



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **NUEVA EXPANSIÓN DEL JUEGO DE MESA CREADA PARA EDUCACIÓN FÍSICA: “TIMELINE EF & SPORTS”**

**Pablo Sotoca Orgaz**

Profesor de Educación Física.  
Docente Universidad de Alcalá. Docente Universidad Europea. España  
Email: [pablo.sotoca@uah.es](mailto:pablo.sotoca@uah.es)  
Web: [www.atatelaszapatillas.com](http://www.atatelaszapatillas.com)

### **RESUMEN**

Desde el área de Educación Física se reconoce la importancia del juego en el patio y el aula como elemento motivador para el aprendizaje. Este artículo presenta la experiencia didáctica de un proyecto creativo basado en el potencial de los juegos de mesa en el ámbito educativo. El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) aterriza en el aula universitaria como metodología innovadora centrada en un proceso de enseñanza-aprendizaje de carácter lúdico. La implementación de “TimeLine EF & Sports”, con estudiantes del Máster de Formación del Profesorado (mención de Educación física) de la Universidad Europea de Madrid, permitió cuestionar los estilos de enseñanza desarrollados por los docentes en las aulas actuales, además de afrontar el contenido propio de la asignatura. De este modo se pudo crear un divertido y útil recurso didáctico para estudiantes de secundaria, bachillerato y ciclos de formación profesional del ámbito de la actividad física y el deporte, testeado previamente en la propia universidad.

### **PALABRAS CLAVE:**

Juegos de Mesa; Educación Física; Deporte; Universidad; Aprendizaje Basado en Juegos

## INTRODUCCIÓN.

El juego es considerado uno de los elementos necesarios para el progreso de todo ser humano. Como defiende Tonucci (2015) lo encontramos de manera significativa en el desarrollo de edades tempranas, antes de la escolarización, atribuyéndole un potencial que resulta necesario para el aprendizaje. Bien es cierto que, tal y como recoge Huizinga (1972), todas las personas involucradas en un juego entran en un círculo mágico que te permite abstraerte de todo lo demás, olvidando todo lo que ocurre alrededor. Bien es cierto que este ambiente positivo permite generar aprendizajes enriquecedores, también en el mundo educativo, capaces de sustituir los estilos de enseñanza más tradicionales dentro de un aula. Modificando las palabras de Fraga (2017), como si se tratase de un refrán, “la letra, con juego (de mesa), entra”.

Por esta razón, tal y como apuntan Werbach y Hunter (2014), la *gamificación* y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se han convertido en metodologías activas emergentes en la educación del siglo XXI. Su uso y beneficio permiten desarrollar capacidades metacognitivas, toma de decisiones, habilidades comunicativas y sociales para la resolución de problemas. Competencias fomentadas, de manera significativa en un ambiente lúdico, generando una vivencia placentera que se desea repetir (Martínez-Frías, 2012).

Resulta relevante diferenciar estas dos metodologías como punto de partida para evitar confusiones. La *gamificación* (ludificación en castellano) recurre a elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no lo son, buscando aprender a partir de la acción y motivación de los participantes (Werbach & Hunter, 2014). Por otro lado, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ o Game Based-Learning) se centra en la creación o uso de un juego para un fin didáctico, para lograr un objetivo de aprendizaje. Esta segunda metodología será la que abordaremos en profundidad en el presente artículo a través de una propuesta práctica aplicada en las aulas universitarias.

### 1. TIMELINE, LA HISTORIA JUGADA ES MÁS DIVERTIDA.

*Timeline* es un juego de cartas creado en Francia por Frederic Henry. En 2010 llega a España de la mano de *Asmodee Editions*, ofreciendo 4 temáticas diferentes: inventos, eventos, ciencia y descubrimientos y multitemático. Éstas se ampliaron con las expansiones de “*Música y cine*” (2014) y “*Star Wars*” (2015).

Un juego con dinámicas y mecánicas muy sencillas para favorecer la participación de todas las edades. El propio juego, o una adaptación del mismo, podrá servir como fin de aprendizaje, tal y como se explica a continuación.

