

# Guía de recursos didácticos interdisciplinarios para la transferencia del conocimiento mediante el juego

Gonzalo Llamedo-Pandiella  
Irma Martínez García  
Beatriz Vázquez Rodríguez  
María Paz Fernández-Rivera González



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal**  
DE AGENDA 2030



Universidad  
Asturias

Esta guía se basa en la experiencia de participación de los autores en la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras de la Universidad de Oviedo, englobada en los proyectos internacionales European Research's Night (ref. UE-21-G9NIGHT-101036041, UE-22-G9MISSIONS-101061455) y The Night of Researchers for Everyone (ref. UE-24-G9-SCIENCE4ALL-101162477).



Reconocimiento-No Comercial-Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciador:

Llamedo-Pandiella, Gonzalo; Martínez García, Irma; Vázquez Rodríguez, Beatriz; Fernández-Rivera González, María Paz. (2026): *Guía de recursos didácticos interdisciplinarios para la transferencia del conocimiento mediante el juego*. Oviedo: Universidad de Oviedo.

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2026 Los autores.

© 2026 Universidad de Oviedo.

© Ilustraciones: Alberto Gombáu [Proyecto Gráfico]

Algunos derechos reservados. Esta obra ha sido editada bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons. Se requiere autorización expresa de los titulares de los derechos para cualquier uso no expresamente previsto en dicha licencia. La ausencia de dicha autorización puede ser constitutiva de delito y está sujeta a responsabilidad.

Consulte las condiciones de la licencia en:

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

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

ISNI: 0000 0004 8513 7929

Edificio de Servicios - Campus de Humanidades

33011 Oviedo - Asturias

985 10 95 03 / 985 10 59 56

[servipub@uniovi.es](mailto:servipub@uniovi.es)

[www.publicaciones.uniovi.es](http://www.publicaciones.uniovi.es)

ISBN: 979-13-88207-40-2

# **Guía de recursos didácticos interdisciplinarios para la transferencia del conocimiento mediante el juego**

**Gonzalo Llamedo-Pandiella**

**Irma Martínez García**

**Beatriz Vázquez Rodríguez**

**María Paz Fernández-Rivera González**

Oviedo, 2026



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal**  
DE AGENDA 2030





# Índice

|                                                                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. PRESENTACIÓN.....</b>                                                                                         | <b>11</b> |
| 1.1. ¿En qué consiste esta guía? .....                                                                              | 13        |
| 1.2. ¿Por qué surge esta guía?.....                                                                                 | 14        |
| 1.3. ¿Para quién es esta guía?.....                                                                                 | 16        |
| 1.4. ¿Qué contiene esta guía?.....                                                                                  | 17        |
| <b>2. MARCO .....</b>                                                                                               | <b>19</b> |
| 2.1. Hacia una cultura de transferencia interdisciplinaria .....                                                    | 21        |
| 2.2. La Agenda 2030 en el contexto actual de polícrisis.....                                                        | 26        |
| 2.3. La importancia del juego en los procesos de aprendizaje.....                                                   | 29        |
| <b>3. ÁMBITO DE APLICACIÓN.....</b>                                                                                 | <b>35</b> |
| 3.1. La Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras.....                                                   | 37        |
| 3.1.1. Contexto institucional .....                                                                                 | 37        |
| 3.1.2. Infraestructura y particularidades logísticas .....                                                          | 39        |
| 3.2. Contexto personal del equipo de trabajo .....                                                                  | 42        |
| 3.2.1. Configuración y trayectoria del equipo<br>en la Noche Europea de los Investigadores<br>e Investigadoras..... | 42        |
| 3.2.2. Retos de partida .....                                                                                       | 48        |
| <b>4. MÉTODO .....</b>                                                                                              | <b>53</b> |
| 4.1. Nuestro modelo.....                                                                                            | 55        |
| 4.2. Procedimiento.....                                                                                             | 61        |
| <b>5. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS .....</b>                                                                           | <b>65</b> |
| 5.1. Conectando los falsos amigos .....                                                                             | 67        |
| 5.2. ¿Ciencia o apariencia? .....                                                                                   | 75        |
| 5.3. ¡Tú no me la cuelas!.....                                                                                      | 85        |
| 5.4. El cascayú de les fake news.....                                                                               | 95        |
| 5.5. De buena ley .....                                                                                             | 103       |
| 5.6. Desigualdades en juego .....                                                                                   | 111       |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal**  
DE AGENDA 2030



Universidad de Asturias

|                                                                                 |            |
|---------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5.7. La ruleta 2030 .....                                                       | 119        |
| 5.8. Aventuras contra la desigualdad .....                                      | 127        |
| 5.9. ¿Cómo que no pintamos nada? .....                                          | 137        |
| 5.10. Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades .....                 | 146        |
| 5.11. Escapa de los falsos amigos .....                                         | 155        |
| <b>6. EVALUACIÓN DE RESULTADOS .....</b>                                        | <b>167</b> |
| 6.1. Metodología de evaluación .....                                            | 169        |
| 6.2. Percepción y valoración de los asistentes .....                            | 171        |
| 6.3. Análisis DAFO de la intervención didáctica .....                           | 186        |
| <b>7. REFLEXIONES FINALES .....</b>                                             | <b>189</b> |
| 7.1. La Universidad y la transferencia del conocimiento .....                   | 192        |
| 7.2. La interdisciplinariedad y el potencial de<br>los juegos educativos .....  | 194        |
| 7.3. Aprendizajes derivados de la experiencia y perspectivas<br>de futuro ..... | 196        |
| <b>REFERENCIAS .....</b>                                                        | <b>199</b> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de  
Asturias



**Agradecimientos**

# Agradecimientos

Queremos expresar nuestra gratitud a las personas que prestaron su colaboración en el proceso de preparación y/o desarrollo de las actividades que inspiran este volumen y que llevamos a cabo en el contexto de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras de la Universidad de Oviedo entre los años 2021 y 2025 (ambos inclusive).

En primer lugar, deseamos reconocer la labor desempeñada por el personal docente. Destacamos la contribución de Alejandro López Quiroga al diseño estratégico de las dinámicas y a la preparación de los materiales en todas las ediciones. Asimismo, agradecemos a Silvia Gómez Ansón y María del Carmen Martín Alonso sus contribuciones al contenido didáctico y participación en el espacio de juego durante el desarrollo de las actividades correspondientes a la edición de 2023, como integrantes del equipo docente.

En segundo lugar, extendemos nuestro agradecimiento a los participantes del programa de voluntariado vinculado a la iniciativa, por su colaboración en el montaje y la ejecución de las actividades en una o varias ediciones: Borja Ruisánchez Mier (2023), Noelia López Rodríguez (2024, 2025), Isabel Santos Carrio (2024), Nadia Álvarez García (2025), Sergio Fuertes Álvarez (2025), Blanca Martínez García (2025) e Ignacio Tascón Amo (2025). Además de su colaboración, contamos con la ayuda de Nerea López Quiroga (2023), Daniel Mera (2024) y Saray Gutiérrez Torga (2025) en alguna de las fases de preparación y desarrollo del evento.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Por otro lado, agradecemos de manera especial a la Cátedra Concepción Arenal de Agenda 2030 de la Universidad de Oviedo, representada por su directora, María del Rosario Alonso Ibañez, el apoyo institucional y económico para la adquisición de algunos de los recursos materiales y la financiación de los costes de maquetación del presente volumen.

Asimismo, deseamos reconocer la labor de la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+I), representada por su coordinadora, Itziar Ahedo Raluy, a quien agradecemos su dedicación en la preparación, el desarrollo y la difusión anual de este evento, así como su disponibilidad para atender las necesidades y peticiones planteadas.



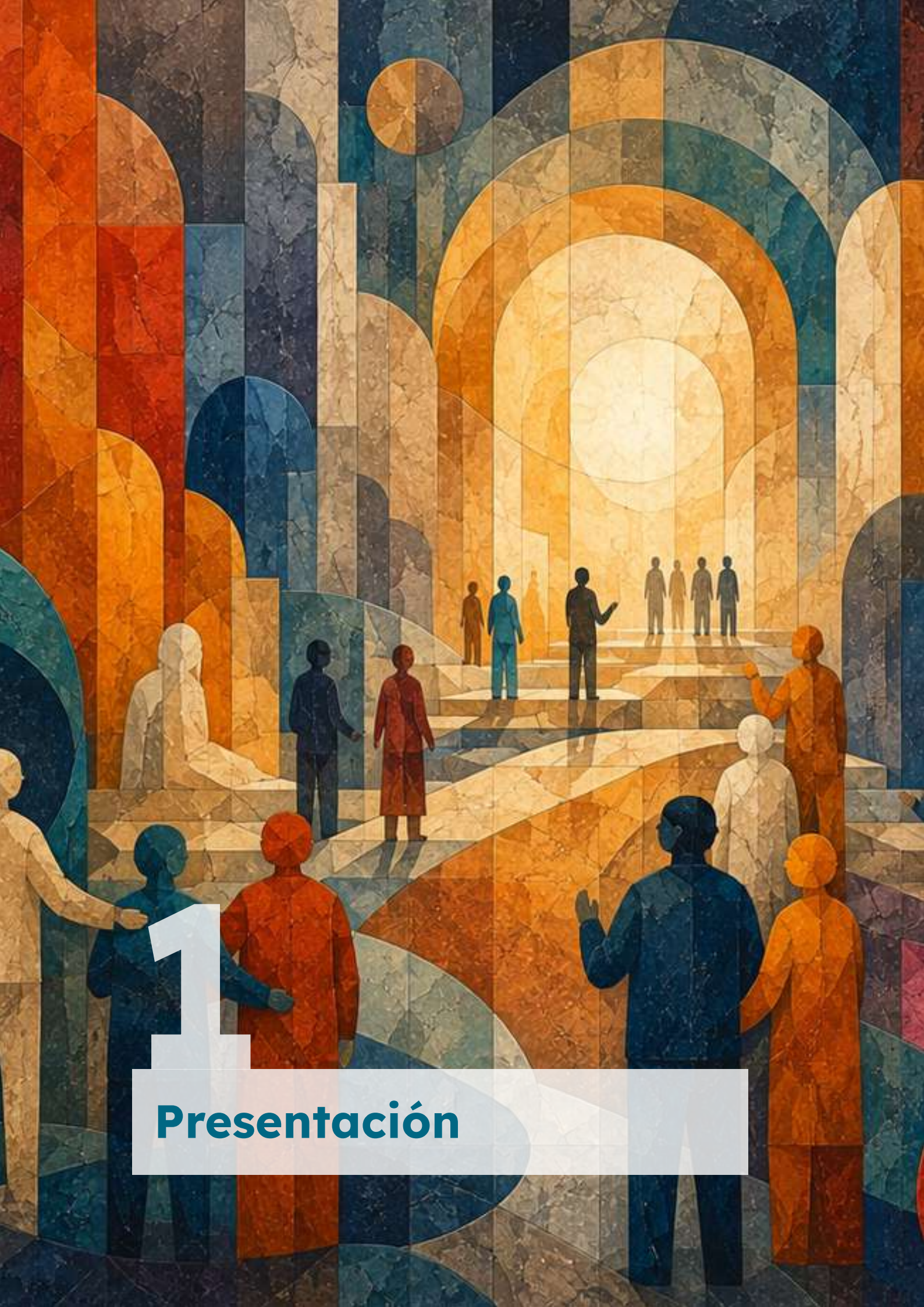
Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030







1

# **Presentación**



## 1.1. ¿En qué consiste esta guía?

La finalidad de esta guía es proporcionar herramientas para la transferencia y divulgación de conocimiento mediante el uso de juegos educativos interdisciplinarios. Estos juegos han sido concebidos como recursos flexibles y adaptables que puedan ser implementados tanto en contextos de divulgación como en el ámbito del aula. Desde esta perspectiva, la guía no solo presenta experiencias concretas, sino que aspira a ofrecer modelos transferibles que faciliten su reutilización y adaptación en distintos entornos educativos, en función de las necesidades y objetivos formativos.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal**  
DE AGENDA 2030



## 1.2. ¿Por qué surge esta guía?

Esta guía contiene un conjunto de recursos generados en el marco de nuestras actividades interdisciplinarias de divulgación científica para la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras de la Universidad de Oviedo entre los años 2021 y 2025, ambos inclusive. La obra persigue una doble finalidad: por un lado, poner en valor la práctica de divulgación científica en los ámbitos de las humanidades y las ciencias jurídicas y sociales, tradicionalmente invisibilizados; y, por otro lado, aportar ideas y herramientas destinadas a estrechar el diálogo académico con la ciudadanía y a facilitar el aprendizaje mediante el juego.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 1. Presentación

En coherencia con dichos objetivos, el manual propone de manera específica:

- Evidenciar el potencial del personal docente e investigador para actuar como agente de cambio social mediante el desarrollo de acciones concretas de transferencia que visibilicen y pongan en valor su campo de estudio.
- Visibilizar las áreas de conocimiento representadas y a sus perfiles investigadores.
- Describir el diseño de los juegos educativos, explicitando los objetivos de aprendizaje, los fundamentos pedagógicos y el enfoque interdisciplinario que orienta cada propuesta.
- Documentar los procesos de implementación de las actividades, atendiendo a los contextos en los que se han desarrollado, a los agentes implicados y a las condiciones necesarias para su puesta en práctica.
- Analizar los procedimientos de evaluación asociados a cada juego, considerando el impacto educativo y social de las acciones desarrolladas.
- Visibilizar la presencia transversal de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y de la Agenda 2030 en todas las dinámicas de juego, y no solo en aquellas propuestas dedicadas a trabajar explícitamente con esta temática.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Asturias

## 1.3. ¿Para quién es esta guía?

Al poner en común estas estrategias y herramientas, queremos que otras personas y colectivos de contextos educativos diferentes las utilicen y adapten para hacerlas suyas, con el fin de generar una cadena de trabajo colaborativo que favorezca el desarrollo de nuevos recursos para la divulgación, orientados a preparar a la ciudadanía para comprender y mejorar el mundo de hoy.

En primer lugar, nuestro modelo organizativo, con las dinámicas que se describen, podría inspirar a aquellos grupos de investigadores que participen o que desean comenzar a colaborar en la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras, dado que la guía no se limita a listar una serie de juegos, sino que también proporciona orientaciones para combinar las actividades en circuitos temáticos y para tener en cuenta otros aspectos importantes relativos a este evento, como la animación con disfraces, la involucración de las familias o la gratificación y evaluación de la participación ciudadana.

En segundo lugar, como los recursos e itinerarios de juego son adaptables, su diseño podría interesar a personal docente e investigador, tanto consolidado como en formación, de otros niveles y contextos educativos. Asimismo, su uso y adaptación podría tener cabida en contextos asociativos en los que se busca dinamizar el diálogo con la ciudadanía.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 1.4. ¿Qué contiene esta guía?

Tomando como referencia los objetivos marcados, esta guía se organiza siguiendo una progresión que va desde los contenidos conceptuales a los aplicados. Así, tras esta *Presentación*, se introduce un *Marco* en el que ofrecemos una revisión sintética de tres aspectos teóricos fundamentales para comprender el sentido y la orientación de nuestra propuesta: qué entendemos por divulgación científica, cómo se presenta en la actualidad el escenario social de *polícrisis* y qué puede aportarnos en dicho contexto el uso del juego como estrategia educativa.

El tercer apartado está dedicado a delimitar el *Ámbito de Aplicación* de las experiencias descritas. En él contextualizamos las acciones desarrolladas en el marco institucional en el que se inscriben y reconocemos la tradición de nuestra Universidad en materia de divulgación y transferencia. Además, describimos las particularidades logísticas que han condicionado el diseño y la implementación de las actividades, así como el contexto personal y profesional del equipo de trabajo, poniendo de relieve los retos de partida y las condiciones específicas que han orientado las decisiones metodológicas adoptadas.

A continuación, el cuarto apartado presenta el *Método*. En particular, exponemos el modelo personalizado de trabajo diseñado por el equipo, detallando los elementos que lo conforman y su articulación en el conjunto de cada propuesta. Seguidamente, describimos el procedimiento aplicado, con el fin de ofrecer una guía clara y sistematizada que facilite la comprensión del proceso y su posible replicabilidad en otros contextos.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



El quinto apartado constituye el núcleo del manual, dado que contiene la *Descripción de los Juegos* educativos. Cada juego se presenta con detalle, siguiendo una estructura homogénea que incluye información general, objetivos didácticos y contenidos trabajados, así como una explicación pormenorizada de su diseño, materiales, espacios de juego y proceso de confección. Describimos asimismo la mecánica y el procedimiento de juego, acompañados de instrucciones dirigidas a los participantes. Este bloque se completa con material gráfico y propuestas de adaptaciones, con el fin de facilitar la implementación de los juegos en distintos contextos y niveles educativos.

