didácticos como para los aficionados al rol. Personalmente creo que el rol es mucho más aplicable para contenidos conceptuales que procedimentales en asignaturas como Geografía e historia, Fundamentos del Arte, Filosofía, etc. Aún así, su aplicación en asignaturas con gran carga procedimental como son Matemáticas o Dibujo Técnico es ampliamente factible si se trabaja desde la aventura favoreciendo un escenario estilo scape-room. Aquí entra el papel del docente en juego, pues las reglas de juego solo están ahí para ser aplicadas en una aventura como la que aparece de ejemplo en el manual del Director de Juego.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SÁNCHEZ ARANDA, IGNACIO. (2017) *Hitoschool. Proyecto de gamificación de aula basado en los juegos de rol*. Recuperado de <http://thetapaderavineyard.blogspot.com/2017/02/hitoschool-gamificacion-educativa.html>