#### 1.1. ¿CAROLINA MARÍN GANÓ LA MEDALLA DE ORO OLÍMPICA ANTES QUE RAFA NADAL?

Este podría ser una cuestión planteada por los jugadores. El objetivo de este divertido juego de mesa es ordenar en una línea del tiempo diferentes acontecimientos históricos. En un lado de la carta aparecen la fecha y evento, mientras que en el otro dorso únicamente aparece el hecho a ordenar. Tras escoger

una carta inicial, donde se visualiza una fecha que actuará como referencia, los jugadores deben colocar las cartas de su mano (un total de 5 o 6) siguiendo su turno. La colocación se realizará en orden cronológico -antes, entre medias o detrás- de las cartas que están en juego. Algo aparentemente fácil cuando hay tres sobre la mesa, pero complejo cuando pasan la decena. La persona que falle deberá recoger una nueva carta del mazo, donde se encuentran las restantes. El jugador que acierte estará más cerca del objetivo final, quedarse sin cartas.



Vídeo 1. Tutorial elaborado por Análisis Parálisis – Microreseñas 6 – Serie Timeline.  
[https://www.youtube.com/watch?v=1t-lyrino\\_k&t=547s](https://www.youtube.com/watch?v=1t-lyrino_k&t=547s)

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA.

La actividad que se presenta se llevó a cabo con estudiantes del Máster de Formación del Profesorado -mención de Educación Física- de la Universidad Europea. Durante los cursos 2014/2015 y 2015/2016 se convirtió en un juego de referencia en el aula para abordar el contenido de “Historia y evolución de la Educación Física nacional e internacional” en la asignatura de “Complementos en la Formación del profesorado de Educación Física”.

### FASE 1. JUGAR PARA QUERER SEGUIR JUGANDO

La experiencia empezó colocando un total de 70 cartas que el profesor había elaborado minuciosamente sobre una mesa. Tras dividir la clase en grupos y explicar el juego, se lanza el reto de si serán capaces de ordenar en una línea de tiempo todos los acontecimientos históricos relacionados con la educación física y el deporte. En un ambiente distendido, intentan ordenarlas siendo conscientes de sus conocimientos iniciales. Sin ninguna duda, bien podría ser considerado una autoevaluación inicial *gamificada*.



Imagen 1. Cartas elaboradas por estudiantes y profesor de la asignatura.  
Fuente: Elaboración propia.

## FASE 2. INVESTIGACIÓN COLABORATIVA

Dividida la clase en equipos de cuatro, se habilitó un foro grupal en *BlackBoard*, plataforma virtual de la universidad, para favorecer la comunicación. Ese lugar se convirtió en un entorno de aprendizaje donde se subían aquellos acontecimientos que consideraban necesario y de interés para el conocimiento general. Los hechos históricos estaban divididos en 3 categorías:

- a) Acontecimientos de la educación física nacional e internacional
- b) Gestas históricas deportivas nacionales e internacionales
- c) Hitos personales deportivos.

Finalmente seleccionaron un total de 12 acontecimientos por grupo, cuatro por categoría.

## FASE 3. ELABORACIÓN DE CARTAS

Las cartas se convierten en el único elemento necesario para este juego de mesa. Para ello se elaboró un modelo en el que se describía sus dimensiones, tamaño y tipo de fuente, así como los colores de cada una de los dorsos de la carta. Además, se acordó que todas debían estar plastificadas.



Imagen 2. Portada del juego y criterios para el modelo de carta.  
Fuente: propia.

#### FASE 4. CREAR, JUGAR Y APRENDER

El recorrido de Filípides desde Maratón, los gladiadores y las naumaquias, las diferentes escuelas gimnásticas, el salto de Dick Fosbury, el oro olímpico de Fermín Cacho, Cagigal y las últimas leyes educativas españolas fueron algunos de los acontecimientos escogidos. Estos eventos compartían protagonismo con su historia deportiva personal, que ayudaba a mostrar un lado desconocido al resto de compañeros. Un momento perfecto para compartir experiencias, aficiones y también conocimiento.

