

Ludificación (juegoización) en la educación: librojuegos

(Guía para educadores)



Querría comenzar esta presentación haciendo mención en primer lugar al artículo escrito en inglés “Cómo ludificar tu clase” y que podemos ver [aquí](#). Me llamó la atención porque me hizo recordar la incipiente preocupación que los *gamificadores* van teniendo por la educación, y no solo por la aplicación de tal técnica en el mundo empresarial. Por otra parte, si bien los pedagogos siempre han sabido que la mejor forma de enseñar a los niños es mediante la diversión, es cierto que poco a poco comienzan a descubrir que es posible la *profesionalización* de creadores de juegos para lograr tal fin, con apoyo de equipos multidisciplinares (pedagogos, psicólogos, departamentos de marketing...). Mediante la *juegoización*, se pueden enseñar múltiples valores a los niños.

Mi nombre es Jacobo Feijóo y soy autor de librojuegos publicados en papel y en formato digital. También he traducido algunos y soy el fundador y administrador de la comunidad interesada en el tema, www.librojuegos.org y de sus grupos en Twitter y Facebook.

Esta afición me llevó a tener que presentar mis libros en diversos Institutos a fin de que los conociesen los alumnos. Enseguida me di cuenta que debía empezar por lo obvio: explicar qué es un librojuego a los adolescentes, pues inmersos como están en el mundo digital la mayoría desconocía su existencia. El caso es que muchos profesores con los que hablé intuían el valor de los librojuegos como combinación de diversión, literatura e interacción entre el lector y el texto, pero no acababan de vislumbrar al cien por cien su aplicación más allá de lo lúdico. Eso me llevó, con la experiencia, a crear una mini-guía para educadores resaltando los principales puntos de que dispone un librojuego para enseñar, jugando, ciertos valores a los niños y adolescentes.

Mientras se mencione mi autoría y no se modifique el contenido, su distribución y uso en charlas, ponencias, presentaciones, estudios, etc... es libre sin necesidad de contraprestación económica.

VALORES QUE UN LIBROJUEGO PUEDE ENSEÑAR

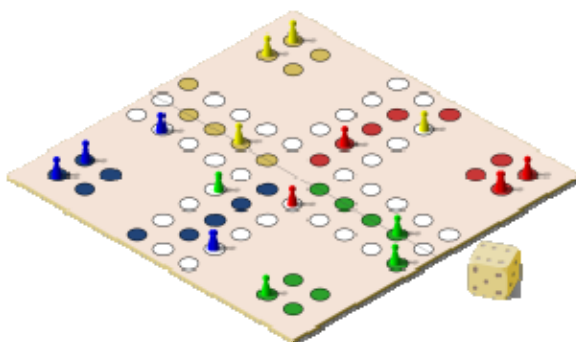
(guía para educadores)

1- Lectura sencilla: Siempre he dicho que si las adivinanzas son juegos verbalizados y los videojuegos lo son audiovisualizados, los librojuegos son, por tanto, juegos literaturizados. Esto hace que su principal característica sea el texto y no otra. Una de las ventajas del librojuego es que (habiendo pasado de dividirse en páginas inicialmente a hacerlo por secciones cortas en los más modernos) permite un acceso a la lectura de forma muy amable a aquellos a los que no les gusta mucho leer. Además, el lenguaje empleado suele ser dinámico, poco descriptivo y con varios diálogos, buscando primar

el aspecto lúdico a costa de minorizar el literario. Eso nos da como resultado una forma de redacción muy ágil y amena que no implica necesariamente menoscabar la trama de fondo.

Este aspecto se ha potenciado mucho últimamente con la aparición de librojuegos adaptados a dispositivos digitales, como iOS o Android, lo que nos ha permitido contar las mismas historias y otras nuevas a través de las herramientas con las que se encuentran más cómodos los jóvenes de hoy: los dispositivos móviles o de bolsillo. Es importante señalar, como apunté, que esto no implica un doblegamiento hacia el videojuego ni una confusión de conceptos, ya que en todo momento el librojuego primará más el texto interactivo que el aspecto audiovisual, aunque se apoye en él para lograr su finalidad.

2- Decisión: Si algo caracteriza a los librojuegos, y fue una innovación literaria en su tiempo, es la necesidad de que el lector tome decisiones para poder seguir su aventura. Estas elecciones u opciones suelen plantearse al final de cada sección (página, antiguamente), lo que hace que el lector-jugador-protagonista se vea constantemente bombardeado por situaciones que requieren una decisión.



La cosa no acaba ahí. La persona que esté leyendo un librojuego no termina su responsabilidad con la mera decisión, sino que se verá sometido también a las consecuencias de la misma, sean buenas, neutras o malas. Para poder continuar la historia que está viviendo mediante la lectura, tendrá que desarrollar una capacidad de implicación, de actuación. Con esta técnica, el librojuego enseña al niño cómo resolver situaciones en la vida.

Y no podemos olvidar lo más importante de todo esto: en un juego, las consecuencias erróneas son, de *per se*, inofensivas, pues no se extrapolan a la vida real. Precisamente, el juego es idóneo para entrenar a alguien (en la lucha, en el aprendizaje de la vida, en el pilotaje de máquinas sofisticadas) en una forma de simulación, permitiendo que los posibles errores nunca sean daños para el aprendiz más allá del juego en sí. Esta observación es obvia en animales, por ejemplo, pues sus crías juegan a cazar para aprender a hacerlo realmente en el futuro.

3- Gestión: Actualmente vivimos la Tercera Generación de librojuegos y estamos viendo comenzar la Cuarta. Una de sus características más notorias a las que se ha llegado por pura evolución es el hecho de incluir una ficha de personaje y, muchas veces, una mochila o inventario que albergue objetos. En la primera, hay que asignar una serie de valores o puntuaciones que permiten muy poca variación, pues son limitados, a repartir entre determinadas características del personaje-jugador (por ejemplo: destreza, inteligencia, valor, resistencia...). En cuanto a la mochila, esta contendrá un espacio restringido para portar objetos u armas, en contraposición de los muchos que nos iremos encontrando a lo largo de la aventura que vivamos.

En ambos casos, el lector se ve obligado a desarrollar y aplicar sus conocimientos de gestión. En el reparto de puntos, porque tiene un número máximo a distribuir entre varias opciones y deberá tasar y medir su economía de medios. En el caso del inventario, el motivo es obvio: tendrá que seleccionar y gestionar bien sus pertenencias, pues de otro modo podrá necesitar en el desarrollo del juego alguna de la que, en su momento, se deshizo. O, por contra, observará cómo no caben todas en el espacio habilitado al respecto, viéndose obligado a seleccionar. De tal gestión dependerá, muchas veces, el éxito o fracaso de su particular odisea.



4- Previsión: Los librojuegos modernos, a partir de la Segunda Generación, plantearon la introducción de diversos finales, muchos de los cuales no eran ni buenos ni óptimos. Con la Tercera Generación se incluyó una forma de finalización del juego real como la vida misma: el agotamiento de todos los puntos de vida, con independencia del momento de la aventura en el que estuviésemos, y que supone el fin fulminante de la historia. El jugador conoce esto de antemano, así que tendrá muy presente en todo momento (ya desde la explicación de las normas del juego) que prever las situaciones que están por venir le ayudará a su supervivencia. Entroncado con la enseñanza de la gestión, esta característica de los librojuegos nos permite enseñar a los alumnos la importancia de la antelación a las situaciones y la necesidad de estar preparado ante las contingencias venideras. Necesariamente, el jugador-lector tendrá que hacer evolucionar su intuición y experiencia para poder, así, detectar el posible desenvolvimiento del juego y su trama. A fin de lograrlo, deberá hacer buen uso de las herramientas de que disponga en ese momento y anteponerse a las que podrá necesitar en breve a fin de evitar ciertos peligros perjudiciales para su *avatar*.

5- Desarrollo intelectual: ¿Qué librojuego lo sería sin tener que superar pruebas intelectuales? Ya desde los primeros librojuegos aparecidos en el mercado se incluyó siempre una serie de ardidés o pruebas intelectuales cuya resolución es necesaria para tomar la elección correcta y proseguir en la aventura. De hecho, en muchos cuentos clásicos el héroe se ve sometido, tarde o temprano, a un dilema de necesaria resolución.

Se ha llegado al extremo, incluso, de articular ciertas reglas de juego por las que, no resuelto el dilema, el jugador desconoce cómo continuar. Pongamos un ejemplo sencillo: en un librojuego dividido en secciones, se le podría preguntar al niño, “Si quieres seguir tu aventura, dirígete a la sección resultante de sumar los tres primeros dígitos del número pi”. Conociendo que el número pi se enseña como 3,14, el niño debería ir a la sección 8. De no saberlo, desembocaría en una sección del juego que nada tiene que ver con la trama que está leyendo y se vería obligado a volver a aquella sección anterior que planteaba el dilema para tratar de solucionarlo y por lo tanto poder proseguir felizmente.

Con estas triquiñuelas el lector se ve forzado a aguzar su ingenio y conocimientos, impidiéndosele hacer trampas. Le obligamos “a pensar”. Estas pruebas pueden ser matemáticas, culturales, lógicas, imaginativas, creativas... y tienen el aliciente no solo del reto a resolverlas (el premio, la ilusión) sino también de la barrera que supone su no resolución (el castigo, la derrota).

6- Capacidad de resolución: En los librojuegos, esencialmente, se plantean diversos dilemas que no solo son intelectuales. Por el contrario, una decisión a tomar al final de una sección, desprenderse de un objeto para dejar sitio a otro, fiarse o enemistarse con ciertos personajes, luchar con ciertas armas o cambiarlas por otras, optar por trazar un mapa o no cuando se entra en un laberinto, etc... son decisiones de las que no puede zafarse el jugador. El valor, la herramienta que se aprende de este modo, es la capacidad de ser resolutivo, máxime en edades adolescentes donde la duda e indecisión suele corroer la personalidad de muchos seres humanos. Mediante el librojuego (como dije, medio de aprendizaje que es inofensivo por definición), se enseñará a los alumnos el hecho de tener que arreglar conflictos con los medios de que se disponga, adaptándose a las circunstancias de cada momento para lograr la supervivencia de su personaje y modificando su conducta si es necesario más adelante.



7- Pérdida: Como ya adelantamos, hace tiempo que en los librojuegos (menos en los puramente infantiles) no todas las aventuras se resuelven positivamente. Unas veces acabaremos la partida súbitamente por una serie de malas elecciones, otras veces llegaremos a un final soso o no enteramente satisfactorio. Pero no solo eso: nuestras elecciones podrían ser correctas, nuestra gestión y resolución de dilemas, impecable, y sin embargo perder todos los puntos de vida y terminar nuestra aventura.

El librojuego enseña a perder, y enseña a que no ocurre nada malo por ello, pudiendo intentar de nuevo llegar a buen término mediante otra combinación de elecciones o potenciación de ciertos comportamientos (más prudencia, más osadía, más astucia...). Siempre se dijo, al menos en el mundo del ajedrez, que se aprende más perdiendo humildemente que ganando cómodamente. Aceptar el fracaso es parte sustancial de la vida de los seres humanos, y se entronca directamente con...

8- Resiliencia: Este valor está muy intrínscico en los librojuegos. El jugador-lector-protagonista deberá a aprender la capacidad de aceptar los medios de que disponga a su alcance y a continuar la aventura pese a las adversidades, mediante el empleo de las herramientas u opciones que tenga en ese momento. ¿Se ha perdido en un laberinto? No pasa nada, con planificación metódica saldrá. ¿Le quedan pocos puntos de vida? Tranquilo, aún sigue vivo, todavía no se perdió la partida. ¿Perdió sus objetos, se los robaron o se equivocó eligiéndolos? Ya aparecerán otros multifuncionales o quizá más apropiados. Esta enseñanza tan optimista le ayudará a ver que ser un superviviente es lo que ha permitido la evolución en la naturaleza, que no rendirse es el objetivo final, y que hay que combinar los factores tratando de que se conviertan en favorables.

Debo añadir que una vez, y al hilo de este punto, me sorprendió una alumna de 15 años que me interrumpió el discurso diciendo... *“pero... jeso es como la vida!”*. Lo explicó perfectamente.

La resiliencia en el librojuego podría resumirse con un “¡siempre adelante!”, sin que el azar adverso nos haga abandonar.

9- Aprendizaje: Como todo juego, el librojuego permite hacer más amena la interiorización de los valores que expresamos más arriba. Además, en la trama se

pueden enseñar valores morales, valores prácticos, etapas de la Historia... según lo que en cada aventura subyazca. Dado que se juegan en segunda persona (*tú, lector, eres el protagonista*), la introducción de ciertos valores se produce de una forma más personalizada.

Pongamos por caso que el protagonista sea una mujer negra, independientemente del sexo o la raza de quien lea el librojuego. O, por poner otro ejemplo, invitar al lector a meterse en la piel de un *sans-culotte* en un contexto histórico real ambientado en datos ciertos sobre la Revolución Francesa. En ambos casos, el jugador-lector-protagonista tendrá que meterse en el papel de su *avatar* y entenderá mejor sus motivaciones y problemas.

Se pueden incluir valores de integración social, cultura económica, fomento de la creación de soluciones creativas... o, en general, cualquier mensaje que queramos expresar de una forma distendida y lúdica a los alumnos. Por mencionar un caso aplicado a adultos, recientemente han hecho aparición ciertas colecciones de librojuegos eróticos en donde los adultos pueden descubrir nuevas ideas, variantes u opciones que les ayuden en ese campo de su vida privada.



10- Imaginación: A estas alturas no nos cabe duda de que la imaginación es la capacidad de crear o combinar soluciones donde aparenta no haberlas. No importa el campo. Vale tanto para el económico como para el mecánico, para el fantástico como para el manual, para el científico como para el publicitario.

El lector es el protagonista. De él depende, en una gran parte, el desarrollo y final de la aventura. El librojuego no solo le permite entrar en la piel de alguien que no es (un guerrero, un espía, un pirata, un elfo, un taxista, un arqueólogo, un científico...) sino que, además, el entramado de telaraña que supone la estructura del librojuego en sí le ofrece una combinatoria muy elevada de aventuras. A diferencia del videojuego, que presenta las cosas conformadas como las ha querido presentar el ilustrador o diseñador gráfico, en el librojuego es el lector el que crea su universo con unas mínimas pautas que da el autor a lo largo de la trama. Usando la lectura pura como medio, jugar a ser un ladronzuelo medieval nunca será igual en cada jugador ni en cada partida nueva que el lector juegue de nuevo. Cada persona imaginará las localizaciones, situaciones y personaje de una forma distinta. En el videojuego, como dijimos, la estética audiovisual fuerza a presentar las cosas muy claras e inequívocas. Precisamente el encanto de la literatura es la capacidad de equívoco o multivisión que nos ofrece.

11- Desarrollo de la personalidad: Principalmente en edades tempranas, infancia y adolescencia, la técnica del librojuego puede modular la personalidad del lector. Cada lector-jugador-protagonista (pues recordemos que el que vive la aventura eres siempre TÚ, lector) tomará las decisiones que le dicte su carácter, en primera instancia. El atrevido ponderará menos el peligro, el prudente gestionará mejor sus bienes, el astuto buscará la trampa o error en su favor. No solo reafirma la personalidad del jugador, sino que también le insta a aprender de sus errores buscando moderar la tendencia de su carácter gracias a la experiencia acumulada, convirtiendo al atrevido o arriesgado en valiente, al taimado o temeroso en mero prudente, al tramposo en simple oportunista.

El librojuego nos presenta las suficientes experiencias, toma de decisiones y situaciones como para que podamos observar, como jugadores, si estamos haciendo bien o mal las cosas siguiendo nuestras primeras tendencias de carácter en lugar de filtrarlas con nuestro aprendizaje y experiencias acumuladas.

12- Paciencia: Es uno de los valores más obvios que se usan en los librojuegos. Sin ella, no se resuelven los acertijos, no se sale de laberintos, no se llega a acabar con éxito la misión. El jugador sabe, de antemano, que el periplo será largo, no exento de dificultades, falsas esperanzas y que estará lleno de trampas. Pero también que se va a encontrar una serie de recompensas por el camino antes de llegar al gran premio final: ganar la partida.

Siempre en la vida, pero más a ciertas edades, la paciencia es algo importantísimo de aprender como herramienta imprescindible para resolver situaciones y lograr metas.

13- Cooperación: Aunque más tangencial y minoritario, he visto casos de partidas colectivas en los librojuegos. Conozco terapias entre adolescentes en los que se les propone jugar una partida entre varios, llevando juntos a un solo personaje. Lo que aprenden estos jóvenes es a decidir en común el camino a tomar en la aventura (mediante votación mayoritaria, consenso, convenciéndose unos a otros con argumentación sensata...). Esta cooperación y reparto de fracciones de responsabilidad entre todos la explico de la misma manera siempre: "El mamut es muy grande para uno solo. Poneos de acuerdo si queréis comer porque si no, os aplastará de uno en uno como a cucarachas". Con estas terapias se ha enseñado a los chicos a no reprochar a otros el hecho de que las cosas salen mal, pues la decisión fue de común acuerdo entre todos, o a coordinarse con argumentos convincentes para ir todos a una, en equipo. También deben acordar la gestión de objetos o la inversión de puntos conseguidos dejando de lado sus preferencias personales en favor del mutuo respeto y entendimiento que persigue un fin común.



Aunque es una forma de jugar muy rara de ver, no es imposible y me consta que se ha usado.

14- Pensamiento en paralelo: Al poco de escribir esta guía, un amigo mío (informático y profesor) asistió a una de mis conferencias. Tras escucharme, me indicó un aspecto en el que yo no había caído.

Efectivamente, cuando el lector quiere dar el salto a escritor de librojuegos se ve en la necesidad de aprender matemáticas. ¿Por qué? Pues porque en el diseño de un librojuego hay que aplicar teoría de grafos y diagramas de flujo para poder desplegar todas las opciones que queremos mostrar y sus diversos caminos. Esto permite un desarrollo importante del pensamiento "múltiple" o "divergente" o "paralelo", en el que el autor tiene en su cabeza muchas historias lineales, sus ramificaciones y la interrelación entre ellas. Es una actividad, de hecho, que los programadores emplean a diario, pues necesitan saber la función de cada variable o constante que programan. En la creación del librojuego se potencia mucho la capacidad de concentración, pues el autor necesita diferenciar claramente cada hilo de la historia y los puntos en los que

confluyen o derivan varios de ellos, como ramas de un árbol. Incluso es necesario tener en cuenta posibles bucles incorrectos, incoherencias argumentativas o lingüísticas (ya que una frase debe estar construida con lógica aunque se llegue hasta ella desde varios sitios distintos) y hasta argumentos circulares que vuelven a un momento temporal anterior de la trama.

En fin. La guía es larga pero considero que muy completa. Como observaréis, mediante los librojuegos se puede *gamificar* el aprendizaje de muchos alumnos, niños o adolescentes, pues nos puede surtir de un contenido didáctico muy potente.

Os invito, a los que sois educadores, a tratar de aplicar estos principios en vuestras enseñanzas, ya sea creando un librojuego para ser jugado por los alumnos, ya sea invitándoles a jugar, individual o colectivamente.