En el sexto apartado, dedicado a la *Evaluación de Resultados*, describimos los criterios y herramientas empleados para valorar tanto el desarrollo de las actividades en su contexto como su impacto educativo y social, y analizamos los principales resultados obtenidos con el fin de ampliar la reflexión sobre nuestra práctica docente.

La guía concluye con un apartado de *Reflexiones Finales* en el que repasamos las principales aportaciones del trabajo realizado y reflexionamos sobre sus limitaciones, posibles mejoras y futuras líneas de continuidad.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





2

Marco



## 2.1. Hacia una cultura de transferencia interdisciplinaria

En la actualidad, nos encontramos en un contexto social caracterizado por un alto grado de interactividad, debido al impulso de las dinámicas propias de la globalización y la revolución digital. Este cambio de paradigma ha revolucionado la concepción de los procesos de aprendizaje y ha acelerado la búsqueda de medidas educativas transformadoras que permitan actualizar los sistemas de enseñanza a las nuevas demandas y que contribuyan, asimismo, a replantear su direccionalidad.

En respuesta a esta situación, la Comisión Europea señala la necesidad de que los sistemas educativos dediquen una mayor atención al desarrollo del pensamiento crítico, las capacidades analíticas, la creatividad, la resolución de problemas y la resiliencia, competencias que nos ayudan a definirnos como ciudadanía. Para ello es esencial enfocar la generación de conocimiento como un proceso social en el que han de implicarse múltiples actores (Fernández Mier & Fernández Fernández, 2024).

En este camino, las universidades constituyen uno de los principales agentes de cambio que puede contribuir a fomentar la reflexión sobre el sentido de los aprendizajes. De hecho, cabe recordar que la Universidad ha mantenido a lo largo de su historia un compromiso firme con la *divulgación de conocimiento*, el cual se manifiesta y se actualiza con cada ley educativa, si bien en las dos últimas décadas, la visibilidad y relevancia de este com-



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



promiso ha aumentado de manera considerable (Marqueta Gracia & López García, 2025).

No se puede esconder que esta reciente intensificación de la actividad divulgadora ha tenido que ver con el proceso de mercantilización de los sistemas universitarios y, en particular, con la integración y consolidación del ámbito de la transferencia de conocimiento, desde el cual se pretende fomentar que la actividad investigadora tenga impacto económico. De hecho, la *transferencia* se describe con frecuencia en la literatura como la *tercera misión* de las universidades, junto con la docencia y la investigación (Genaut-Arratibel et al., 2022). En este sentido la incorporación de esta *tercera misión* en el panorama universitario global no ha quedado exenta de polémica, ya que se ha denunciado con frecuencia un acercamiento abusivo de las universidades al ámbito empresarial, tal y como se recoge en diversas investigaciones dedicadas al análisis del capitalismo cognitivo y de la mercantilización de la educación superior (Galcerán Huguet, 2010; Trujillo Vargas, 2020).

Esta dicotomía ha llevado a algunos autores a tratar de manera diferenciada los conceptos de *divulgación de conocimiento* y de *transferencia de conocimiento*, defendiendo que estas no aludirían a prácticas equivalentes, pues la primera denominación surgió vinculada al compromiso histórico de las universidades con la ciudadanía, mientras que el segundo concepto, más moderno, se ha ido popularizando en relación con la búsqueda de un impacto económico de las acciones de divulgación (Marqueta Gracia & López García, 2025).

Lejos de ignorar este debate en torno a los fines de la divulgación científica, deseamos aclarar que, en nuestra guía, emplearemos de manera operativa y equivalente los términos *transferencia* y *divulgación*, debido a que buena parte de las iniciativas y recursos que se describen a continuación han sido concebidos en el marco de una serie de programas institucionales que incluían en su denominación el término *transferencia*. No obstante, deseamos puntualizar que las actividades y experiencias que se describen en el volumen se alinean en su esencia con la noción histórica de *divulgación de conocimiento*, pues han surgido de la voluntad de acercar la ciencia a la ciudadanía y de compartir con ella los avances científicos relativos a los ámbitos de conocimiento representados.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 2. Marco

Desde nuestra perspectiva, abordamos el reto de la *divulgación* o *transferencia* de conocimiento como un proceso compartido de *construcción social de la ciencia*. Este enfoque horizontal permite entender las acciones de transferencia, especialmente cuando se articulan de manera interdisciplinaria, como espacios capaces de estimular estrategias orientadas a estimular el emprendimiento, la innovación, la cooperación y el compromiso social, al tiempo que dinamizan los procesos de aprendizaje de la ciudadanía. Asimismo, estas actividades facilitan que los agentes implicados se involucren en los procesos creativos de cambio, ofreciendo la oportunidad de aportar propuestas y soluciones destinadas a resolver problemáticas de carácter comunitario (Genaut-Arratibel et al., 2022).

En este marco, los estudios dedicados a la comunicación social de la ciencia —entendida como el conjunto de actividades orientadas a compartir los valores, métodos y conocimientos de la actividad científica con un público no especializado fuera de la enseñanza reglada— subrayan la necesidad de promover una *ciencia compartida* (Actis Montserrat & Guerrero Martínez, 2024). Este compromiso implica concebir el proceso de conocimiento científico no como un proceso unidireccional, en el sentido etimológico del término *transferir*, sino como un diálogo continuo con la sociedad, orientado a la construcción de una verdadera *ciencia ciudadana*. De esta manera, se pretende despertar y fomentar la retroalimentación constructiva.

En el panorama universitario actual, la *cultura de la transferencia*, entendida en estos términos, es un proceso muy vivo, que se experimenta tanto en el plano institucional como a nivel individual en las trayectorias individuales del personal investigador, cada vez más implicado en el desarrollo de iniciativas de este tipo (Sánchez-González et al., 2024; Touriñán-López, 2020). De forma paralela, se ha detectado una demanda creciente de acciones de transferencia por parte de organizaciones culturales y centros educativos de primaria y secundaria, lo que resulta especialmente relevante para abordar retos comunes de carácter multinivel.

Por otro lado, cabe reconocer que tanto el auge de la *transferencia de conocimiento* como el de la innovación educativa universitaria suponen una palanca de cambio en el seno de las universidades y favorecen el desarrollo de estrategias orientadas al cumplimiento de los Retos educativos para el siglo XXI (LOMLOE, 2020) y de los Objetivos de Desarrollo Sostenible



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



(Naciones Unidas, 2018). Desde ambos ámbitos, se promueve un aprendizaje interdisciplinario dirigido a la adquisición de competencias transversales que permiten afrontar problemáticas complejas, las cuales difícilmente pueden abordarse de manera eficaz desde una única disciplina. La transformación social contemporánea exige, por tanto, enfoques integradores que superen la lógica lineal y unidisciplinaria.

En relación con esta cuestión, la noción de *interdisciplinariedad*, aunque ampliamente difundida, continúa siendo infrautilizada en el ámbito universitario y a menudo se circunscribe al mundo científico en su acepción más clásica. Ya en los trabajos de Smirnov (1983) se subrayaba la importancia de la *integración social* de las ciencias. Esa referencia específica a la *integración social* ha permitido, por un lado, diferenciar la noción de *interdisciplinariedad* de conceptos cercanos como el de *multidisciplinariedad*. Mientras que la *multidisciplinariedad* es entendida como la participación de varias disciplinas en el análisis de un mismo objeto, problema o fenómeno, sin que exista una integración real entre ellas, la *interdisciplinariedad* puede definirse como la combinación e interacción activa de diferentes ramas de la ciencia, que comparten conceptos, marcos teóricos y métodos con el fin de construir un análisis conjunto. Este planteamiento necesita de la constitución de un equipo de trabajo que reúna unas características específicas:

- La capacidad para superar los límites disciplinarios y hacer desaparecer prácticas segmentadas o aisladas, favoreciendo un intercambio de saberes.
- La flexibilidad comunicativa necesaria para el diálogo, la deliberación y la construcción de espacios comunes de entendimiento.
- La incorporación y celebración de la diversidad, la creatividad y la innovación, sin renunciar al rigor investigador.
- La convivencia en espacios de trabajo compartidos que propicien la interacción y el trabajo colaborativo.
- El compromiso y la corresponsabilidad para garantizar un rendimiento grupal equilibrado.

En definitiva, el recurso de la *interdisciplinariedad* redunda en resultados más completos, creativos e innovadores que el trabajo desde un solo campo y contribuye, a su vez, a una comprensión más profunda de los fenómenos



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 2. Marco

complejos, además de servir como modelo replicable para otros contextos institucionales.

En nuestro caso, las actividades planteadas en esta guía aplican esta perspectiva integradora, desde los campos de la Filología y Sociolingüística Románica, la Economía Financiera y el Derecho, con el fin de facilitar la comprensión y el abordaje de problemas y desafíos globales, como las desigualdades sociales o la desinformación, los cuales requieren respuestas integradas y colaborativas. Al enfocar las acciones de transferencia desde una perspectiva interdisciplinaria y plural, como la que planteamos, se favorece la identificación de los problemas específicos que afectan de manera más directa a los contextos locales, al tiempo que se establece un vínculo con las dinámicas globales que subyacen a estos desafíos y que dan lugar a situaciones de crisis complejas.

Así las cosas, es importante considerar que nuestras acciones interdisciplinarias de transferencia adopten también una perspectiva “glocal”, ya que el abordaje de los problemas locales puede resultar más efectivo si se enmarcan a su vez en el contexto de una problemática global. De igual modo, al integrar la realidad local con las problemáticas globales, se establece un marco para el desarrollo de competencias transversales que son esenciales en el siglo XXI. El pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas son fundamentales para que la ciudadanía pueda comprender la complejidad de un mundo en constante cambio y desenvolverse en él. En este sentido, una vez más, las acciones educativas basadas en enfoques interdisciplinarios y participativos —como los juegos educativos que se presentan en esta guía— no solo preparan a los individuos para enfrentar los desafíos actuales, sino que también los forman para participar activamente en la construcción de un futuro más sostenible y equitativo, alineado a su vez con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la Agenda 2030.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 2.2. La Agenda 2030 en el contexto actual de *policrisis*

El concepto de *policrisis* se ha consolidado en los últimos años como una categoría analítica fundamental para comprender la complejidad del escenario global contemporáneo. En particular, hace referencia a una situación de inestabilidad sistémica caracterizada por la superposición e interacción de múltiples crisis, en un contexto marcado por una mayor fragmentación política, económica e ideológica (Sanahuja, 2024). Como señala Tooze (2022), la *policrisis* no describe únicamente a la coexistencia simultánea de múltiples crisis sanitarias, climáticas, económicas, energéticas, sociales o geopolíticas, sino, sobre todo, a los efectos ampliados que genera su interacción. Estas dinámicas de retroalimentación intensifican las vulnerabilidades estructurales de los sistemas sociales, económicos y políticos produciendo consecuencias más profundas y persistentes que las derivadas de cada crisis por separado.

Desde esta perspectiva, las crisis actuales no pueden entenderse como fenómenos independientes ni abordarse mediante respuestas sectoriales o fragmentadas. Se trata de procesos estrechamente vinculados que generen impactos amplificadas y, en muchos casos, impredecibles, reflejo de la compleja red de causas y efectos propia de un mundo crecientemente interconectado (Moure-Peñín, 2024). Lejos de fortalecer la capacidad de respuesta colectiva, esta realidad ha puesto de manifiesto fragilidades sistémicas que afectan de manera desigual a los distintos territorios y gru-



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 2. Marco

pos sociales, con especial incidencia sobre los colectivos más vulnerables, como la infancia y juventud (UNICEF, 2023). En este contexto de inestabilidad sistémica, la Agenda 2030 afronta importantes tensiones. Aunque fue concebida como un marco integral para responder de forma coordinada los retos sociales, económicos y ambientales del desarrollo sostenible, la actual coyuntura de *policrisis* y la creciente fragmentación del orden internacional han dificultado su aplicación efectiva. La atención política y la asignación de recursos se han orientado progresivamente hacia la gestión inmediata de las emergencias, relegando las estrategias transformadoras necesarias para avanzar en el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Alonso Ibáñez & Vázquez Rodríguez, 2024). Como consecuencia, diversos informes alertan de avances desiguales e incluso retrocesos en ámbitos como la reducción de las desigualdades, la educación de calidad, la acción climática o la cohesión social. Sin embargo, lejos de perder relevancia, la Agenda 2030 adquiere una renovada centralidad precisamente en este contexto. Su principal fortaleza no reside únicamente en el establecimiento de metas concretas, sino en su enfoque holístico y transversal, que reconoce la interdependencia entre los distintos objetivos y la necesidad de respuestas integradas ante problemas complejos. Desde esta perspectiva, la Agenda 2030 constituye una herramienta que facilita la comprensión de la realidad contemporánea desde una lógica relacional, mostrando cómo los desafíos globales se manifiestan en contextos locales concretos y cómo las acciones locales pueden contribuir, a su vez, a transformaciones de alcance global.

Este planteamiento resulta especialmente pertinente en el ámbito educativo puesto que la integración de los Objetivos de Desarrollo Sostenible en la educación superior constituye uno de los mayores desafíos y compromisos del siglo XXI para las universidades (Llamedo-Pandiella et al., 2025; Martínez García et al., 2025) y también en la educación obligatoria (Negrín Medina, Marrero Galván 2021). En un contexto marcado por la *policrisis*, la educación no puede limitarse a la transmisión de contenidos disciplinares descontextualizados, sino que debe orientarse a la formación de ciudadanos capaces de comprender la complejidad, gestionar la incertidumbre y participar activamente en la construcción de respuestas colectivas. En este sentido, la Agenda 2030 ofrece un marco pedagógico privilegiado para articular procesos de enseñanza y aprendizaje basados en el pensamiento crítico, la interdisciplinariedad y el compromiso social.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



A nivel local, este reto exige diseñar propuestas educativas que vinculen los Objetivos de Desarrollo Sostenible con las experiencias cotidianas de la ciudadanía, superando una aproximación meramente declarativa. La apropiación de los principios de la Agenda 2030 requiere estrategias didácticas que favorezcan la participación, el aprendizaje significativo y la apropiación social del conocimiento. En este sentido, las iniciativas universitarias de divulgación científica y transferencia de conocimiento adquieren un papel especialmente relevante al generar espacios de encuentro entre la comunidad académica y la sociedad para reflexionar conjuntamente sobre los problemas globales y sus manifestaciones locales.

En el contexto de esta guía, los Objetivos de Desarrollo Sostenible actúan como un hilo conductor que atraviesa las propuestas de juego, informando tanto la selección de los temas abordados como las metodologías empleadas para trabajarlos. La lógica lúdica y participativa de los juegos educativos permite traducir problemáticas complejas en dinámicas accesibles, fomentando la reflexión crítica y el diálogo, y facilitando que los participantes se reconozcan como agentes activos dentro de un sistema global interdependiente.

En definitiva, abordar la Agenda 2030 en un escenario de *policrisis* implica reconocer tanto las dificultades que condicionan su implementación como su potencial transformador en los ámbitos educativo, social y ético. En un contexto caracterizado por la incertidumbre, la fragmentación y el cuestionamiento del conocimiento científico, resulta imprescindible promover espacios de aprendizaje que favorezcan la comprensión de la complejidad y refuercen el compromiso con la sostenibilidad y la equidad. Las propuestas lúdicas recogidas en esta guía responden a este propósito, al ofrecer herramientas para la divulgación y la transferencia de conocimiento desde una perspectiva interdisciplinar, participativa y alineada con los principios de la Agenda 2030.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 2.3. La importancia del juego en los procesos de aprendizaje

La complejidad social descrita tiene también su eco en el ámbito educativo, donde se ha venido observando en las últimas décadas un importante contraste entre las prácticas heredadas de los modelos educativos tradicionales y las dinámicas propias de nuevas enseñanzas activas, en las que no faltan metodologías innovadoras y recursos digitales.

En este proceso de constante negociación entre tradición y adaptación al cambio, el aprendizaje lúdico constituye un recurso especialmente valioso, dado que combina valores esenciales de la enseñanza clásica con dinámicas de aprendizaje y desarrollo competencial adaptadas a las necesidades del mundo actual (Moya Gómez, 2024).

En el contexto de transferencia en el que nos situamos, la participación de público infantil adquiere un papel central. Por ello, como señala Sánchez Montero (2021), es importante recordar que jugar no es una actividad secundaria. De hecho, se trata de un derecho que aparece recogido en el artículo 31 de la *Convención sobre los Derechos del Niño* (Naciones Unidas, 1989). Además, el juego es una herramienta esencial para el aprendizaje y ha de ser tenido en cuenta como un recurso útil, en los diferentes niveles educativos, para construir los pilares de la Educación del Siglo XXI. Así, las dinámicas lúdicas contribuyen a contrarrestar el individualismo y a promover la empatía y el acompañamiento, entre otros beneficios.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Cabe reconocer, en todo caso, que la relación entre juego y aprendizaje no es una innovación reciente. A lo largo de las distintas etapas de la historia de la educación, diversos pensadores y pedagogos han defendido el valor formativo del juego, lo cual permite constatar su idoneidad como recurso educativo. Por ejemplo, en la Antigüedad, filósofos como Platón y Aristóteles defendían que la educación se basaba en el juego y destacaban su importancia para el desarrollo del comportamiento, la creatividad y las capacidades motrices (Cortizo et al., 2011).

También en la Edad Media, época caracterizada por una intensa circulación del saber, el juego formaba parte de las estrategias de evasión de los momentos difíciles y de las dinámicas de aprendizaje. En este tiempo, Ibn Jaldún defendía una educación alejada de la violencia y basada en métodos más respetuosos con el alumnado. De igual modo, en el camino a la Edad Moderna, el humanista y pedagogo Juan Luis Vives (S. XVI) subrayó igualmente la relevancia del juego dentro de los procesos educativos.

Posteriormente, Friedrich Fröbel (2013), considerado uno de los principales impulsores de la educación preescolar, otorgó al juego un papel central en el desarrollo integral de la infancia. Para ello diseñó materiales pedagógicos compuestos por formas geométricas y objetos manipulativos cuya complejidad aumentaba progresivamente. Asimismo, el pedagogo alemán criticó la fragmentación del conocimiento en materias aisladas, defendiendo una visión global e interrelacionada del aprendizaje, cuestión que conecta directamente con los planteamientos interdisciplinarios actuales.

A partir del siglo XIX, el juego pasa a constituir un objeto de investigaciones cada vez más frecuentes y sistematizadas, como las *teorías fisiológicas del juego*, desarrolladas por Schiller (1759-1805), Spencer (1820-1903) y Lazarus (1827-1903), que reconocen su importancia más allá de la propia diversión, como un recurso útil para liberar energía. De igual modo, con la aparición de los movimientos de la Escuela Nueva, a finales de siglo, comenzaron a consolidarse teorías pedagógicas que reivindicaban el juego como un instrumento educativo. En esta línea, Don Bosco sostenía en su obra *Sistema preventivo en la educación de la juventud* (1877) que las actividades lúdicas, recreativas, deportivas y artísticas resultaban esenciales para la formación integral de niños, niñas y jóvenes.



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

## 2. Marco

Tampoco hay que olvidar los aportes, en el siglo XX, de pedagogos como Bruner (1915-2016) y de Montessori (1870-1952), quienes consideraron en sus teorías de manera significativa la importancia de las actividades lúdicas y experienciales.

Así las cosas, el valor educativo del juego ha permanecido representado en el tiempo de muy diversos modos y continúa ganando espacio. En el último tercio del siglo XX, la *Declaración Mundial sobre Educación para Todos* (UNESCO, 1990) reafirmó que la educación es un derecho humano fundamental e insistió en la necesidad de atender las diversas necesidades de aprendizaje de toda la población, para lo cual comenzaron a cobrar fuerza aquellas metodologías activas y lúdicas orientadas a promover una participación más significativa del alumnado en los procesos educativos.

También en la actualidad, las dinámicas derivadas de la globalización exigen modelos educativos orientados a facilitar el desarrollo competencial, por lo que los procesos de enseñanza-aprendizaje de carácter lúdico siguen siendo recursos fundamentales (Fundación Bosco Global, 2021).

Por todo lo anterior, no es de extrañar que, en las últimas décadas, se haya prestado especial énfasis al desarrollo de metodologías activas que ponen el foco, precisamente, en el aprendizaje desde una perspectiva lúdica y crítica. En este sentido, son bien conocidas las estrategias de *gamificación* y el *Aprendizaje Basado en Juegos* (ABJ), pues ambas metodologías permiten generar experiencias educativas más activas, participativas y significativas, favoreciendo la motivación y la implicación del alumnado, si bien son diferentes (Trujillo, 2023).

Por un lado, la *gamificación* consiste en aplicar la psicología del juego a otro campo, que en nuestro caso es el educativo, lo que sería equivalente a convertir tu clase en un juego. En otras palabras, supone incorporar dinámicas o mecanismos de juego a procesos o espacios no lúdicos (Sánchez Montero, 2021). Su integración supone, por ejemplo, incorporar herramientas visuales y físicas, como insignias o medallas representando visualmente los logros del jugador, desbloqueo de contenido o avatares y barras de progreso, entre otros, como procesos que guían al estudiantado y hacen que la *gamificación* funcione al aumentar su implicación. Esta dinámica, acompañada de un clima adecuado, de una estética y una narrativa de juego particular, tiene



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



como objetivo aumentar el compromiso, el disfrute y, en última instancia, la eficacia en la realización de tareas que podrían parecer monótonas o desalentadoras (Boillos García, 2023; Deterding et al., 2011; Dicheva et al., 2015; Hanus & Fox, 2015).

Son ejemplos de *gamificación* el uso de plataformas como *Kahoot* o *Quizizz*, concebidas como herramientas educativas interactivas que permiten la creación de cuestionarios con un componente lúdico, o bien la plataforma *Duolingo*, con base en el aprendizaje de idiomas, que incluye recompensas para que los usuarios mantengan la expectación y motivación en los diferentes niveles del proceso de aprendizaje.

Entre los beneficios de la *gamificación*, se ha destacado que esta metodología activa la motivación por el aprendizaje y el compromiso del alumnado, incrementando la participación. Además, estimula el desarrollo de la creatividad y de la autonomía en el aprendizaje (Sánchez Montero, 2021).

No obstante, conviene señalar que la *gamificación* no siempre alcanza los resultados esperados ni constituye una solución válida para todos los contextos educativos, por lo que su aplicación requiere flexibilidad y capacidad de adaptación. Asimismo, para el profesorado, el diseño e implementación de estas dinámicas puede implicar un esfuerzo añadido y una inversión considerable de tiempo que no siempre se ve reconocida institucionalmente ni recompensada en la carrera profesional, lo que hace que, en muchos casos, dependa de una fuerte implicación vocacional (Ardila Muñoz, 2019; Sarlé, 2013).

Por otro lado, el *Aprendizaje Basado en Juegos* (ABJ) es un enfoque de enseñanza basado en desarrollar los aspectos relevantes de los juegos, permitiendo al alumnado involucrarse razonando y construyendo relaciones conceptuales de manera crítica. Se trata, por tanto, de una experiencia diferente a la anterior, en la que el contenido educativo forma parte del propio juego y el alumnado puede explorar lo desconocido, enfrentarse a retos y disfrutar durante su aprendizaje (Mardell et al., 2023), lo que refuerza su capacidad para colaborar, enfrentarse a la resolución de problemas y desarrollar la creatividad.

Mediante el ABJ, el juego constituye el medio principal para alcanzar los objetivos formativos y los resultados de aprendizaje. Se consigue promover



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



una manera significativa de “aprender jugando”. Tal como se recoge en el *Manual de Aprendizaje Basado en Juegos* (Fundación Bosco Global, 2021, p. 10), “el juego es un elemento motivante en sí mismo, a la par que sirve de espacio de aprendizaje significativo, permitiendo vivir experiencias y entrenar habilidades para la vida cotidiana”. Encontramos un ejemplo de esta implementación en el libro *Serious Games* (1970) de Clark Abt, considerado un precursor teórico del ABJ moderno en el siglo XX.

Entre los principales beneficios del ABJ, Sánchez Montero (2021) señala la posibilidad de dinamizar las sesiones de enseñanza-aprendizaje, de aumentar la motivación del alumnado y darle el control de su propio aprendizaje, de fomentar la solidaridad entre iguales y de facilitar la adquisición de conocimientos. El ABJ, además, enseña a ganar y perder, a desarrollar la imaginación y a reforzar el pensamiento científico.

Cabe reconocer, en cambio, que también existen algunas dificultades relacionadas con el uso del ABJ, pues su empleo mal entendido podría generar un clima de competitividad y un nivel de sobreestimulación en el estudiante que lo condujera a la búsqueda de la recompensa, más que al aprendizaje en sí mismo (Nyström, 2021; Iglesias, 2022).

Sea como fuere, tanto la *gamificación* como el *Aprendizaje Basado en Juegos* nos han ayudado a reflexionar sobre el valor educativo del juego y nos han servido de inspiración para diseñar el material lúdico que presentamos con fines educativos desde nuestra dimensión interdisciplinaria. En particular, la atención a estas metodologías nos ha permitido considerar cuatro aspectos fundamentales:

1. El componente lúdico es un complemento al modelo de enseñanza para favorecer el aprendizaje. Por lo tanto, no conviene perder el foco en los objetivos didácticos ni convertir la recompensa en el centro de la actividad. El juego es el medio para el aprendizaje y no un fin en sí mismo.
2. Es preciso que el equipo cuente con una formación adecuada en las disciplinas que se vayan a abordar en el juego, pues esto le permitirá reflexionar sobre el modo más conveniente para trabajarlas desde una perspectiva lúdica, con el fin de garantizar una consecución efectiva de los objetivos didácticos planteados.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



3. Es muy importante realizar una planificación previa y delimitar un diseño que tenga en cuenta no solo los objetivos de aprendizaje, sino también el contexto real de implementación de la actividad lúdica, para que el proceso de ejecución de la actividad resulte efectivo. Por ejemplo, en nuestro caso, las actividades planteadas se han realizado en el marco de un evento determinado dirigido a un público diverso y con unas condiciones espaciotemporales marcadas, lo que ha exigido prever distintos niveles de desempeño del público participante (Solas Martínez et al., 2023; Vilani Ferreira et al., 2024).
4. Aunque la literatura sobre *gamificación* y ABJ es muy útil en la fase de diseño, también es fundamental aprender de la experiencia. Probar y evaluar las propias dinámicas de juego con distintos públicos y fines permite conocer sus puntos débiles y las oportunidades de mejora.

En definitiva, con estas líneas no pretendemos agotar la reflexión en torno a las posibilidades de implementación del juego con fines educativos, sino solo recordar su pertinencia y proporcionar algunas pinceladas antes de centrarnos en nuestra experiencia. Muchas son las cuestiones que se podrían destacar y existe una amplia bibliografía al respecto, para lo cual recomendamos profundizar en la lectura de la literatura especializada en el ámbito (Sánchez Montero, 2021, 2024). Con nuestra mochila cargada de estímulos, os invitamos a descubrir a continuación las circunstancias particulares de nuestro escenario académico de juego.

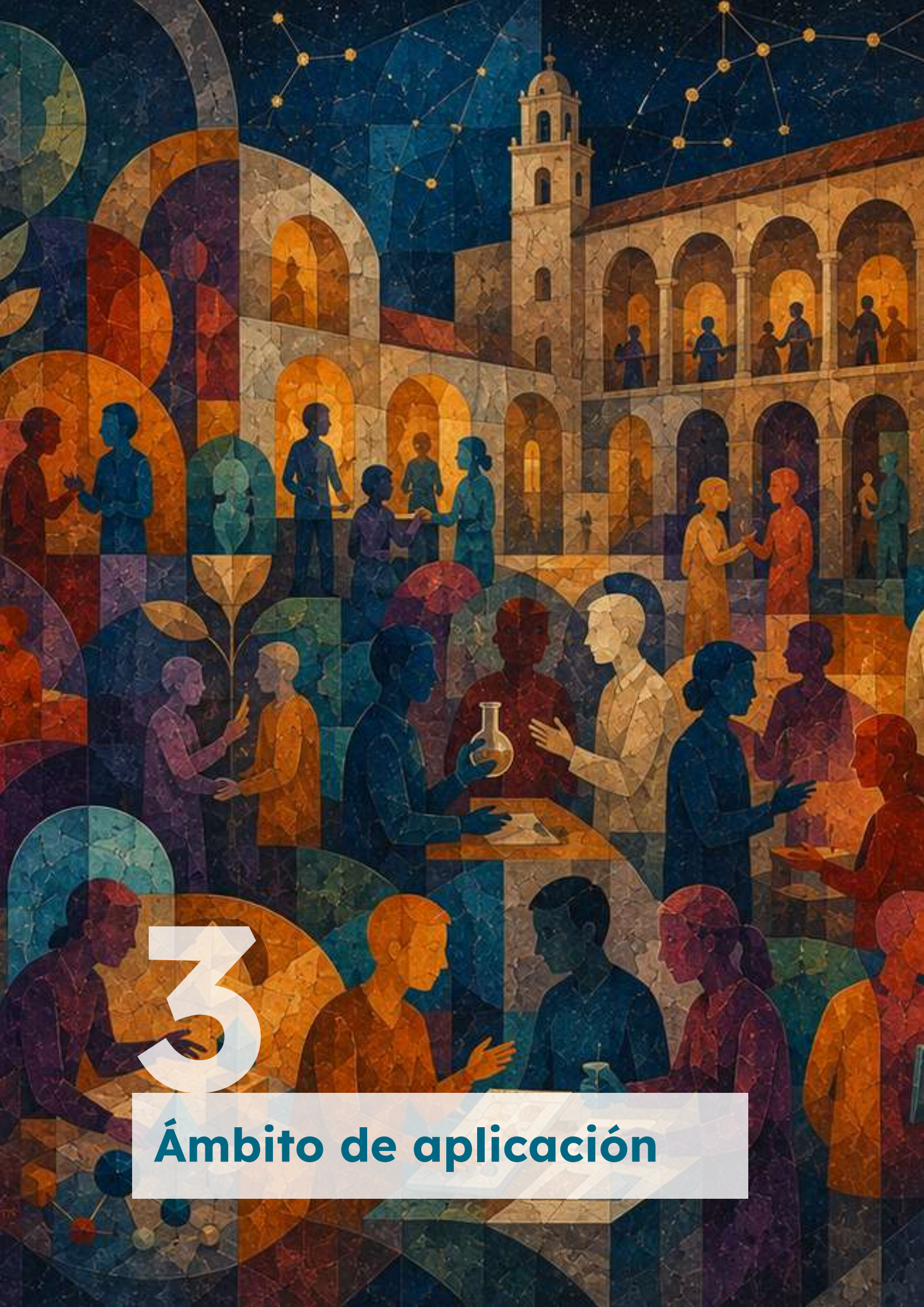


Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





3

**Ámbito de aplicación**



## 3.1. La Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras

La Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras es un evento internacional de divulgación científica financiado por la Comisión Europea bajo las Acciones de Marie Skłodowska-Curie (MSCA). Las Acciones MSCA se enmarcan en Horizonte Europa, el Programa Marco de Investigación e Innovación de la Unión Europea (European Commission, 2025), y están dirigidas al fomento de las carreras científicas en Europa.

### 3.1.1. Contexto institucional

La Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras se celebra de manera simultánea en más de 460 ciudades del continente y ha logrado consolidarse en un total de 30 países, beneficiando a más de 2 millones de visitantes hasta la fecha. El objetivo principal de la iniciativa es acercar la figura del personal investigador a la ciudadanía para dar a conocer su trabajo y los beneficios que su labor aporta a la sociedad, mientras se proporciona al alumnado participante información para la potencial elección de una carrera científica. En concreto, pueden señalarse los siguientes objetivos específicos:

- Ofrecer a la sociedad “el lado más humano de la ciencia” para que



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



- sea más consciente de sus beneficios (Universidad de Oviedo, s.f.).
- Promover la adquisición de competencias que permitan a los participantes implicarse y corresponsabilizarse con el cambio social.
  - Contribuir a la Orientación para el Desarrollo de la Carrera (ODC) del estudiantado, proporcionándole una ampliación formativa que lo ayudará a elegir su futuro académico.
  - Involucrar a las familias en los procesos de aprendizaje de los participantes más jóvenes.
  - Fomentar el aprendizaje transversal a lo largo de la vida.
  - Eliminar las barreras de género y promover la inclusión en el aprendizaje.

Las propias metas del evento explican su carácter interdisciplinario y lúdico. Por ello, en cada edición se reúnen investigadores e investigadoras de numerosas áreas de conocimiento en un espacio compartido para colaborar desde distintos stands en un circuito de actividades educativas, interactivas y participativas.

En el caso del Principado de Asturias, cada año participan más de 200 especialistas con el objetivo de acercar a la ciudadanía asturiana los avances científicos en los que trabaja el personal investigador de la Universidad de Oviedo. En este contexto, la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras se organiza y coordina desde la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i) del Vicerrectorado de Investigación, entidad encargada de articular el programa de cada edición y las correspondientes acciones de divulgación científica, tecnológica y cultural.

El catálogo de actividades incluye talleres, sesiones de experimentos, visitas guiadas, salidas de campo, exposiciones, juegos, conferencias, mesas redondas, concursos y materiales didácticos multimedia (Universidad de Oviedo, s.f.). Con el fin de facilitar su gestión y potenciar su impacto, en las últimas ediciones la organización local del evento se ha desarrollado en el marco de un proyecto compartido entre las instituciones que forman parte del consorcio del Grupo 9 de Universidades (G-9), actualmente integrado por las universidades de Cantabria, Castilla-La Mancha, Extremadura, Islas Baleares, La Rioja, Oviedo, País Vasco, Pública de Navarra y Zaragoza, con la colaboración de la Universidad de Murcia. En la promoción y financiación del evento intervienen tres niveles institucionales: la Comisión Europea, en



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



### 3. Ámbito de aplicación

el ámbito internacional; el Ministerio de Ciencia e Innovación-FECYT, en el plano nacional; y, en el ámbito autonómico, la Consejería de Ciencia, Innovación y Universidad-FICYT (G9Missions, 2025).

En la Universidad de Oviedo, la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras se ha celebrado de manera ininterrumpida desde 2009, a excepción del año 2020 debido a la situación de emergencia sanitaria. Tradicionalmente, la sede principal ha sido el claustro del Edificio Histórico de la Universidad de Oviedo. Sin embargo, debido al incremento significativo en la participación, desde la decimoquinta edición, celebrada en 2024, se habilitó una segunda sede en la Colegiata de San Juan Bautista de Gijón. Esta ampliación ha facilitado la gestión de los espacios dedicados a la actividad, especialmente si se tiene en cuenta que el 70 % de los usuarios adultos de la iniciativa en Asturias se integran en familias y acompañan a menores (Ahedo Raluy et al., 2020).

#### 3.1.2. Infraestructura y particularidades logísticas

La Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras presenta una serie de particularidades logísticas que resultan determinantes para la planificación y ejecución de las actividades propuestas.

En primer lugar, en lo que respecta a la duración, se trata de un evento concentrado en el tiempo, ya que se celebra durante una única tarde —el último viernes del mes de septiembre— con una duración aproximada de cuatro horas ininterrumpidas. Esta concentración temporal condiciona de manera significativa el diseño de las propuestas, dado que el tiempo real de interacción con cada participante suele ser breve, habitualmente de pocos minutos, en un contexto marcado por picos de afluencia y una rotación constante de visitantes.

En cuanto a la organización del espacio, el evento se desarrolla en el Edificio Histórico de la Universidad de Oviedo y adopta un formato definido como “buffet libre de ciencia”, en el que los asistentes circulan libremente entre las distintas propuestas, sin recorridos ni secuencias preestablecidas. En la última edición se instalaron alrededor de cuarenta stands, lo que im-



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



plica que cada equipo dispone de un espacio limitado y estandarizado para desarrollar sus actividades. Este espacio reducido, compartido con otros equipos y abierto al tránsito continuo de personas, dificulta la delimitación clara de las áreas de trabajo de cada equipo y favorece un flujo imprevisible de público, condicionado además por la presencia puntual de exhibiciones, charlas o actividades itinerantes que alteran momentáneamente la circulación y la atención de los visitantes.

Asimismo, los recursos materiales disponibles son básicos y homogéneos para todos los equipos participantes, consistiendo generalmente en una carpa, una mesa rectangular y un panel vertical, con escasas posibilidades de almacenaje y acceso limitado a enchufes o soportes tecnológicos complejos. A estas restricciones se suman otros condicionantes, como la necesidad de realizar montajes y desmontajes rápidos, el transporte manual de los materiales, la exposición a factores meteorológicos y el uso intensivo de los materiales por parte de un público numeroso y diverso. Todo ello exige recursos resistentes, fácilmente manipulables y capaces de mantener su funcionalidad a lo largo de la jornada.

Por lo que respecta a los recursos personales, los stands son atendidos principalmente por investigadores, investigadoras y, en muchos casos, estudiantado voluntario que, si bien posee un elevado nivel de conocimiento científico, no siempre cuenta con formación específica en divulgación o dinamización de públicos heterogéneos. Además, la afluencia constante e intensa de participantes hace necesario asumir turnos de trabajo prolongados que pueden generar cansancio. En consecuencia, las actividades deben ser fácilmente explicables al público, no depender de una mediación experta constante y permitir que los participantes puedan comprender su funcionamiento de manera autónoma, incluso incorporándose a la actividad una vez iniciada.

Finalmente, en lo relativo al perfil del público, el evento se dirige a una audiencia amplia y diversa que incluye ciudadanía general, familias, estudiantes y potenciales futuros investigadores. Este carácter abierto de las actividades, unido al hecho de que el público entra y sale libremente, con tiempos de permanencia variables, refuerza la necesidad de diseñar propuestas auto explicativas, inclusivas y accesibles para personas de distintas edades y niveles de conocimiento.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



### 3. Ámbito de aplicación

En definitiva, las particularidades logísticas de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras hacen necesario diseñar intervenciones viables desde un punto de vista técnico y metodológico. Estas han de ser capaces de recibir e involucrar a usuarios de distintas edades y niveles educativos durante cuatro horas ininterrumpidas, en un espacio reducido y equipado únicamente con recursos básicos. Todo ello configura un contexto de divulgación científica situado a medio camino entre la ciencia y el ocio urbano, que exige propuestas flexibles, visuales y participativas, coherentes con las dinámicas propias de un evento de ciencia abierta y aprendizaje informal.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 3.2. Contexto personal del equipo de trabajo

El equipo de trabajo está formado por profesores universitarios pertenecientes a tres campos diferentes: la Filología Románica, la Economía Financiera y el Derecho. Este aspecto marca el carácter interdisciplinario de las actividades desarrolladas y de los recursos diseñados. La diversidad de perfiles académicos y metodológicos presentes en el equipo nos ha permitido construir propuestas educativas capaces de integrar distintos enfoques sobre problemáticas comunes, enriqueciendo tanto el diseño de las actividades como las dinámicas de aprendizaje planteadas al público participante.

### 3.2.1. Configuración y trayectoria del equipo en la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras

El germen de la metodología y trayectoria de trabajo del equipo fue la actividad *El Guinness de las lenguas romances*, desarrollada durante la edición de 2021 de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras de la Universidad de Oviedo. Esta actividad consistió en un itinerario de cuatro estaciones de juegos con contenidos específicos sobre Filología Románica (Figura 3.2.1.1). La propuesta buscaba acercar al público general aspectos relacionados con la diversidad lingüística en el ámbito romance mediante dinámicas participativas y accesibles, adaptadas a distintas edades y niveles de conocimiento.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 3.2.1.1: Cartel de la actividad *El Guinness de las lenguas romances*, Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras 2021**

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*

La metodología interdisciplinaria se inició en la edición de 2022 de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras en la Universidad de Oviedo, cuando se creó una sinergia entre las áreas de Filología Románica y Economía Financiera, con el fin de plantear la actividad *¡Menudo bulo! Encuentra las mentiras desde las lenguas romances hasta tus finanzas personales* (Figura 3.2.1.2). A través de un itinerario de cuatro juegos se abordó la proliferación de información falsa o *fake news*: una problemática transversal que dificulta el avance del conocimiento, como consecuencia de la inmediatez comunicativa y las posibilidades que ofrecen los medios digitales y las redes sociales. Con este enfoque, la actividad pretendía no solo fomentar el pensamiento crítico, sino también sensibilizar al público sobre la importancia de contrastar la información para desarrollar de manera eficaz competencias relacionadas con los campos representados.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 3.2.1.2: Cartel de la actividad ¡Menudo bulo! Encuentra las mentiras desde las lenguas romances hasta tus finanzas personales, Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras 2022**

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*

El equipo de trabajo se amplió para la edición de 2023 de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras, con la incorporación del ámbito del Derecho. En esta ocasión, mediante la actividad *¿Hai derechu no hay derecho? Combate la vulnerabilidad lingüística, económica y jurídica* (Figura 3.2.1.3), la problemática transversal fue el tratamiento de las situaciones de vulnerabilidad a las que se enfrentan las personas y, en concreto, aquellas derivadas del desconocimiento de los derechos lingüísticos, económicos y jurídicos. La incorporación del ámbito jurídico permitió reforzar la dimensión social y ciudadana de las actividades, facilitando un enfoque más integral sobre las vulnerabilidades y las distintas formas de exclusión.

En esta edición, además, contamos por primera vez con la colaboración de la Cátedra Concepción Arenal de Agenda 2030 de la Universidad de Oviedo.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 3.2.1.3: Cartel de la actividad ¿Hai derechu o no hay derecho?**  
**Combate la vulnerabilidad lingüística, económica y jurídica, Noche**  
**Europea de los Investigadores e Investigadoras 2023**

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*

do, cuyo objetivo es planificar y ejecutar programas, acciones e iniciativas de interés común que promuevan el conocimiento para el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, facilitando la colaboración entre personas, entidades y disciplinas. Esta colaboración permitió reforzar la orientación del proyecto hacia cuestiones vinculadas a la sostenibilidad, la igualdad y la ciudadanía global, favoreciendo además la conexión entre divulgación científica y compromiso social.

Desde entonces, tanto el vínculo con la Cátedra Concepción Arenal de Agenda 2030 de la Universidad de Oviedo como la colaboración interdisciplinaria continuaron caracterizando las ediciones sucesivas del evento. En 2024, se desarrolló la actividad *¡TODS a por el 10! Nuevas miradas para reducir las desigualdades lingüísticas, económicas y jurídicas* (Figura 3.2.1.4), en la que



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



# ¡TODS A POR EL 10!

NUEVAS MIRADAS  
PARA REDUCIR LAS DESIGUALDADES  
LINGÜÍSTICAS ECONÓMICAS JURÍDICAS



GONZALO LLAMEDO PANDIELLA  
llamedogonzalo@uniovi.es  
IRMA MARTÍNEZ GARCÍA  
martinezirma@uniovi.es  
BEATRIZ VÁZQUEZ RODRÍGUEZ  
vazquezbeatriz@uniovi.es  
PAZ FERNÁNDEZ-RIVERA GONZÁLEZ  
fernandezgonpaz@uniovi.es



**Figura 3.2.1.4: Cartel de la actividad ¡TODS a por el 10! Nuevas miradas para reducir las desigualdades lingüísticas, económicas y jurídicas, Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras 2024**

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*

trabajamos, sobre todo, el Objetivo de Desarrollo Sostenible 10, que aborda la reducción de las desigualdades. A través de diferentes dinámicas lúdicas, la actividad buscaba promover la reflexión crítica sobre las múltiples dimensiones de la desigualdad y sobre la necesidad de construir sociedades más inclusivas y equitativas.

Finalmente, en el año 2025 desarrollamos la actividad *Con-CIENCIA-dos frente a los grandes retos globales* (Figura 3.2.1.5), cuyos juegos se orientaron a fomentar la participación y la reflexión ciudadana sobre tres grandes retos contemporáneos: la digitalización, la crisis climática y las desigualdades sociales. Con esta propuesta, pudimos consolidar nuestra línea de trabajo basada en el tratamiento interdisciplinario de problemáticas globa-



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 3. Ámbito de aplicación



**Figura 3.2.1.5: Cartel de la actividad Con-CIENCIA-dos frente a los grandes retos globales, Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras 2025**

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*

les y en el uso del juego como herramienta para favorecer la concienciación social y el aprendizaje significativo.

Además de diseñar estas actividades, así como los recursos lúdicos que las configuran, nuestro equipo de trabajo desarrolló otras iniciativas innovadoras de formación docente y divulgación académica, en colaboración con diversos organismos especializados, como la Red social educativa DIM-EDU y la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Oviedo. Por un lado, impartimos 9 talleres destinados a otros formadores con el objetivo de dar a conocer la metodología empleada y los recursos didácticos elaborados, dado su elevado potencial de adaptación y aplicación en otras disciplinas y contextos educativos. Por otro lado, diseñamos y desarrollamos dos itinerarios formativos dirigidos a estudiantes de enseñanza secundaria



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



y formación profesional, en los que se combinaban charlas y talleres lúdicos basados en los juegos creados. Estos itinerarios se ofertaron en 2024 y 2025 el marco de la iniciativa *Ciencia Apasionante*, que forma parte de los itinerarios de la Semana de la Ciencia y la Innovación de la Universidad de Oviedo. Asimismo, presentamos varios trabajos de análisis y reflexión sobre las actividades realizadas en eventos académicos de innovación educativa.

En definitiva, el recorrido realizado evidencia que la experiencia desarrollada en la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras logró trascender el propio evento, consolidándose como una línea estable de trabajo e investigación en torno a la interdisciplinariedad, el aprendizaje lúdico y la divulgación científica.

### 3.2.2. Retos de partida

En el desarrollo de nuestra actividad, nos encontramos con dos retos principales. En primer lugar, la trayectoria de este evento de transferencia y divulgación se hallaba estrechamente vinculada a la participación de investigadores e investigadoras procedentes, principalmente, de las ciencias experimentales y tecnológicas, así como a un modelo tradicional de divulgación científica basado en la observación, la demostración práctica y la experimentación. Desde estos ámbitos, las actividades desarrolladas suelen consistir en ensayos, demostraciones o experiencias manipulativas en las que resulta frecuente que los usuarios se familiaricen con materiales de laboratorio, componentes tecnológicos y su utilización. En consecuencia, el modelo predominante de divulgación científica estaba asociado a propuestas visibles, prácticas y fácilmente demostrables, especialmente vinculadas a disciplinas de carácter experimental y tecnológico.

Este contexto supuso una importante dificultad para nuestro equipo. Por un lado, nuestros perfiles diferían considerablemente del prototipo o estereotipo tradicional de investigador y, en consecuencia, nuestros planteamientos se alejaban de las dinámicas de aprendizaje a las que el público estaba habituado. Mientras que otros equipos podían recurrir a experimentos químicos, demostraciones físicas o dispositivos tecnológicos, nuestras áreas de conocimiento exigían buscar formas alternativas de representación y trans-



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



### 3. Ámbito de aplicación

misión del conocimiento, capaces de transformar contenidos abstractos o conceptuales en experiencias comprensibles y atractivas para públicos muy diversos.

Además, resultaba evidente la escasa presencia de personal investigador procedente de las ciencias humanas y sociales. Esta situación reforzaba la necesidad de reivindicar el valor investigador y divulgativo de disciplinas que, tradicionalmente, han contado con menor visibilidad en este tipo de eventos científicos. Todo ello nos llevó a considerar la necesidad de aplicar nuevas dinámicas de intervención.

En segundo lugar, la naturaleza de las actividades desarrolladas en el evento respondía, en la mayoría de los casos, a acciones colaborativas de carácter unidisciplinario. La interdisciplinariedad se entendía habitualmente como la colaboración entre áreas de conocimiento afines, como podía ocurrir entre medicina, fisioterapia y enfermería, o entre distintas ramas de la ingeniería. Estas colaboraciones compartían, en gran medida, lenguajes técnicos similares, metodologías compatibles y problemáticas comunes, lo que facilitaba la construcción de propuestas conjuntas.

Sin embargo, en nuestro caso, nuestro equipo de trabajo integraba campos de conocimiento muy diferentes que debían coordinarse y sincronizarse. Por tanto, era necesario conjugar ámbitos aparentemente tan distintos como la Filología, la Economía y el Derecho. Este reto nos impulsó a plantear una metodología alternativa, orientada al tratamiento interdisciplinar de problemáticas transversales vinculadas a desafíos comunes de impacto global. Más que yuxtaponer contenidos independientes de cada disciplina, el objetivo consistía en construir experiencias integradas en las que las diferentes áreas de conocimiento dialogasen entre sí y contribuyesen conjuntamente a la comprensión de una misma realidad social.

En este marco surgía una dificultad adicional: alcanzar una interdisciplinariedad real y práctica entre nuestras áreas de conocimiento, más allá de una mera formulación teórica. No se trataba solo de reunir especialistas de distintas disciplinas en un mismo espacio, sino de generar dinámicas de trabajo verdaderamente compartidas, capaces de traducirse posteriormente en propuestas didácticas coherentes y accesibles para el público. Por ello, como paso previo, decidimos realizar una reunión de puesta en común en



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



la que analizamos las fortalezas y debilidades presentes en nuestras formas de aprendizaje y difusión del conocimiento. A partir de este intercambio, establecimos tres bases de trabajo que exponemos a continuación:

— **Base 1: el lenguaje técnico y su adaptación al público**

Uno de los principales aspectos abordados fue el lenguaje técnico propio de cada disciplina y su doble proyección: interna, entre los propios miembros del equipo, y externa, hacia los usuarios considerando los distintos rangos de edad de los participantes. Desde el inicio, comprendimos que el lenguaje no constituía únicamente una herramienta de comunicación, sino también un elemento central para garantizar la verdadera interdisciplinariedad y la accesibilidad de las actividades diseñadas.

En relación con la dimensión interna, la necesidad de consensuar determinados tecnicismos inevitables para el desarrollo de las actividades se convirtió en una tarea fundamental durante las reuniones previas. Incluso entre las propias juristas del grupo surgieron divergencias derivadas de la especialización de sus respectivas áreas de conocimiento. Del mismo modo, la terminología utilizada en economía resultaba, en ocasiones, excesivamente técnica para el resto del equipo. Esta diversidad terminológica evidenció que cada disciplina posee sus propios códigos de comunicación y sus formas específicas de construir y transmitir el conocimiento. Ante esta circunstancia, se acordó, gracias especialmente a la labor del filólogo, establecer un proceso de asesoramiento y consenso lingüístico que permitiera adaptar la terminología utilizada a los objetivos pedagógicos y comunicativos de la actividad sin olvidar el rigor científico.

En lo referente a la dimensión externa, ese lenguaje consensuado debía servir como instrumento para facilitar la comprensión de los contenidos del juego por parte de los usuarios, adaptándose además a las diferentes franjas de edad del público participante. No resulta equivalente explicar un juego a un grupo de adolescentes que, a niños y niñas en edad escolar, en cuyo caso consideramos necesario implicar también a sus familiares en el desarrollo de la actividad. Por ello, el equipo tuvo que reflexionar constantemente



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Oviedo

### 3. Ámbito de aplicación

sobre la simplificación de conceptos complejos sin perder el rigor científico, buscando fórmulas comunicativas claras, visuales y cercanas que facilitasen la participación del público.

#### — Base 2: fases de las actividades y la mediación educativa

Otro de los aspectos fundamentales fue articular las actividades en etapas y definir con precisión el perfil y funciones de la persona encargada de dinamizar y moderar cada actividad. El desarrollo de las actividades debía estructurarse en varias fases bien delimitadas: una introducción inicial, centrada en la explicación de la dinámica y las reglas del juego; una fase de desarrollo, en la que el protagonismo recayese principalmente en el niño, niña, adolescente, adulto o familia participante; y una fase final vinculada al cierre de la experiencia, la entrega del premio y el agradecimiento por la participación. Esta estructura permitía organizar la actividad de manera rápida y comprensible en un contexto marcado por la elevada afluencia de público y por la brevedad de las interacciones.

Asimismo, se decidió que la persona encargada de asumir el rol de moderadora debía conocer el sentido interdisciplinar completo de la actividad y ser capaz de explicar adecuadamente qué aprendizajes se pretendían alcanzar. No bastaba, por tanto, con dominar únicamente los contenidos específicos de una disciplina concreta, sino que era necesario comprender el sentido global de la propuesta y las conexiones existentes entre las distintas áreas de conocimiento implicadas. Por ejemplo, si el juego relacionado con los derechos en distintos países era dinamizado por el filólogo del equipo, este debía manejar conceptos vinculados a los derechos humanos, la igualdad de género o los recursos económicos necesarios para garantizar el acceso de las niñas a la educación en diferentes contextos internacionales. De este modo, cada miembro del equipo asumía también una función de mediación educativa interdisciplinar.

#### — Base 3: la estructura temporal de las actividades

Finalmente, se acordó que, dadas las limitaciones espaciales y el elevado número de usuarios que acudían acompañados de sus fa-



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



milias, la participación de cada usuario en cada actividad debía tener una duración aproximada de entre cinco y siete minutos. De este modo, se buscaba dinamizar constantemente el espacio y favorecer una circulación fluida de participantes sin generar tiempos de espera excesivos. Esta limitación temporal obligó al equipo a sintetizar cuidadosamente los contenidos y a diseñar dinámicas ágiles, intuitivas y de rápida comprensión, capaces de captar la atención del público desde los primeros instantes. Asimismo, la brevedad de las actividades exigía maximizar el impacto educativo y emocional de cada interacción, procurando que el aprendizaje significativo pudiera producirse incluso en experiencias de corta duración.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Oviedo



4

**Método**



## 4.1. Nuestro modelo

Nuestra participación en la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras se caracteriza, desde los inicios, por el diseño y desarrollo de una estrategia metodológica *ad hoc*, no solo con el fin de afrontar las necesidades y las dificultades de partida anteriormente descritas, sino también para tratar de convertirlas en una fortaleza y en un factor diferenciador positivo. En este sentido, el modelo planteado busca promover formas de divulgación científica participativa, alejadas de enfoques unidireccionales de transmisión del conocimiento y orientadas a favorecer la interacción activa entre investigación y ciudadanía. En concreto, para este contexto interactivo creamos una estrategia basada en el diseño y la implementación de tres recursos complementarios: un material informativo sobre las áreas de conocimiento involucradas, un circuito de juegos en torno a la temática seleccionada para cada edición y herramientas de evaluación para medir la participación, el aprovechamiento y la satisfacción de los usuarios con las actividades.

En primer lugar, se diseñaron carteles informativos sobre los ámbitos de conocimiento en los que se contextualiza la actividad empleando el editor digital *Canva* (Figura 4.1.1). Mediante esta herramienta, se elaboró una plantilla común destinada a describir cada una de las disciplinas representadas en nuestro stand. En dicha plantilla se incluyeron, entre otros contenidos, la definición de cada ámbito de conocimiento, aclaraciones útiles sobre conceptos clave y diversas curiosidades orientadas a facilitar la comprensión del contexto, problemáticas abordadas e impacto social. Asimismo, se procuró utilizar un lenguaje accesible y visualmente atractivo, con el propósito de favorecer la divulgación científica entre un público heterogéneo.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





Figura 4.1.1: Carteles informativos de los ámbitos de conocimiento representados en las actividades

Fuente: elaboración propia a partir de Canva

En segundo lugar, en lo relativo al itinerario lúdico, se diseñó un circuito de juegos complementarios y adaptables a la temática elegida para cada edición, con el fin de favorecer el logro de los objetivos de aprendizaje definidos. Para la planificación de dicho circuito se tuvieron en cuenta los siguientes requisitos:

- **Actualidad:** que los retos propuestos estuviesen conectados con problemáticas contemporáneas de impacto “glocal”.
- **Practicidad:** que las actividades se orientasen a extraer aprendizajes sobre la temática seleccionada con una clara aplicación práctica.
- **Transversalidad:** que el circuito de juegos incorporase actividades que favoreciesen la integración armónica de las diferentes áreas de conocimiento involucradas.
- **Complementariedad:** que los juegos de cada edición se articulasen de manera coherente para favorecer una continuidad en el aprendizaje.
- **Adaptabilidad:** que la dinámica y características de cada juego fuera distinta para facilitar el acceso a la temática desde diferentes modalidades de intervención y distintos grados de dificultad.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



UO

#### 4. Método

- *Reflexividad*: que los contenidos estimulasen la reflexión crítica de los participantes sobre la problemática social planteada, así como la formulación de opiniones fundamentadas en evidencias.
- *Autonomía*: que las actividades impulsasen, en la medida de lo posible, la autonomía de los usuarios durante el juego, favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico y la toma de decisiones.
- *Inclusividad*: que las dinámicas contemplasen diferentes perfiles de participantes, procurando minimizar barreras de acceso vinculadas a la edad, la formación previa o las capacidades comunicativas y cognitivas.

A partir de estos criterios, se definió un itinerario basado en la superación de entre tres y cuatro retos (Figura 4.1.2), cuyo esquema elemental fue replicado anualmente en cada edición de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras, completándolo y adaptándolo a la temática seleccionada:

- Primer reto: interpretar una serie de afirmaciones y clasificar la información proporcionada conforme a unas instrucciones dadas, utilizando para ello dos paneles de juego ubicados en el interior del estand.
- Segundo reto: combinar la resolución de preguntas o retos sobre la temática tratada con la realización de una actividad lúdica que implique movimiento dentro de un área delimitada. Esta dinámica se desarrolla delante del estand y se acompaña de la caracterización de los participantes mediante disfraces vinculados a la temática abordada.
- Tercer reto: profundizar en el tema tratado mediante dinámicas participativas, ya fuese a través de concursos de preguntas o mediante espacios orientados a la expresión argumentada de opiniones mediante el dibujo y la escritura.
- Cuarto reto: resolver un enigma en soporte digital a partir de la superación de un itinerario secuencial de preguntas.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





Figura 4.1.2: Itinerarios de juego desarrollados durante las ediciones de La Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras 2023, 2024 y 2025

Fuente: elaboración propia a partir de Canva

En todos los casos, los juegos incorporan un solucionario a disposición de los usuarios, permitiendo la autoevaluación y el refuerzo de aprendizajes de manera autónoma una vez finalizada la actividad. Además, todas las actividades contemplan diferentes niveles de dificultad, con el objetivo de adaptar las dinámicas y el grado de complejidad de las preguntas y respuestas a las necesidades y características del público participante. Esta diferenciación contribuye igualmente a mantener el interés y la motivación de perfiles diversos, evitando tanto la frustración derivada de una excesiva dificultad como la desmotivación causada por dinámicas excesivamente simples.

Por último, en lo que respecta a las herramientas de medición de la participación, aprovechamiento y satisfacción de los usuarios, se implementaron una serie de estrategias complementarias que permiten recabar datos relacionados con el número de visitantes de nuestro stand en cada edición, su participación, implicación y aprendizaje en los circuitos de juegos y su grado de satisfacción con la experiencia:

#### 4. Método

- Diploma: en cada edición se diseñó un diploma para entregar a cada usuario una vez finalizada su participación, con el objetivo de proporcionarle un elemento de reconocimiento simbólico y un recuerdo de su paso por el stand. Asimismo, este recurso sirvió para computar el número de participantes.
- Pegatina: como alternativa al diploma, en la edición de 2024 se obsequió a los participantes con una pegatina con un diseño ligado a la temática del stand.
- Solucionario: para cada juego se dispuso un solucionario físico que permitía a los participantes comprobar las respuestas correctas y llevarse a casa la batería de preguntas y respuestas de cada actividad. Esta herramienta favoreció asimismo el recuento de usuarios y sirvió para verificar los datos de participación aportados por el reparto diplomas y/o pegatinas.
- Cuestionario: en todas las ediciones se elaboró un cuestionario de satisfacción con el fin de recabar información sobre los perfiles de los usuarios, sus opiniones sobre cada juego, su aprendizaje y su valoración general de la experiencia.
- Urna: en la edición de 2024 se incorporó una urna destinada a recoger mensajes y reflexiones de los participantes. Este recurso permitió medir el dato de participación, el grado de involucración del público y su disposición a contribuir activamente a la reflexión colectiva sobre la temática trabajada.

El conjunto de estos instrumentos permite desarrollar una evaluación tanto cuantitativa como cualitativa de la experiencia. Por un lado, se obtienen datos relativos al volumen de participación y al grado de implicación de los usuarios en las actividades propuestas; por otro, se recopilan opiniones, valoraciones y reflexiones que facilitan un análisis en profundidad sobre la recepción de la propuesta y sobre su potencial divulgativo y formativo.

Para reforzar la lógica de esta combinación de factores y, especialmente, la efectividad del circuito de juegos, se tuvieron también en cuenta las recomendaciones de la literatura especializada en materia de aprendizaje lúdico. En particular, cabe resaltar los aportes de la propuesta de Rodríguez Díaz et. al (2021, p. 27-28), quienes recomiendan atender a cinco características básicas a la hora de diseñar la experiencia de juego:



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



- *Narrativa*: constituye una parte fundamental en todo juego, ya sea como mera ambientación o como una historia en la que se nos invita a participar. Es importante que esta sea original, atractiva y significativa para el público destinatario.
- *Estética*: el diseño visual es una pieza fundamental que sirve de trasfondo a la propuesta y contribuye a la inmersión en la narrativa.
- *Mecánica*: el funcionamiento del juego ha de ser coherente con la narrativa y contemplar distintas mecánicas, adaptables a las necesidades del contexto.
- *Reglamento*: las reglas, que son las que establecen la relación entre las mecánicas y determinan el flujo del juego, han de ser claras y comprensibles por todas las personas participantes.
- *Flujo*: se define como la relación entre la dificultad del juego y la habilidad de la persona que lo juega. Resulta esencial encontrar un equilibrio adecuado, ya que una dificultad insuficiente puede generar aburrimiento, mientras que una dificultad excesiva puede producir frustración y desinterés.

Partiendo de estos principios, que configuran nuestro planteamiento metodológico, en primer lugar, se definió una temática anual sólida que funcionase como hilo conductor de todas las actividades, creando una narrativa coherente en torno a la problemática de investigación planteada. En segundo lugar, se prestó especial atención a la estética, no solo en la selección de materiales y en el diseño visual de los juegos, sino también mediante la incorporación de disfraces y elementos de ambientación que refuerzan la inmersión de participantes y actúan como facilitadores de la narrativa propuesta. En tercer lugar, se consideró fundamental desarrollar mecánicas adaptables a distintos niveles de dificultad y situaciones de juego, acompañadas de reglas claras y fácilmente comprensibles. Finalmente, se procuró equilibrar el nivel de exigencia cognitiva con el componente lúdico, favoreciendo experiencias participativas motivadoras y significativas.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 4.2. Procedimiento

El proceso de organización interna para el diseño de juegos y actividades presentados en la Noche Europea de los Investigadores se articuló a través de una serie de fases interrelacionadas que comprendieron el diseño, desarrollo, montaje y evaluación de las propuestas planteadas. Esta secuenciación metodológica permite garantizar la coherencia entre los objetivos de divulgación científica, las dinámicas de juego implementadas y los mecanismos de participación y evaluación. A continuación, se desglosan cada una de estas fases con mayor detalle.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## Fase 1: Diseño

En un primer momento, se estableció una temática central que orientó el contenido de las dinámicas y actividades diseñadas. Esta temática varió anualmente en función de las tendencias científicas más recientes y de los ejes propuestos por la organización del evento, pero siempre se vinculó a las áreas de conocimiento de los investigadores e investigadoras implicados en la actividad: la Filología Románica, la Economía Financiera y el Derecho. De este modo, se favoreció el desarrollo de iniciativas con un marcado carácter transversal. Una vez definida la temática, se priorizaron los objetivos que se pretendían alcanzar, entre los que destacaron la divulgación científica, la interacción con el público y la promoción de la investigación, atendiendo a los principios de accesibilidad e inclusión propios del evento. Además, se procuró que las dinámicas planteadas favoreciesen formas de participación bidireccional, promoviendo la interacción entre investigadores y ciudadanía mediante dinámicas accesibles, colaborativas y orientadas al pensamiento crítico.

En una segunda etapa, se llevó a cabo un proceso de reflexión colectiva sobre las dinámicas desarrolladas en ediciones anteriores, analizando tanto los aspectos que habían resultado especialmente exitosos como aquellos susceptibles de mejora. A partir de este análisis, se organizó una sesión de lluvia de ideas o *brainstorming* con el conjunto del equipo, en la que cada miembro propuso ideas para experiencias lúdicas y actividades alineadas con la temática seleccionada. En este proceso se tuvieron en cuenta de manera explícita las limitaciones logísticas del evento, así como los resultados de encuestas y valoraciones recogidas en ediciones previas de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras, que aportaron información relevante sobre los intereses, tiempos de interacción y perfiles del público. Este proceso colaborativo facilitó además la integración de perspectivas multidisciplinares en el diseño de las actividades, enriqueciendo tanto la dimensión pedagógica como el componente lúdico de las iniciativas diseñadas.

A partir de las propuestas generadas durante la sesión de *brainstorming*, se procedió a la selección de aquellas ideas que se consideraron más viables y atractivas para el formato del evento. Esta selección se realizó atendiendo



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



#### 4. Método

a criterios como la claridad de la dinámica propuesta, su capacidad para fomentar la participación del público, su adecuación al espacio disponible y su accesibilidad para un amplio rango de edades y niveles de conocimiento. El objetivo fue garantizar que las experiencias planteadas pudieran ser comprendidas y disfrutadas por públicos diversos, incluso en interacciones breves y no secuenciadas. Asimismo, se priorizaron aquellas propuestas capaces de generar experiencias significativas en tiempos breves de interacción, teniendo en cuenta las características propias de un evento abierto, dinámico y de alta afluencia de público.

### Fase 2: Desarrollo

Durante la fase de desarrollo, se elaboró un cronograma detallado en el que se describieron las actividades programadas para cada edición de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras. Este documento incluyó los objetivos específicos de cada juego, los materiales necesarios, el espacio requerido y una estimación del tiempo de interacción previsto con cada participante. Asimismo, se distribuyeron tareas intermedias y responsabilidades entre los miembros del equipo, con el fin de garantizar una coordinación eficaz y el cumplimiento del plan de trabajo establecido.

Paralelamente, se diseñaron y produjeron los materiales necesarios para el desarrollo de las actividades, que variaron en función de la naturaleza de cada juego. Estos materiales incluyeron folletos, carteles, mapas, kits de juego, disfraces y recursos visuales, concebidos para ser atractivos, resistentes y fácilmente manipulables en un contexto de uso intensivo. El diseño de los materiales se alineó siempre con la temática de cada actividad. Por ejemplo, en la actividad titulada *Aventuras contra la Desigualdad*, los participantes asumían el rol de exploradores que debían responder a preguntas relacionadas con distintas formas de desigualdad social que ocurren en diferentes regiones del mundo; para ello, se diseñaron mapas, lupas y pegatinas que simulaban insignias de exploradores, reforzando el componente lúdico y narrativo de la propuesta. La elaboración de estos recursos no respondió únicamente a criterios estéticos, sino también pedagógicos y comunicativos, procurando facilitar la comprensión de contenidos complejos mediante estrategias visuales e interactivas adaptadas a públicos diversos.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



### Fase 3: Montaje

Una vez culminadas las fases de diseño y desarrollo, se procedió al montaje de las actividades en el espacio asignado para el stand, asegurando que todos los materiales estuvieran disponibles y en condiciones óptimas para su uso. Esta fase resultó especialmente relevante dadas las particularidades logísticas del evento, como el espacio reducido, el tiempo limitado para la preparación y la necesidad de compartir el entorno con otros stands. Por este motivo, el equipo acudió siempre al lugar de celebración con suficiente antelación al inicio del evento, lo que permitió organizar el espacio, comprobar el funcionamiento de los materiales y realizar ajustes de última hora en función de las condiciones reales del entorno. Asimismo, durante el montaje se prestó especial atención a la visibilidad de las actividades desde el exterior del stand y a la disposición de los materiales, con el objetivo de facilitar la comprensión inmediata de la propuesta y favorecer la incorporación espontánea del público. Esta organización espacial también permitió optimizar la circulación de los participantes, favorecer la observación directa de las dinámicas de juego y facilitar la recogida de información relacionada con la interacción del público y el desarrollo de las actividades.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





# 5

## Descripción de los juegos



## 5.1. Conectando los falsos amigos

### Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Lingüística Románica                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                     | Nivel educativo       | Educación Primaria y Secundaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | Edad recomendada      | De 10 a 16 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Organización        | Número de jugadores   | De 1 a 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|                     | Tipo de participación | Individual o en pareja                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                     | Duración estimada     | 15 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Recursos necesarios | Espacio               | Aula o espacio con pared o superficie vertical en la que alojar el panel de juego                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 etiquetas 1 x 5 cm: 15 con una palabra en una determinada lengua y otras 15 con su correspondiente falso amigo en la segunda lengua de aprendizaje</li> <li>• Solucionario con las palabras de cada lengua y su significado</li> <li>• Una cartulina DIN-A3 para el panel de juego</li> <li>• Velcro</li> <li>• Celo u otro material adhesivo temporal</li> <li>• Papel para la impresión de las etiquetas y solucionario</li> <li>• Impresora</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Láminas de plastificar</li> <li>• Plastificadora</li> <li>• Opcional: <i>Canva</i> para el diseño de las etiquetas</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Objetivos didácticos

- Desarrollar la conciencia metalingüística mediante la identificación de semejanzas formales y diferencias de significado entre palabras de distintas lenguas romances.
- Mejorar la comprensión léxica y ampliar el vocabulario a través del reconocimiento y análisis de falsos amigos.
- Analizar las interferencias lingüísticas y los posibles errores de interpretación en contextos de comunicación multilingüe.
- Comprender la importancia de la intercomprensión entre lenguas romances.
- Valorar la diversidad lingüística y cultural como un recurso para una comunicación más consciente, precisa e intercultural.
- Desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de razonamiento lingüístico estableciendo relaciones entre palabras.
- Mejorar la capacidad de argumentación oral justificando las decisiones tomadas durante el juego.
- Adoptar una actitud positiva hacia el error como parte del proceso de aprendizaje.
- Desarrollar una actitud participativa, respetuosa y colaborativa trabajando en equipo.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Oviedo

## 5. Descripción de los juegos

## | Contenidos y habilidades trabajadas

| Dimensiones        | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Contenidos</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Falsos amigos entre lenguas romances: palabras que presentan una forma similar, pero significados diferentes en distintas lenguas.</li> <li>• Léxico básico y semántica comparada: análisis del significado de palabras frecuentes y de sus diferencias de uso entre lenguas.</li> <li>• Interferencias lingüísticas: errores de comprensión o interpretación derivados de la semejanza formal entre palabras de distintas lenguas.</li> <li>• Conciencia metalingüística: reflexión sobre el funcionamiento de las lenguas y los mecanismos de construcción del significado.</li> <li>• Diversidad lingüística y comunicación intercultural: valoración del conocimiento lingüístico como herramienta para favorecer la intercomprensión y la comunicación respetuosa.</li> </ul> |
| <b>Habilidades</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cognitivas:</b> pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis y comparación de información, reflexión, toma de decisiones, comparación semántica, atención y concentración.</li> <li>• <b>Lingüísticas y comunicativas:</b> comprensión de palabras aisladas en diferentes lenguas, adquisición de vocabulario, análisis léxico, expresión oral argumentativa, escucha activa y uso consciente del lenguaje.</li> <li>• <b>Sociales y emocionales:</b> aceptación de reglas, aceptación del error, gestión del fracaso y del éxito, cooperación y trabajo en equipo (en el caso de más de un jugador).</li> </ul>                                                                                                                                                          |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Figura 5.1.1: Disposición del panel de juego *Conectando los falsos amigos*

Fuente: fotografía de los autores

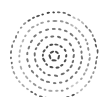


Figura 5.1.2: Ejemplos de etiquetas del juego *Conectando los falsos amigos*

Fuente: fotografía de los autores



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

### | Diseño y preparación del juego

- Selección de dos lenguas de la misma familia lingüística. Por ejemplo, en el contexto de la familia romance, se pueden tomar como referencia el portugués y el español.
- Elección de 15 parejas de palabras que funcionen como falsos amigos entre las lenguas elegidas, priorizando vocabulario de uso frecuente que pueda resultar más asequible para los participantes.
- Diseño de las etiquetas que contendrán las palabras seleccionadas de cada lengua. Se recomienda elegir un fondo de distinto color para cada idioma.
- Impresión, recorte y plastificación de las etiquetas. Cada una de ellas llevará adherido velcro en su reverso, para poder pegarlas en el panel de juego.
- Preparación del panel de juego para situar en cada una las etiquetas que contienen las palabras de cada lengua. Se empleará una cartulina para cada panel, que será plastificada y llevará adheridas dos columnas de velcro.
- Elaboración e impresión de un solucionario con el significado de cada palabra, con el fin de permitir que cada participante pueda comprobar al final del juego de forma autónoma si sus respuestas son correctas.
- Preparación del espacio de juego fijando con celo u otro material adhesivo el panel en una estructura o superficie vertical (Figura 5.1.1).
- El panel de juego llevará colocadas las etiquetas de una lengua. Las etiquetas de la otra lengua serán dispuestas en una caja para que el usuario las pueda ir colocando al lado de la palabra correspondiente en el panel (Figura 5.1.2).



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





Figura 5.1.3: Instrucciones del juego *Conectando los falsos amigos*

Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

### | Desarrollo del juego

- El docente explica las reglas (Figura 5.1.3) y objetivos del juego al participante.
- En caso de dos jugadores, se tomarán las decisiones en conjunto, sin establecer turnos, y se irán emparejando las palabras de mutuo acuerdo.
- El participante irá emparejando cada palabra con su equivalente en la segunda lengua.
- La dinámica continúa hasta que se termina de emparejar todas las palabras.
- Finalmente, se contrastan los resultados con el solucionario y se discuten con ayuda del docente.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Dimensiones de la evaluación

| Dimensión                                | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Participación y dinámica de juego        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente respetando las reglas del juego.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Colabora de forma adecuada en la dinámica del juego y favorece un clima positivo de participación.</li> <li>• Gestiona adecuadamente la frustración ante el error y el éxito ante el acierto.</li> <li>• Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante el juego.</li> <li>• Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia las propuestas, argumentos y opiniones del resto del grupo (en el caso de más de un jugador).</li> </ul> |
| Comprensión y aprendizaje                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica correctamente falsos amigos entre las lenguas trabajadas.</li> <li>• Diferencia entre semejanza formal y coincidencia de significado.</li> <li>• Comprende y explica el significado de las palabras seleccionadas cuando se le solicita.</li> <li>• Utiliza adecuadamente el vocabulario trabajado durante la actividad.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Pensamiento crítico y toma de decisiones | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza críticamente las palabras y reflexiona antes de establecer relaciones entre ellas.</li> <li>• Justifica de manera clara, coherente y razonada sus respuestas.</li> <li>• Reconoce errores y acepta correcciones.</li> <li>• Reflexiona sobre las interferencias lingüísticas derivadas de la similitud entre lenguas.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Asturias

## 5. Descripción de los juegos

## 5.2. ¿Ciencia o apariencia?

### Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Sociolingüística Románica y Economía Financiera                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                     | Nivel educativo       | Educación Primaria y Secundaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                     | Edad recomendada      | De 10 a 16 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Organización        | Número de jugadores   | De 1 a 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | Tipo de participación | Individual o en pareja                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                     | Duración estimada     | 15 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Recursos necesarios | Espacio               | Aula o espacio con pared o superficie vertical en la que alojar el panel de juego                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 etiquetas: 10 con información contrastada por la ciencia y otras 10 contienen bulos</li> <li>• Solucionario con las palabras de cada lengua y su significado</li> <li>• Dos cartulinas DIN-A3 para los paneles de juego</li> <li>• Carteles “Ciencia” y “Apariencia” a colocar en cada uno de los paneles de juego</li> <li>• Velcro</li> <li>• Celo u otro material adhesivo temporal</li> <li>• Papel para la impresión de las etiquetas y solucionario</li> <li>• Impresora</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Láminas de plastificar</li> <li>• Plastificadora</li> <li>• Opcional: <i>Canva</i> para el diseño de las etiquetas y carteles</li> </ul> |



Universidad de Oviedo


**CÁTEDRA**  
 Concepción  
 Arenal  
 DE AGENDA 2030


## | Objetivos didácticos:

- Adquirir conocimientos de Sociolingüística Románica, valorando la diversidad lingüística y la situación de las lenguas romances minorizadas en contextos sociales reales.
- Adquirir conocimientos de Economía Financiera evaluando situaciones cotidianas relacionadas con el ahorro, el gasto y el uso del dinero.
- Reflexionar sobre la fiabilidad de las fuentes y la importancia de verificar la información antes de aceptarla como verdadera.
- Comprender el impacto de la desinformación en distintos ámbitos del conocimiento y de la vida cotidiana.
- Tomar decisiones razonadas a partir de la observación, la comparación y el contraste de datos.
- Desarrollar el pensamiento crítico mediante el análisis e identificación de información verdadera y falsa en enunciados simples.
- Mejorar la capacidad de argumentación oral justificando las decisiones tomadas durante el juego.
- Adoptar una actitud positiva hacia el error como parte del proceso de aprendizaje
- Desarrollar una actitud participativa, respetuosa y colaborativa trabajando en equipo.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## | Contenidos y habilidades trabajadas

| Dimensiones | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Contenidos  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sociolingüística Románica:</b> diversidad lingüística, lenguas romances minorizadas, contacto de lenguas, intercomprensión lingüística, multilingüismo y plurilingüismo, estereotipos y prejuicios lingüísticos, actitudes lingüísticas, derechos de las comunidades lingüísticas.</li> <li>• <b>Economía Financiera:</b> ahorro, gasto, precios, consumo, inversión, endeudamiento, toma de decisiones económicas, gestión de los recursos económicos, agentes económicos, mercados e instituciones financieras.</li> <li>• <b>Transversales:</b> identificación de información basada en evidencias científicas frente a ideas falsas, simplificaciones o bulos e introducción a las fuentes de información contrastada.</li> </ul> |
| Habilidades | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cognitivas:</b> pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis de enunciados simples, interpretación de datos, análisis y comparación de información, reflexión, toma de decisiones, atención y concentración.</li> <li>• <b>Lingüísticas y comunicativas:</b> comprensión lectora, adquisición de vocabulario, expresión oral argumentativa, escucha activa y uso consciente del lenguaje.</li> <li>• <b>Sociales y emocionales:</b> aceptación de reglas, aceptación del error, gestión del fracaso y del éxito, cooperación y trabajo en equipo (en el caso de más de un jugador).</li> </ul>                                                                                                                                  |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

**El asturiano es un dialecto del castellano**

**Los problemas económicos de un país se  
solucionan imprimiendo más dinero**

Figura 5.2.1: Ejemplos de tarjetas del juego *¿Ciencia o apariencia?*

Fuente: elaboración propia



Figura 5.2.2: Disposición del panel de juego *¿Ciencia o apariencia?*

Fuente: fotografía de los autores



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



### | Diseño y preparación del juego:

- Diseño de 20 tarjetas: 10 con afirmaciones contrastadas por la ciencia sobre la materia o temática que se desee trabajar y 10 con bulos (Figura 5.2.1).
- Si se trabajan varias materias, en este caso, la Sociolingüística Románica y la Economía Financiera, las tarjetas de cada disciplina se codifican con un color diferente para facilitar la contextualización.
- Diseño de los carteles “Ciencia” y “Apariencia”.
- Impresión, recorte y plastificación de las tarjetas y carteles. Seguidamente, colocación de velcro por el reverso de las tarjetas y carteles.
- Preparación de los paneles de juego con dos cartulinas plastificadas de diferente color, colocación de dos columnas de velcro y los carteles “Ciencia” y “Apariencia”.
- Preparación e impresión de un solucionario con la explicación de cada una de las afirmaciones, permitiendo al participante comprobar de forma autónoma sus respuestas al final del juego.
- Preparación del espacio de juego fijando con celo u otro material adhesivo los paneles en una estructura o superficie vertical (Figura 5.2.2).
- Al inicio del juego, los dos paneles están vacíos. Todas las tarjetas serán dispuestas en una caja para que el participante las pueda ir colocando en el panel correspondiente.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



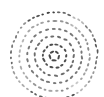


**Figura 5.1.3: Instrucciones del juego ¿Ciencia o apariencia?**

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

### | Desarrollo del juego:

- El docente explica las reglas (Figura 5.2.3) y objetivos del juego al participante.
- En caso de dos jugadores, se tomarán las decisiones en conjunto, sin establecer turnos, y se irán clasificando las afirmaciones en los paneles de mutuo acuerdo.
- El participante de forma autónoma leerá cada afirmación y deberá decidir si se trata de una afirmación contrastada científicamente o si es un bulo, colocando cada tarjeta en el panel correspondiente.
- La dinámica continúa hasta que se termina de clasificar todas las afirmaciones.
- Finalmente, se contrastan los resultados con el solucionario y se discuten con ayuda del docente.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



**A hablar catalán el parlamento nacional**

**A recuperar el dinero de mi cuenta  
bancaria si el banco quiebra**

**A tener un nombre y una nacionalidad**

Figura 5.2.4: Ejemplos de tarjetas del juego *¿Hai derechu o no hay derecho?*  
Fuente: elaboración propia

**España es un país multilingüe**

**España es un país plurilingüe**

**La mejor forma de invertir es buscar un  
activo financiero que de muchas  
ganancias y poco riesgo a perder tu dinero**

**No es buena idea creer que un activo  
financiero que promete muchas ganancias  
tenga poco riesgo de pérdidas**

**Debemos respetar las costumbres  
religiosas de todas las personas**

**Algunas costumbres religiosas no están  
permitidas**

Figura 5.2.5: Ejemplos de tarjetas del juego *Ciudadan-IA*  
Fuente: elaboración propia



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## | Dimensiones de la evaluación

| Dimensión                                | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Participación y dinámica de juego        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente respetando las reglas del juego.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Colabora de forma adecuada en la dinámica del juego y favorece un clima positivo de participación.</li> <li>• Gestiona adecuadamente la frustración ante el error y el éxito ante el acierto.</li> <li>• Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante el juego.</li> <li>• Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia las propuestas, argumentos y opiniones del resto del grupo (en el caso de más de un jugador).</li> </ul> |
| Comprensión y aprendizaje                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica correctamente afirmaciones verdaderas y falsas.</li> <li>• Comprende el significado de los conceptos trabajados durante la actividad.</li> <li>• Utiliza adecuadamente el vocabulario propio y la terminología específica del campo de conocimiento.</li> <li>• Relaciona las afirmaciones con conocimientos previos y proporciona ejemplos</li> <li>• Relaciona las afirmaciones con los campos de la sociolingüística románica y la economía financiera.</li> </ul>                                                                                                                                                        |
| Pensamiento crítico y toma de decisiones | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza críticamente las afirmaciones y reflexiona antes de decidir en qué panel colocarla.</li> <li>• Justifica de forma clara, coherente, razonada sus respuestas.</li> <li>• Reconoce errores y acepta correcciones.</li> <li>• Reflexiona sobre la importancia de verificar la información y contrastar fuentes antes de considerarla verdadera.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                         |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