#### FASE 5. REPERCUSIÓN FUERA DE LA UNIVERSIDAD

El juego se trasladó a varios centros educativos donde los estudiantes universitarios realizaban sus prácticas, teniendo siempre una buena acogida por los jóvenes escolarizados. En uno de ellos, el colegio “Salesianos El Pilar” de Soto del Real (Madrid), se pudo ampliar gracias a la participación de los estudiantes del Grado Superior de FP – TAFAD.

Además, varios de los creadores lo incluyeron como recurso en sus programaciones didácticas elaboradas como Trabajo de Fin de Máster (TFM).



Imagen 3. Estudiantes jugando a “TimeLine EF & Sports”.  
Fuente: propia.

En la actualidad, existe una versión del juego original que aún no ha llegado a España que se denomina “*Timeline Sports & Loisirs*”, que salió en 2016. Imaginamos que próximamente estará la versión en castellano “*Deportes y aficiones*”. Nuestro proyecto, bien podría ser considerado una prueba piloto o un proyecto pionero de la nueva entrega.

### 3. CONCLUSIONES.

Tras compartir la experiencia durante dos cursos, llegamos a las siguientes conclusiones:

- Según la observación del profesor y la evaluación de los propios estudiantes, cuando se crean entornos lúdicos en el aula, a través de la *gamificación* o de recursos como los juegos de mesa, la motivación aumenta, influyendo positivamente en su aprendizaje.
- Los participantes entienden el juego como un elemento enriquecedor que permite ampliar su conocimiento de una manera más significativa y enriquecedora. Para estudiantes que están formándose como futuros profesores se convierte en un recurso relevante al poder experimentar una metodología emergente y reflexionar sobre ella como método de aprendizaje.
- El trabajo cooperativo convierte la tarea en un reto más divertido. Es muy importante dejar tiempo para compartir, dialogar y comunicarse. El uso de herramientas digitales como plataformas virtuales o redes sociales pueden ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La creación y elección de contenidos pone a los estudiantes en un papel protagonista, fomentando el sentido de pertenencia a un proyecto del que han sido precursores.
- El diseño de un recurso de este tipo, implica el conocimiento de la mecánica y dinámica del juego por parte del docente. Además, requiere una visión creativa para la transformación del mismo en un recurso útil para el aula. Esto permite introducir contenidos arduos (como leyes educativas o autores relevantes) en un contexto jugado.
- La elaboración previa para poder jugar, es laboriosa, pero se ve compensada con un recurso que puede durar muchos años.
- Resultaría muy interesante que se investigara la relación emocional e afectiva en este tipo de aprendizaje, más allá de la propia motivación suscitada.
- Crear puentes entre la universidad y los centros educativos mejora la calidad de la enseñanza, en este caso en el ámbito de la educación física.

### 4. AGRADECIMIENTOS

El autor agradece la labor de sus estudiantes, así como la inspiración de sus amigos y compañeros, en especial a Fernando Rubio, Daniel Paz, Gonzalo Tamayo, Adrián Vaquerizo, Arturo Guerrero y Javier Varela, por la búsqueda continua de nuevos juegos de mesa como parte esencial de este proceso creativo.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Análisis-Parálisis (20 de mayo de 2016). Microreseñas 6 – Serie Timeline. [Archivo de vídeo] Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=1t-lyrino\\_k&t=547s](https://www.youtube.com/watch?v=1t-lyrino_k&t=547s)

Díez, J. (2015). Juegos de mesa, una moda con fundamento. *Escritura pública*. N° 93, 58-59.

Fraga, J.A. (2017). La letra, con juegos de mesa entra. *Aula de innovación educativa*, N° 259, 24-28.

Huizinga, J. (1972): *Homo ludens*. 1ª Edición. Madrid: Alianza editorial.

Martínez-Díaz, R.E. (2012): Los juegos de mesa y su empleo para detonar aprendizajes significativos en el aula. *Didac*. N° 59, 50-58.

Tonucci, F. (2015): *La ciudad de los niños*. Barcelona: Grao

Werbach, K. & Hunter, D. (2014). *Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid: Pearson Educación.

Fecha de recepción: 12/06/17

Fecha de aceptación: