

PROPUESTAS DE ACTIVIDADES ABJ PARA LA MEMORIA DEMOCRÁTICA

Actividades interdisciplinares a nivel de aula centradas en el aprendizaje basado en juegos, empleando propuestas de juegos de rol y de juegos de mesa, dividiendo al alumnado en grupos. Algunas de estas propuestas pueden resultar complicadas para el profesorado que no esté familiarizado con el uso de estas herramientas en el aula, pero también permiten conocer otras metodologías y posibilitan la realización de propuestas personales.

Se puede realizar en todos los niveles educativos, adecuando la dificultad de los juegos según la etapa educativa y el nivel, implicando a las materias de Filosofía, Lengua Castellana y Valenciana e Historia.

Algunas propuestas de trabajar mediante el ABJ ya se han incluido en la propuesta didáctica de la exposición “Imágenes de la Memoria Democrática”, por lo que os remitimos a ese apartado para obtener los recursos.

★ *CAMPAÑA DE ROL: HITOSCHOOL*

Actividad para desarrollar con alumnado de 4ºESO y Bachillerato que puede adaptarse de forma más simplificada para Educación Primaria. Se propone crear una campaña de rol con tres episodios (Guerra Civil, Exilio y Vida bajo la dictadura) con personajes y acontecimientos relacionados con las historias de varios cómics que analizan el periodo histórico.

Se utiliza el sistema de juego HitosSchool, organizando al alumnado en 7 grupos, cada grupo estaría configurado por un máximo de 5 alumnos, permitiendo así desarrollarse dentro de una clase. En el siguiente enlace podéis acceder al blog del profesor Ignacio Sánchez Aranda, donde explica la mecánica y ofrece ejemplos para desarrollar las partidas:

<http://thetapaderavineyard.blogspot.com/2017/02/hitoschool-gamificacion-educativa.html>

Se crean 7 personajes (hombres y mujeres) de ideología y perfil variado, así como PNJ (personajes no jugadores) relacionados con ambos bandos. Los personajes deben completarse por el alumnado, pudiendo así constatar un primer conocimiento del tema.

Las historias estarían estructuradas en un guión básico, incorporando los puntos de aprendizaje que el alumnado puede obtener al aplicar conocimientos en cada situación.

«Eines didàctiques per a treballar la memòria democràtica a les aules»
Assessoria de Geografia e Historia: Rafael Alvarez

Los personajes iniciales serían sustituidos parcialmente por otros según avance la campaña para ajustarse a los escenarios planteados. La campaña comprende tres escenarios del periodo analizado, lo que nos permite interiorizar mejor las realidades de cada momento. Por lo tanto, se podría realizar una especie campaña o historia por capítulos con estos personajes principales, a los que se unirán otros en los siguientes episodios de la campaña, dividiendo los capítulos o episodios de la campaña en:

- La Guerra: tanto los personajes masculinos como los femeninos aparecen juntos.
- El exilio: los personajes masculinos viven el exilio y guerra contra nazis.
- El regreso y la vida en la España franquista: personajes masculinos y femeninos se unen de nuevo para vida en franquismo desde distintas perspectivas.

En el último episodio se vuelve a jugar con todos los personajes iniciales, pero se cuentan como nuevos condicionantes de estos personajes, los acontecimientos vividos en los episodios anteriores. Los alumnos/as que lleven a un personaje que no juega en un episodio, cambia de personaje.

Las historias suponen aplicar conocimientos del periodo en un contexto lúdico, así como interiorizar situaciones históricas. Así mismo, potencia el aprendizaje cooperativo, la comunicación y asunción de decisiones compartidas, la decisión multicausal y la aplicación práctica de conocimientos históricos. Conlleva la participación del profesorado de humanidades, pudiendo adaptarse a Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato, estructurando la dificultad de los retos, la variedad de escenarios y la información de los personajes, aconsejando al profesorado de Primaria seguir la estructura de otros juegos de rol para niños como Los Buscadiendes, que pueden facilitar enormemente la tarea.



Imagen del juego Los Buscadiendes

«Eines didàctiques per a treballar la memòria democràtica a les aules»

Assessoria de Geografia e Historia: Rafael Alvarez

Los alumnos podrían completar la introducción política del momento, recibiendo el primer punto de aprendizaje por una buena contextualización: para ello podrán seguir los cómics de los autores Antonio Altarriba, Sento Llobell, Paco Roca, José Pablo García y Jaime Martín. La historia se podría guiar por estos cómics, haciendo una selección de episodios para incorporarlos a los retos de los PJ e incorporar PNJ de estas obras.

Se genera así una propuesta integral de recursos metodológicos para trabajar la Memoria Democrática en las aulas, introduciendo el cómic y el ABJ (rol y juego de mesa) junto a otros recursos didácticos.

A continuación se muestra un ejemplo de inicio de la historia y presentación de algunos personajes principales que pueden servir de guía.

PERSONAJES ROL CÓMIC MEMORIA DEMOCRÁTICA	
Basilio Martinez	Republicano convencido trabaja de conductor. Impetuoso, idealista y proclive al pesimismo. Era agricultor en el pueblo y tiene una gran puntería como cazador. Novio de Matilde en el pueblo. Odia el campo, Edad 23 años.
Vicente Mora	Acaba de terminar estudios de medicina. De ideología republicana pertenece a Izquierda Republicana . Sosegado, es muy conciliador. Habla varios idiomas, entre ellos el francés y el inglés. Soltero. Edad 28 años.
Carlos Gómez	Miembro de la CNT. Sindicalista convencido a ultranza y anarquista. No le gustan los intelectuales. Suele ser imprudente y maleducado. Trabajaba como mecánico en el pueblo. Edad 26 años. Soltero y mujeriego.
Rosario LLanes	Poeta, escritora teatral y maestra del pueblo. Firmaba sus obras con pseudónimo masculino (Martínez). Feminista y sufragista, ideológicamente se acerca al socialismo. Soñadora, con una fuerte voluntad. Atractiva y elocuente. Edad 23 años. Habla inglés y alemán.
Matilde Navarro	Novia de Basilio. Siempre ha vivido en el pueblo. Tiene fuertes convicciones católicas y es apolítica. No ha terminado estudios y casi no sabe leer. Vive con su padre y sus cuatro hermanos. No tiene madre, ya que murió cuando daba a luz. Callada y falta de autoafirmación. Edad 20 años.
Luis Florén	Militar republicano es sargento de batallón en la guarnición de la ciudad, sufre encarcelamiento en una prisión militar por sus ideas políticas ordenado por su comandante Joaquín de Salvatierra, que se ha puesto del lado de los militares golpistas. Sus compañeros de celda han sido fusilados. Edad 26 años. Sigue teniendo pesadillas por las noches con la prisión.
Ricardo Sánchez	Contable. Era secretario de una sección de la UGT. Muy buen cantante, siempre va con una guitarra a cuestas.(puede introducir música y letras en historias). Trabajaba en la empresa de los Heredía en la ciudad, es expulsado por su filiación política por el hijo del empresario Manuel Heredía.

Introducción a la historia

Tras los fracasos de la monarquía y la dictadura, la II República había abierto las esperanzas de un pueblo deseoso de libertad y progreso social. Unas esperanzas que se derrumban el 18 de julio del 36.

Ese mes, el pueblo de Cantahueso sufre, como muchos otros, el ambiente sofocante del verano y de la situación política del momento.

La inestabilidad y los enfrentamientos son constantes. La amenaza de la derecha, animada por el ascenso fascista en Alemania e Italia, es cada vez más patente. En el pueblo, los ánimos están cada vez más crispados, mientras se intenta mantener el ritmo cotidiano del trabajo. Un trabajo cada vez más penoso, más duro. La crisis económica ha golpeado duramente y muchos jóvenes intentan salir del pueblo camino de la ciudad cercana para intentar prosperar, a pesar de que muchos no tienen estudios. Pero en la ciudad los ánimos están muchos más encendidos, con manifestaciones y enfrentamientos constantes en las calles y en las fábricas.

El 18 de julio los españoles son conscientes de la realidad que les amenazaba desde hace tiempo.

Joaquín, alcalde del pueblo y republicano convencido, llama al pueblo a la defensa de la República y al mantenimiento del orden. Rápidamente, varios jóvenes del pueblo, como Basilio y Carlos se alistaron en las fuerzas republicanas para combatir, trasladándose a la ciudad. Rosario, la maestra del pueblo, aprovecha para alistarse también como combatiente, juntándose con los dos compañeros en su marcha hacia la ciudad, cogiendo, junto a otros mozos del pueblo, los camiones de transporte de ganado. Por su parte, Vicente, recién nombrado médico es destinado a la ciudad para incorporarse como médico en el Hospital General.

Realmente pocos jóvenes quedaban en el pueblo, sólo algunas mujeres y los niños. A Matilde, novia de Basilio, le sorprende la sublevación en la ciudad, a la que se había marchado como muchos del pueblo, para trabajar como asistente en la casa de los señores Heredia, burgueses industriales y miembros de Falange

Mientras, en la ciudad, el ejército al mando de Joaquín Salvatierra, comandante del cuartel, se ha sublevado contra el gobierno democrático y ha movilizado las tropas, estando apoyado por la Iglesia y por los partidos de derecha.

Manuel Heredia, empresario y miembro relevante de Falange, ha movilizado por su parte a la alta burguesía y a los miembros de las Jons y, junto a otros industriales, han controlado las empresas para evitar que los obreros tomen las fábricas.

El caos se ha apoderado de Cantahueso y de toda España.

El golpe militar no ha triunfado, pero una amenaza mayor se cierne sobre todos los españoles.

La pesadilla ha comenzado.

★ **EXPLORADORES**

Actividad para desarrollar en los últimos cursos de Primaria, así como en ESO y Bachiller, pudiendo establecer diferentes niveles de dificultad, e implicaría a profesorado de Ciencias Sociales y Filosofía.

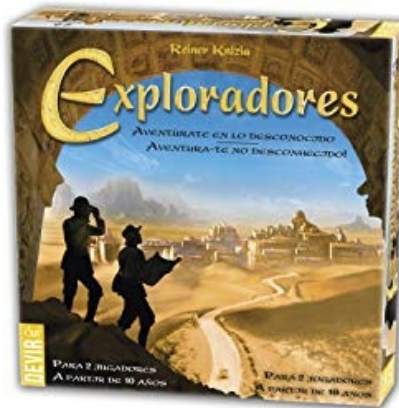


Imagen del juego de cartas Exploradores

Es una adaptación del juego de cartas Exploradores. Consiste en crear una secuencia ordenada, de menor a mayor, de una serie de cartas numeradas del 1 al 10. Se crean 3/4 series de cartas de 1 a 10 que analizan aspectos ideológicos, acontecimientos, personajes, etc del periodo analizado, (pudiendo diferenciar entre II República, Guerra Civil, Dictadura, y Transición), o entre ideologías (fascismo, comunismo, anarquismo, socialismo). Así mismo, se crea un pequeño tablero rectangular dividido en 3 o 4 espacios correspondiendo cada espacio a un periodo o ideología de los referidos.

Los alumnos/as se organizan en dos grupos de cuatro que se enfrentan. A cada grupo se le reparten 8 cartas de un mazo común, quedando el resto para robar. En cada turno, los/as jugadores/as eligen una carta y la colocan junto al espacio cronológico que corresponde iniciando así una secuencia. Las cartas siempre deben tener valores crecientes, aunque no es necesario que sean consecutivas.

Se pueden incorporar cartas de historiador, que sólo pueden colocarse al inicio de cada serie. Esa carta supone una apuesta del grupo sobre ese periodo o ideología, no pudiendo incurrir en ningún error al colocar cartas y permite multiplicar la puntuación de la serie final por 10, siempre y cuando se identifique correctamente los acontecimientos o personajes que componen la serie al final del juego. En caso contrario, restaría 10 puntos al total.

En cada turno, los jugadores colocan una carta de su mano en una de las zonas de juego, iniciando la serie o desarrollándola. Si la colocan correctamente, roban una nueva carta y el turno pasa al otro equipo, sumando un punto en el nivel de puntuación. Si no es correcto o si descartan la carta porque no conocen a qué periodo o ideología corresponde, restan un punto, roban una carta nueva y pasan el turno al otro equipo.

El juego termina al acabarse las cartas o con un número de turnos determinado previamente, para así poder incorporar los descartes. Al final del juego se suman los puntos de cada serie que tienen los equipos, así como las bonificaciones por historiador y los puntos obtenidos en los turnos, ganando el que más puntos haya obtenido. Hay un extra de 10 puntos para el equipo que ponga las cartas sin errores ni descartes en todo el juego.

Su desarrollo nos permite aplicar conocimientos históricos y filosóficos políticos en otro contexto. Así mismo, permite acercarse al conocimiento histórico de una manera lúdica favoreciendo la interacción grupal y las ventajas cognitivas y psicológicas del aprendizaje basado en juegos en el aula.

★ ÉRASE UNA VEZ

Actividad para desarrollar en la ESO y en Bachiller, pudiendo establecer diferentes niveles de dificultad para adaptarlo a Primaria siguiendo una estructura más simplificada. El juego implicaría a profesorado de Ciencias Sociales, Castellano, Valenciano y Filosofía.

El juego es una adaptación del juego “Erase una vez”, un juego de cartas narrativo de improvisación en el que los jugadores tomarán el rol de narradores de un cuento que irán creando siguiendo el guión de acontecimientos que les proporciona las cartas que jueguen en su zona.



Imagen del juego Erase una vez

Para ello, hay que adaptar las cartas originales que nos ofrece el juego, generando una nueva baraja en la que incluyamos acontecimientos y personajes del periodo que nos permitan crear una historia. En el apartado de la propuesta didáctica de la exposición de “Imágenes de la Memoria Democrática: el cómic como recurso didáctico” se ofrece una variante de este juegos adaptado a las historias que nos reflejan los cómics de la exposición, siendo el alumnado el encargado de ir creando una historia a través de las cartas.

Se crean por lo tanto unas cartas (la editorial del juego incluso ha publicado cartas en blanco para su creación personal) con las imágenes o textos que queramos trabajar, cuidando de poder crear una historia con un hilo argumental y una secuenciación cronológica.

Se organiza a los/as alumnos/as en grupos de cuatro, siendo uno/a de ellos/as el narrador del cuento. Se les entrega a cada grupo un número de cartas dependiendo del número de jugadores (siguiendo las indicaciones que nos ofrece el juego en sus reglas). A continuación comienza la partida siguiendo las reglas del juego base, las cuales se pueden encontrar en el siguiente enlace: [REGLAS ERASE UNA VEZ](#)

Conforme avanzan los turnos, se va creando una historia cada vez más rica y variada que refleje los acontecimientos del periodo, bien desde una perspectiva más personal o bien desde un punto de vista más histórico (con mayor carga de acontecimientos y personajes históricos), permitiendo al alumnado crear una narración propia, estimulando la imaginación y la empatía. Finalmente, cuando todas las cartas hayan sido colocadas, se genera una historia completa, pudiendo cada grupo elaborar su propia narración final.

Los otros grupos y el profesorado valora la intervención del grupo, la fluidez, originalidad, creatividad, capacidad narrativa, así como el conocimiento y el rigor histórico de la narración y la exactitud a la hora de colocar los hechos históricos en su correspondiente línea de tiempo. El grupo que haya colocado adecuadamente más cartas y que tenga una narración final con más valoraciones es el que gana.

Así mismo, el juego nos permite una variante más narrativa y pausada, posibilitando a los grupos crear un guión más desarrollado a partir de las cartas que tienen, para generar una historia final completa.

Permite la aplicación práctica en otros contextos de conocimientos históricos. Así mismo, potencia la creatividad, la capacidad narrativa, la improvisación y la colaboración.

«Eines didàctiques per a treballar la memòria democràtica a les aules»
Assessoria de Geografia e Historia: Rafael Alvarez

Permite también conocer las ideologías, los personajes y los acontecimientos y poder explicarlos de una manera personal, no meramente memorística.

Así mismo, permite acercarse al conocimiento histórico de una manera lúdica favoreciendo la interacción grupal y las ventajas cognitivas y psicológicas del aprendizaje basado en juegos en el aula.

★ **TIMELINE**

Conocido juego de mesa en el que los/as jugadores/as deben colocar una serie de cartas en las que aparecen acontecimientos históricos en una secuencia ordenada. En su versión comercial hay muchas variantes. Es un juego muy dinámico, adictivo y muy divertido, que es fácil de poder adaptar a nuestras aulas.



Timeline juego de mesa

En esta propuesta concreta partimos de dividir al alumnado en varios grupos. A cada grupo se le entrega cuatro cartas donde aparecen personajes o acontecimientos del periodo que estamos analizando o, como también se describe en la propuesta didáctica de la exposición de “Imágenes de la Memoria”, cartas con viñetas de cómics.

Por turnos cada grupo pone una carta donde cree que corresponda. Una vez colocada, comprobamos con el profesor/a si la hemos situado correctamente respecto de las que ya había puestas. En el caso de ser correcto, el turno pasa al siguiente equipo, en caso de equivocarnos, debemos robar una carta nueva y el turno pasa el siguiente. Para ello, en el reverso incluimos la misma imagen pero con la fecha incorporada para poder comprobar fácilmente si es correcto el orden respecto de la carta anterior y posterior.

«Eines didàctiques per a treballar la memòria democràtica a les aules»
Assessoria de Geografia e Historia: Rafael Alvarez

El primer grupo en quedarse sin sus cartas gana, pero también podemos acabar el juego al colocar un número de cartas determinado en la zona central, o al colocar un grupo de alumnos/as un número determinado de cartas.

Además, una vez que están colocadas las cartas, cada grupo creará una pequeña narración a partir de la secuencia de cartas, contando los acontecimientos que se reflejan, a modo de una pequeña historia. El grupo que mejor lo haga, es el ganador.

Esta actividad se concretó, como se ha indicado, en la propuesta didáctica realizada para la exposición y jornadas de “Imágenes de la memoria democrática: el cómic como recurso didáctico”. Para ello, se crearon una serie de cartas con una imagen de una viñeta en el anverso, y un texto sacado del mismo cómic para ayudar a enmarcarla mejor. Los/as alumnos/as van creando su línea de tiempo con las historias que aparecen en las cartas, pudiendo entremezclar viñetas de varios autores, creando así una nueva historia que nos permita finalmente generar una narración personal y conocer los argumentos entrelazados de varios cómics. Os remitimos al apartado en el que os hemos incluido los materiales de la propuesta didáctica para obtener las dos versiones de este juego que se han realizado.



Se trataría de estimular la imaginación, las habilidades lectoescritoras y narrativas, la percepción visual, y la comprensión del periodo histórico y de las realidades sociales analizadas, así como la aplicación práctica de los conceptos aprendidos en otros contextos, contando con la participación del profesorado de Educación Plástica, Castellano, Valenciano y Ciencias Sociales.

★ **DÍAS DE RADIO**

Otro juego comercial, de realización española, que potencia la capacidad de improvisación, la capacidad narrativa y la imaginación. Es una actividad para desarrollar en los últimos cursos de Primaria, así como en la ESO, pudiendo establecer diferentes niveles de dificultad. Es un juego narrativo de improvisación en el que los jugadores tomarán el rol de locutores de noticias de radio e irán creando una historia en tiempo real, siguiendo el guión de acontecimientos que les dan sus compañeros.

Para ello, se crean unas cartas de historias o categorías, cada una de las cuales analiza un periodo histórico, una ideología, una temática, una obra literaria, etc, identificando a cada uno con un icono.

A continuación se crean otras cartas de guión, en las cuales incluimos conceptos, ideas, acontecimientos o personajes, con frases breves, de cada una de las categorías que hemos creado, identificando cada una con su icono representativo. Estas cartas de guión pueden generarse a partir de viñetas seleccionadas de los cómics analizados en el aula que tratan el periodo o tema que estamos desarrollando. Además, podemos incorporar la ambientación, los acontecimientos y los personajes de los cómics dentro de los guiones.

Una vez generadas las cartas, se organiza al alumnado en grupos de cuatro, donde tres alumnos/as harán de “guionistas” y otro/a hará de narrador de radio. En cursos más avanzados, o una vez experimentado ya el juego, puede jugarse en parejas, formando los grupos sólo dos alumnos/as.

Cada grupo inicia la partida con seis cartas y escogen locutor inicial y guionistas. Durante dos minutos (se puede ajustar el tiempo inicialmente para ser menos exigente) el locutor narra las noticias que le han pasando sus compañeros explicándolas brevemente, creando así una historia. Al narrador/locutor se le dan tres cartas, pudiendo escoger una de entre las tres para elaborar la historia.

Cuando finalizan los dos minutos, el turno pasa al siguiente jugador de su grupo por la izquierda, que debe continuar la historia, utilizando las cartas no empleadas o las que les den nuevas sus compañeros (siempre hay que tener tres cartas). Así se van turnando hasta que todos han participado.

«Eines didàctiques per a treballar la memòria democràtica a les aules»
Assessoria de Geografia e Historia: Rafael Alvarez

Los otros grupos y el profesorado valora la intervención del grupo, la fluidez, originalidad, creatividad, capacidad narrativa, así como el conocimiento y reflejo de los contenidos analizados en la narración. El grupo que alcance más valoraciones populares de los "radio oyentes" gana la partida.

Los "programas" se pueden grabar y realizar después un podcast de las intervenciones.

Así mismo, el juego permite una variante más narrativa y pausada, permitiendo a los grupos crear primero un guión más desarrollado a partir de las cartas que tienen, interviniendo cada miembro del grupo según lo establecido anteriormente, pero ayudándose del guión común desarrollado.

Esta actividad fomenta la aplicación práctica en otros contextos de conocimientos. Así mismo, potencia la creatividad, la capacidad narrativa, la improvisación y la colaboración. Permite también conocer ideologías, personajes y acontecimientos reflejados en los cómics y poder explicarlos de una manera personal, no meramente memorística.

Así mismo, nos genera un análisis de las obras de una manera lúdica, favoreciendo la interacción grupal y las ventajas cognitivas y psicológicas del aprendizaje basado en juegos en el aula.

El juego implicaría a profesorado de Ciencias Sociales, Castellano, Valenciano y Filosofía.



Imagen del juego Días de Radio