## | Variantes o adaptaciones:

| Nombre del juego                       | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>¿Hai derechu o no hay derechu?:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptación del juego realizada para trabajar de manera transversal con la vulnerabilidad en tres ámbitos: sociolingüístico, económico y jurídico.</li> <li>Las tarjetas contienen enunciados que hacen referencia a un posible derecho de la ciudadanía (Figura 5.2.4).</li> <li>El jugador ha de coger una tarjeta y decidir si la sociedad tiene o no el derecho que se menciona en el enunciado.</li> <li>Si se considera que existe el derecho, se coloca la tarjeta en el panel “<i>hai derechu</i>”. En caso contrario, se pondría en el panel “no hay derecho”.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Ciudadan-IA                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptación del juego realizada para trabajar el espíritu crítico acerca de la información generada a través de inteligencia artificial en tres ámbitos: sociolingüístico, económico y jurídico.</li> <li>Las tarjetas contienen enunciados con información incorrecta generada con inteligencia artificial. Por cada tarjeta con información generada con IA, se incluye una tarjeta que contiene información correcta (Figura 5.2.5).</li> <li>Para facilitar la dinámica del juego, cada par de tarjetas se codifica con un color diferente.</li> <li>El jugador debe coger cada par de tarjetas y decidir cuál contiene información incorrecta generada con IA y cuál contiene información correcta.</li> <li>Si se considera que la información ha sido generada con IA, se coloca la tarjeta en el panel “Pura IA”. En caso contrario, se pondría en el panel “Ciencia”.</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Oviedo

### 5.3. ¡Tú no me la cuelas!

#### Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Sociolingüística Románica y Economía Financiera                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                     | Nivel educativo       | Educación Primaria y Secundaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                     | Edad recomendada      | De 10 a 16 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Organización        | Número de jugadores   | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                     | Tipo de participación | Individual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                     | Duración estimada     | 30 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Recursos necesarios | Espacio               | No se requiere un espacio con características específicas                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14 tarjetas con tres afirmaciones: una afirmación correcta y dos afirmaciones incorrectas</li> <li>• Papel para la impresión de las tarjetas</li> <li>• Impresora</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Láminas de plastificar</li> <li>• Plastificadora</li> <li>• Opcional: <i>Canva</i> para el diseño de las tarjetas</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



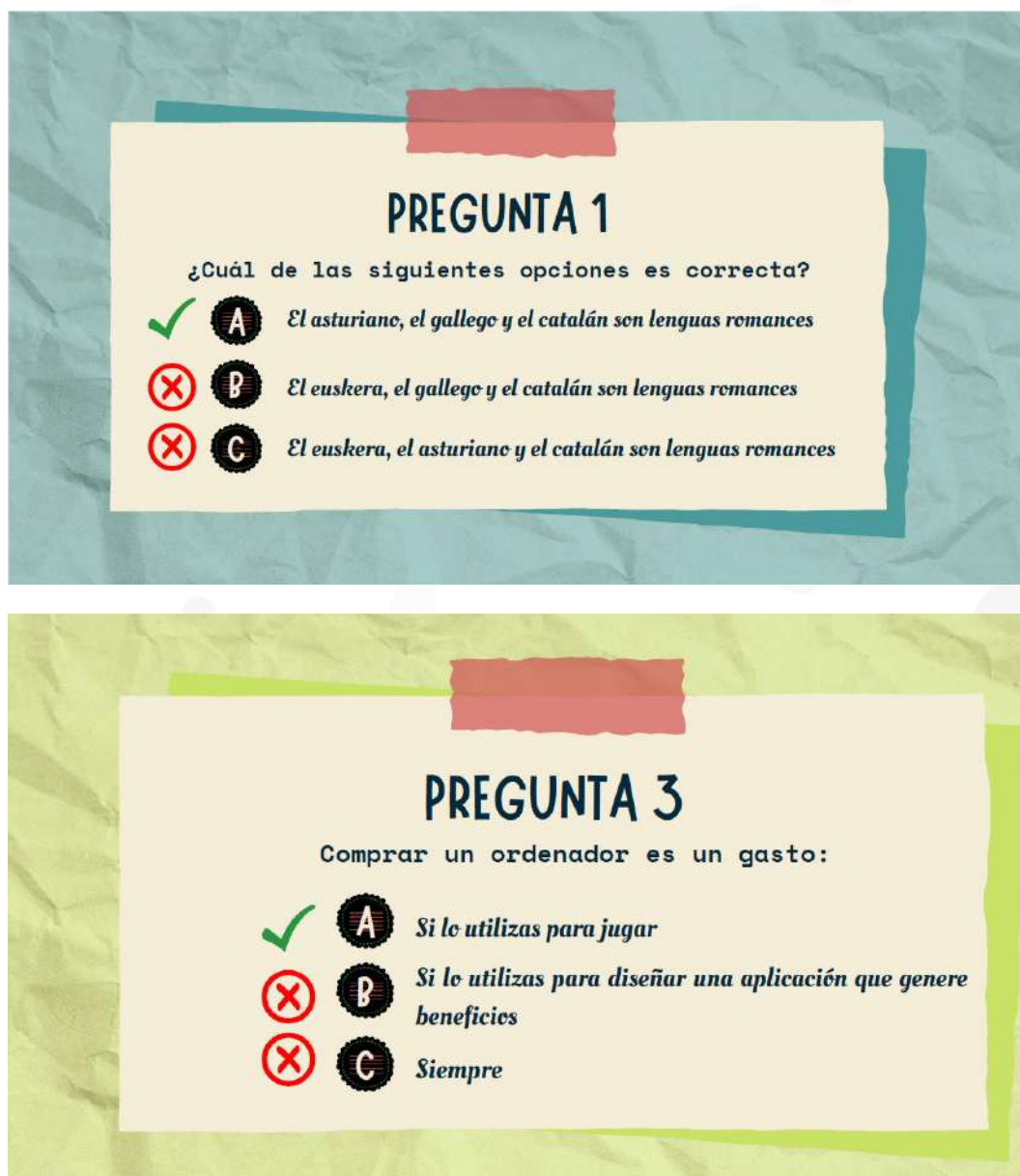


Figura 5.3.1: Ejemplos de tarjetas del juego *¡Tú no me la cueles!*  
Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Objetivos didácticos

- Adquirir conocimientos de Sociolingüística Románica, valorando la diversidad lingüística y la situación de las lenguas romances minorizadas en contextos reales.
- Adquirir conocimientos de Economía Financiera evaluando situaciones cotidianas relacionadas con el ahorro, el gasto y el uso del dinero.
- Reflexionar sobre la fiabilidad de las fuentes y la importancia de verificar la información antes de aceptarla como verdadera.
- Comprender el impacto de la desinformación en distintos ámbitos del conocimiento y de la vida cotidiana.
- Tomar decisiones razonadas a partir de la observación, la comparación y el contraste de datos.
- Desarrollar el pensamiento crítico mediante el análisis y la identificación de información verdadera y falsa en enunciados simples.
- Mejorar la capacidad de argumentación oral justificando las decisiones tomadas durante el juego y adaptando el discurso para persuadir al contrincante.
- Desarrollar la resiliencia y el control emocional al enfrentarse a estrategias de persuasión y manipulación verbal en un entorno lúdico controlado.
- Adoptar una actitud positiva hacia el error como parte del proceso de aprendizaje.
- Practicar la escucha activa y el respeto por las normas de convivencia a través de la dinámica de turnos y la atención al contrincante ya sea en el rol de emisor (quien formula y argumenta las afirmaciones) o de receptor (quien analiza y decide).

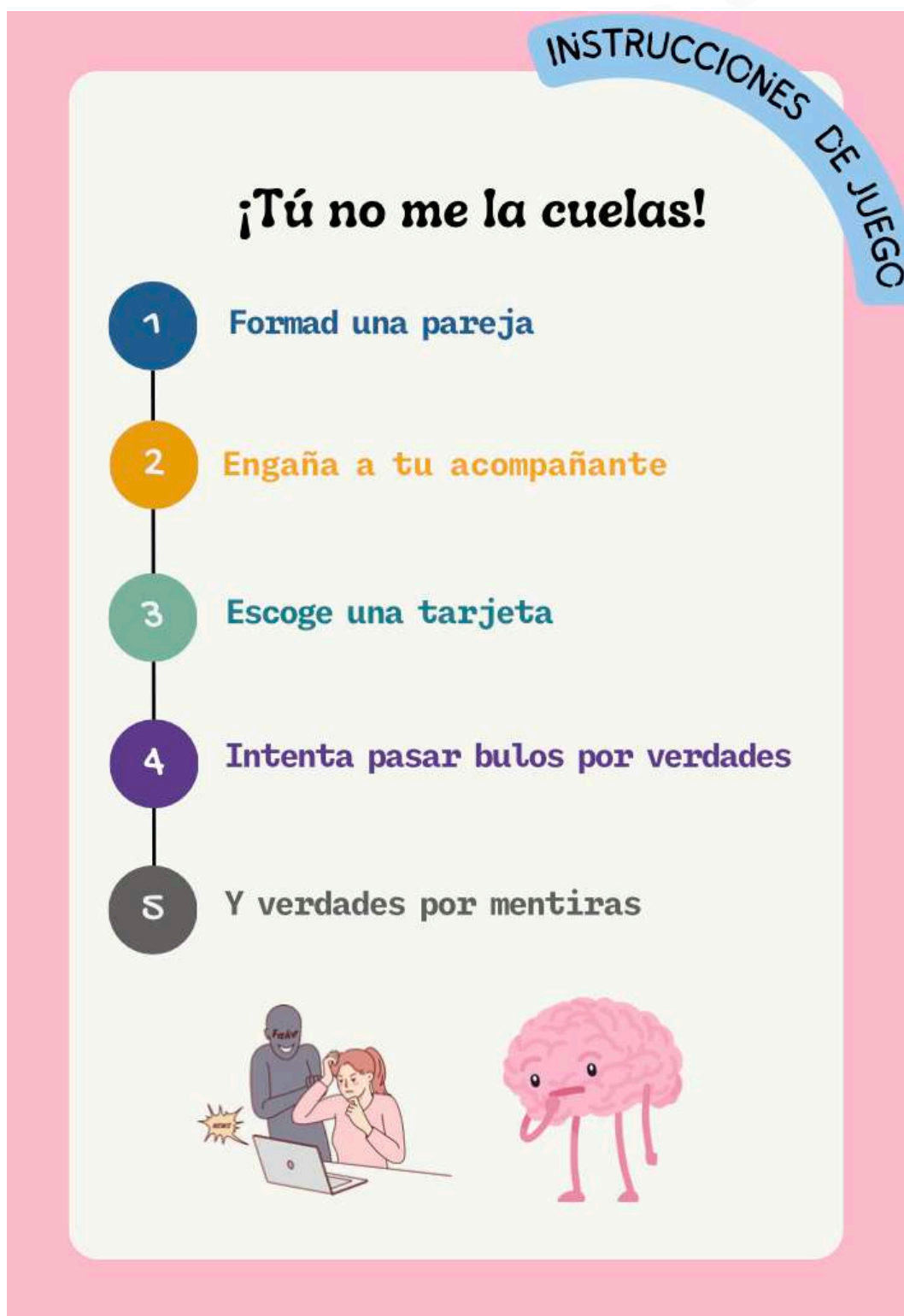


Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 5.3.2: Instrucciones del juego ¡Tú no me la cuelas!**

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
de AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## | Contenidos y habilidades trabajadas

| Dimensiones | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Contenidos  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sociolingüística Románica:</b> diversidad lingüística, lenguas romances minorizadas, contacto de lenguas, intercomprensión lingüística, multilingüismo y plurilingüismo, estereotipos y prejuicios lingüísticos, actitudes lingüísticas, derechos de las comunidades lingüísticas.</li> <li>• <b>Economía Financiera:</b> ahorro, gasto, precios, consumo, inversión, endeudamiento, toma de decisiones económicas, gestión de los recursos económicos, agentes económicos, mercados e instituciones financieras.</li> <li>• <b>Transversales:</b> identificación de información basada en evidencias científicas frente a ideas falsas, simplificaciones o bulos e introducción a las fuentes de información contrastada.</li> </ul> |
| Habilidades | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cognitivas:</b> pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis de enunciados simples, interpretación de datos, análisis y comparación de información, interpretación del lenguaje no verbal, reflexión, toma de decisiones, empatía cognitiva, atención y concentración.</li> <li>• <b>Lingüísticas y comunicativas:</b> comprensión lectora, comprensión oral, adquisición de vocabulario, expresión oral argumentativa, persuasión, escucha activa y uso consciente del lenguaje.</li> <li>• <b>Sociales y emocionales:</b> aceptación de reglas, respeto de turnos, aceptación del error, gestión del fracaso y del éxito.</li> </ul>                                                                                          |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

## | Diseño y preparación del juego

- Diseño de 14 tarjetas con tres afirmaciones cortas sobre la materia, temática o problemáticas que se desee trabajar, de las cuales una es verdadera y dos falsas (Figura 5.3.1).
- Codificación de las tarjetas utilizando dos colores, 7 tarjetas de cada color, para facilitar el reparto de tarjetas y una la distribución equilibrada de temas entre los dos jugadores.
- Impresión, recorte y plastificación de las tarjetas de juego.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Oviedo

## 5. Descripción de los juegos

### | Desarrollo del juego

- El docente explica las reglas (Figura 5.3.2) y los objetivos del juego a la pareja de participantes y reparte 14 tarjetas (7 para cada participante).
- Se asignan los roles iniciales: un jugador comienza formulando y argumentando las afirmaciones (emisor) y otro debe analizar y decidir qué afirmación es verdadera (receptor).
- En su turno, el emisor selecciona una de sus tarjetas y lee en voz alta las tres afirmaciones a su contrincante, conociendo de antemano cuál es la opción correcta.
- Tras la lectura, el receptor realiza una elección inicial, señalando cuál de las tres afirmaciones considera que es verdadera.
- Una vez hecha la selección, el emisor inicia la fase de persuasión, utilizando argumentos y razonamientos (reales o inventados) para intentar que el receptor reconsidere su elección, intentando guiarlo hacia la selección de una afirmación falsa.
- Tras escuchar los argumentos, el receptor comunica su decisión final, pudiendo ratificar su elección anterior o cambiarla por otra de las opciones de la tarjeta.
- Se comprueba la respuesta correcta: si el receptor acierta, gana un punto; si el emisor logra engañarlo y el receptor falla, el punto es para el emisor.
- Tras completar este turno, los estudiantes intercambian los roles para la siguiente ronda: el receptor pasa a ser emisor y viceversa.
- La dinámica continua de forma alterna hasta que ambos jugadores han agotado sus 7 tarjetas.
- Al finalizar el juego, se realiza un recuento de puntos para determinar quién ha logrado “colar” más engaños o quién ha identificado más verdades.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

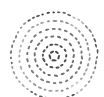


## | Dimensiones de la evaluación

| Dimensión                                | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Participación y dinámica de juego        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Participa activamente respetando las reglas y asumiendo ambos roles durante todas las rondas.</li> <li>Respeto el turno de palabra y las fases de la dinámica de juego (lectura, elección, persuasión y resolución).</li> <li>Mantiene la atención y la implicación durante el desarrollo del juego.</li> <li>Colabora de forma adecuada en la dinámica del juego y favorece un clima positivo de participación.</li> <li>Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia las respuestas, argumentos, opiniones y posibles errores del contrincante.</li> <li>Gestiona adecuadamente la frustración ante el error y el éxito propio o ajeno.</li> <li>Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante el juego.</li> </ul> |
| Comprensión y aprendizaje                | <ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica correctamente las afirmaciones verdaderas (receptor).</li> <li>Utiliza adecuadamente el vocabulario propio y la terminología específica del campo de conocimiento al elaborar argumentos (emisor).</li> <li>Construye argumentos falsos pero verosímiles (emisor).</li> <li>Relaciona el contenido de la tarjeta con conocimientos previos y proporciona ejemplos (emisor).</li> <li>Comprende el significado de los conceptos trabajados durante la actividad.</li> <li>Relaciona las afirmaciones con los campos de la sociolingüística románica y la economía financiera.</li> </ul>                                                                                                                                                                |
| Pensamiento crítico y toma de decisiones | <ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza críticamente las afirmaciones y reflexiona antes de responder.</li> <li>Justifica de forma clara, coherente, razonada sus respuestas.</li> <li>Reconoce errores y acepta correcciones.</li> <li>Reflexiona sobre la importancia de verificar la información y contrastar fuentes antes de considerarla verdadera.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Argumentación y persuasión (emisor)      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Construye argumentos lógicos y coherentes para defender la veracidad o falsedad de una afirmación.</li> <li>Utiliza estrategias de comunicación con el objetivo de persuadir al contrincante.</li> <li>Adapta su discurso justificativo en función de la reacción inicial de su contrincante.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Variantes o adaptaciones:

| Modalidades      | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Modo Trivial     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se elimina la fase de argumentación y persuasión tras la elección inicial.</li> <li>Se exige una respuesta inmediata y definitiva por parte del receptor una vez enunciadas las tres afirmaciones de la tarjeta, reduciendo la carga cognitiva y la complejidad del desafío.</li> <li>Esta dinámica permite reducir el tiempo de ejecución de las partidas y el nivel de dificultad.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Modo cooperativo | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se organiza a los participantes en equipos de dos o más jugadores para desempeñar los roles de equipo emisor y equipo receptor.</li> <li>Se incluye un tiempo de deliberación interna para que el equipo emisor consensúe la estrategia de engaño y los argumentos que utilizarán para confundir al equipo rival.</li> <li>El equipo receptor deberá debatir y justificar su elección final basándose en las aportaciones de todos sus miembros.</li> <li>Esta dinámica permite el desarrollo de competencias transversales de trabajo en equipo, fomentando la cooperación, la negociación interna, el aprendizaje entre iguales y la toma de decisiones consensuadas.</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



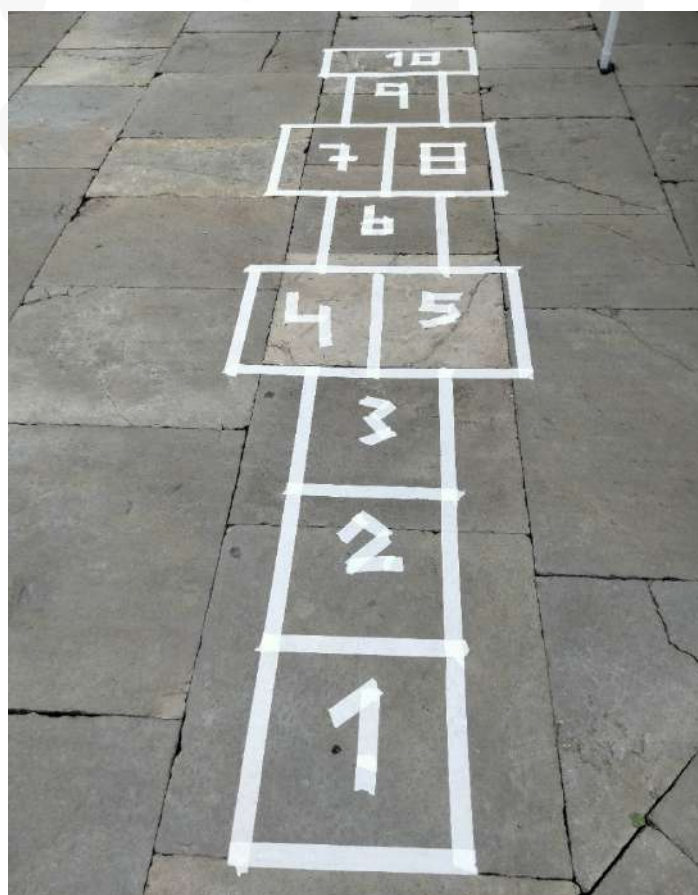
**Aunque una palabra no esté en el  
diccionario, puede usarse**

**Europa es el continente con menos lenguas**

**Ahorrar es guardar parte del dinero que  
recibimos para necesidades del futuro**

**El dinero no se termina**

**Figura 5.4.1: Ejemplos de tarjetas del juego *El cascayu de les fake news***  
*Fuente: elaboración propia*



**Figura 5.4.2: Diseño del tablero de juego del juego *El cascayu de les fake news***  
*Fuente: fotografía de los autores*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

5.4. El *cascayu* de les fake news

## Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Sociolingüística Románica y Economía Financiera                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                     | Nivel educativo       | Educación Primaria y Secundaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                     | Edad recomendada      | De 6 a 10 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Organización        | Número de jugadores   | De 2 a 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | Tipo de participación | Individual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | Duración estimada     | 30 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Recursos necesarios | Espacio               | Espacio diáfano en interior o exterior con una superficie de al menos 4 x 1 metros para colocar el tablero de juego                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 40-50 tarjetas con afirmaciones verdaderas y falsas</li> <li>• Cinta de enmascarado (alternativas: tiza o goma EVA)</li> <li>• Piedra</li> <li>• Papel para la impresión de las tarjetas</li> <li>• Impresora</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Láminas de plastificar</li> <li>• Plastificadora</li> <li>• Opcional: <i>Canva</i> para el diseño de las tarjetas</li> </ul> |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Figura 5.4.3: Instrucciones del juego *El cascayu de les fake news*

Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
de AGENDA 2030



## | Objetivos didácticos

- Adquirir conocimientos de Sociolingüística Románica, valorando la diversidad lingüística y la situación de las lenguas romances minorizadas en contextos sociales reales.
- Adquirir conocimientos de Economía Financiera evaluando situaciones cotidianas relacionadas con el ahorro, el gasto y el uso del dinero.
- Reflexionar sobre la fiabilidad de las fuentes y la importancia de verificar la información antes de aceptarla como verdadera.
- Comprender el impacto de la desinformación en distintos ámbitos del conocimiento y de la vida cotidiana.
- Tomar decisiones razonada a partir de la observación, la comparación y el contraste de datos.
- Desarrollar el pensamiento crítico mediante el análisis y la identificación de información verdadera y falsa en enunciados simples.
- Mejorar la capacidad de argumentación oral justificando las decisiones tomadas durante el juego.
- Valorar el patrimonio cultural lúdico a través del conocimiento y la práctica de juegos tradicionales como herramienta de socialización y aprendizaje.
- Integrar el control corporal y la motricidad gruesa con procesos cognitivos de toma de decisiones rápidas.
- Adoptar una actitud positiva hacia el error como parte del proceso de aprendizaje.
- Practicar la escucha activa y el respeto por las normas de convivencia a través de la dinámica de turnos y la atención a las respuestas de los compañeros.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Contenidos y habilidades trabajadas

| Dimensiones        | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Contenidos</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sociolingüística Románica:</b> diversidad lingüística, lenguas romances minorizadas, contacto de lenguas, intercomprensión lingüística, multilingüismo y plurilingüismo, estereotipos y prejuicios lingüísticos, actitudes lingüísticas, derechos de las comunidades lingüísticas.</li> <li>• <b>Economía Financiera:</b> ahorro, gasto, precios, consumo, inversión, endeudamiento, toma de decisiones económicas, gestión de los recursos económicos, agentes económicos, mercados e instituciones financieras.</li> <li>• <b>Transversales:</b> identificación de información basada en evidencias científicas frente a ideas falsas, simplificaciones o bulos e introducción a las fuentes de información contrastada.</li> </ul> |
| <b>Habilidades</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cognitivas:</b> pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis de enunciados simples, interpretación de datos, análisis y comparación de información, reflexión, toma de decisiones, atención y concentración.</li> <li>• <b>Lingüísticas y comunicativas:</b> comprensión oral, adquisición de vocabulario, expresión oral argumentativa, escucha activa y uso consciente del lenguaje.</li> <li>• <b>Sociales y emocionales:</b> aceptación de reglas, respeto de turnos, aceptación del error, gestión del fracaso y del éxito.</li> <li>• <b>Motrices:</b> coordinación, equilibrio, puntería y control corporal.</li> </ul>                                                                                                  |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

### | Diseño y preparación del juego

- Diseño de 40-50 tarjetas con afirmaciones cortas verdaderas y falsas sobre la materia, temática o problemáticas que se desee trabajar (Figura 5.4.1).
- Codificación de las afirmaciones por nivel de dificultad aplicando una escala por colores. Esta codificación permite al docente ajustar de una forma eficaz los contenidos al nivel educativo de los participantes durante el desarrollo del juego, así como su grado de dificultad en sucesivas rondas del juego.
- Impresión, recorte y plastificación de las tarjetas de juego.
- Con cinta de enmascarado se dibujan casillas numeradas del 1 al 10 siguiendo un patrón de uno y dos cuadrados en el espacio de juego (Figura 5.4.2).



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Desarrollo del juego

- El docente explica a los participantes las reglas (Figura 5.4.3) y objetivos del juego y organiza los turnos.
- En su turno, cada participante lanza la piedra sobre el tablero de juego y completa el recorrido sin pisar las líneas hasta la casilla donde ha quedado ubicada la piedra.
- Una vez que el participante esté ubicado en la casilla donde ha colocado la piedra, el docente enuncia una afirmación y lo invita a indicar si esta es verdadera o falsa.
- Si el participante contesta de forma correcta, recoge la ficha y vuelve a lanzarla, repitiéndose esta dinámica hasta completar el recorrido de juego alcanzando la casilla número 10.
- Si el participante responde de forma incorrecta, recoge la ficha de juego y completa el recorrido en sentido inverso hasta la casilla de salida, cediendo el turno al siguiente.
- En el caso de que el participante lance la ficha de juego fuera del tablero de juego, vuelve al inicio y cede el turno al siguiente participante.
- Tras completar varias rondas a determinar por el docente, se invita a los participantes a reflexionar sobre los contenidos y lo aprendido a través del juego.
- En el caso de que el docente considere útil proclamar un ganador o ganadora del juego, sería el participante que haya completado con éxito más rondas.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## | Dimensiones de la evaluación

| Dimensión                                | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Participación y dinámica de juego        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente respetando las reglas y los turnos de juego.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Colabora de forma adecuada en la dinámica del juego y favorece un clima positivo de participación.</li> <li>• Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia las respuestas, argumentos, opiniones y posibles errores del resto de participantes.</li> <li>• Gestiona adecuadamente la frustración ante el error y el éxito propio o ajeno.</li> <li>• Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante el juego.</li> </ul> |
| Comprensión y aprendizaje                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica correctamente afirmaciones verdaderas y falsas.</li> <li>• Comprende el significado de los conceptos trabajados durante la actividad.</li> <li>• Utiliza adecuadamente el vocabulario propio y la terminología específica del campo de conocimiento.</li> <li>• Relaciona las afirmaciones con conocimientos previos y proporciona ejemplos.</li> <li>• Relaciona las afirmaciones con los campos de la sociolingüística románica y la economía financiera.</li> </ul>                                                                                                                                                         |
| Pensamiento crítico y toma de decisiones | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza críticamente la información y reflexiona antes de responder.</li> <li>• Justifica de forma clara, coherente, razonada sus respuestas.</li> <li>• Reconoce errores y acepta correcciones.</li> <li>• Reflexiona sobre la importancia de verificar la información y contrastar fuentes antes de considerarla verdadera.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

## | Variantes o adaptaciones

| Nombre del juego      | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| El cascayú de los ODS | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptación del tablero de juego clásico incorporando 17 casillas en lugar de 10.</li> <li>• Diseño de tarjetas con afirmaciones verdaderas o falsas sobre cada uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (al menos 4 afirmaciones por ODS) y codificación según la escala cromática de la Agenda 2030.</li> <li>• En función del número de la casilla donde el participante coloque la ficha de juego tras su lanzamiento, el docente enuncia una afirmación relativa a dicho ODS e invita al participante a indicar si la afirmación es verdadera o falsa.</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## 5.5. De buena ley

### Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Sociolingüística Románica, Economía Financiera y Derecho                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                     | Nivel educativo       | Educación Primaria y Secundaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|                     | Edad recomendada      | De 6 a 10 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Organización        | Número de jugadores   | De 1 a 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                     | Tipo de participación | Individual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                     | Duración estimada     | 30 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Recursos necesarios | Espacio               | Espacio diáfano en interior o exterior con una superficie de al menos 3 x 3 metros para colocar los materiales                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 18 baterías de 3 preguntas tipo test, una pregunta de cada área de conocimiento</li> <li>• Globos</li> <li>• Disfraces de juez/a: toga, martillo y peluca</li> <li>• Silla con reposabrazos</li> <li>• Cinta de enmascarado o tiza</li> <li>• Celo u otro adhesivo temporal</li> <li>• Papel para la impresión de las baterías de preguntas</li> <li>• Impresora</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Opcional: cámara de fotos instantánea y papel de foto</li> </ul> |



Universidad de Oviedo


**CÁTEDRA**  
**Concepción**  
**Arenal**  
**DE AGENDA 2030**


**¿Cuál de estas lenguas NO es cooficial en su Comunidad Autónoma?**

- a) Asturiano**
- b) Catalán**
- c) Gallego**

**El ahorro...**

- a) nos permite tener control sobre nuestras finanzas personales**
- b) no es necesario, si tengo un gasto imprevisto siempre puedo pedir dinero al banco**
- c) no es posible porque todos mis gastos son fijos y necesarios**

**¿Quién tiene derechos humanos?**

- a) Todas las personas**
- b) Todas las personas menos las que cometen delitos**
- c) Todas las personas menos las que comenten delitos y pobres**

**Figura 5.5.1: Ejemplos de las preguntas del juego *De buena ley***  
*Fuente: elaboración propia*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

### | Objetivos didácticos:

- Comprender el concepto de vulnerabilidad desde las perspectivas lingüística, económica y jurídica.
- Identificar situaciones de vulnerabilidad lingüística, económica y jurídica mediante el análisis de preguntas guiadas.
- Comprender la importancia del respeto y protección de la diversidad lingüística y la protección de los derechos, el acceso y la gestión de los recursos económicos para favorecer la inclusión social.
- Desarrollar el pensamiento crítico y promover la toma de decisiones fundamentadas seleccionando la respuesta más adecuada a partir del análisis de diferentes opciones.
- Mejorar la capacidad de argumentación oral justificando las respuestas seleccionadas durante el juego.
- Adoptar una actitud positiva hacia el error como parte del proceso de aprendizaje.
- Practicar la escucha activa y el respeto por las normas de convivencia a través de la dinámica de turnos y la atención a las respuestas de los compañeros.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal

DE AGENDA 2030



## | Contenidos y habilidades trabajadas

| Dimensiones        | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Contenidos</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sociolingüística Románica:</b> diversidad lingüística, lenguas romances minorizadas, contacto de lenguas, intercomprensión lingüística, multilingüismo y plurilingüismo, estereotipos y prejuicios lingüísticos, actitudes lingüísticas, derechos de las comunidades lingüísticas.</li> <li>• <b>Economía Financiera:</b> ahorro, gasto, precios, consumo, inversión, endeudamiento, toma de decisiones económicas, gestión de los recursos económicos, agentes económicos, mercados e instituciones financieras.</li> <li>• <b>Derecho:</b> derechos humanos, infancia y marco jurídico contra la discriminación.</li> <li>• <b>Transversales:</b> situaciones de vulnerabilidad en el ámbito económico, lingüístico y jurídico.</li> </ul> |
| <b>Habilidades</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cognitivas:</b> pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis de enunciados simples, interpretación de datos, análisis y comparación de información, reflexión, toma de decisiones, atención y concentración.</li> <li>• <b>Lingüísticas y comunicativas:</b> comprensión oral, adquisición de vocabulario, expresión oral argumentativa, escucha activa y uso consciente del lenguaje.</li> <li>• <b>Sociales y emocionales:</b> aceptación de reglas, respeto de turnos, aceptación del error, gestión del fracaso y del éxito.</li> <li>• <b>Motrices:</b> coordinación, equilibrio y control corporal.</li> </ul>                                                                                                                   |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

### | Diseño y preparación del juego:

- Diseño de 18 baterías de 3 preguntas tipo test, una pregunta de cada área de conocimiento (Figura 5.5.1)
- Impresión de varias copias de las baterías de preguntas y recorte.
- Cada papel con tres preguntas se enrolla en forma de cilindro y se introduce en un globo.
- Diseño de disfraces unisex de jueces: toga, peluca y martillo.
- Delimitación de la zona de juego cinta de enmascarado o tiza.
- Hinchado de globos y colocación con celo u otro material adhesivo en la zona de juego (Figura 5.5.2).
- Colocación de la silla con reposabrazos próxima a la zona de juego.



**Figura 5.5.2: Diseño de la zona de juego del juego *De buena ley***

*Fuente: fotografía de los autores*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Desarrollo del juego:

- El docente explica las reglas (Figura 5.5.3) y objetivos del juego a los participantes y organiza el acceso al juego.
- En su turno, cada participante explota un globo en la zona de juego y de él extrae una hoja que contiene tres preguntas.
- El participante se sienta en la silla y el docente enuncia las preguntas y las posibles respuestas.
- Por cada pregunta contestada correctamente, el docente proporciona al participante uno de los atuendos del disfraz de juez o jueza: primero la toga, después la peluca y, finalmente, el martillo.
- Si el participante falla, se le proporciona otro intento.
- Si el participante consigue contestar correctamente todas las preguntas estará completamente caracterizado con el disfraz y sentando en el sillón (Figura 5.5.4). En ese momento se le ofrece la posibilidad de tomarse una fotografía “después de haber impartido justicia”.



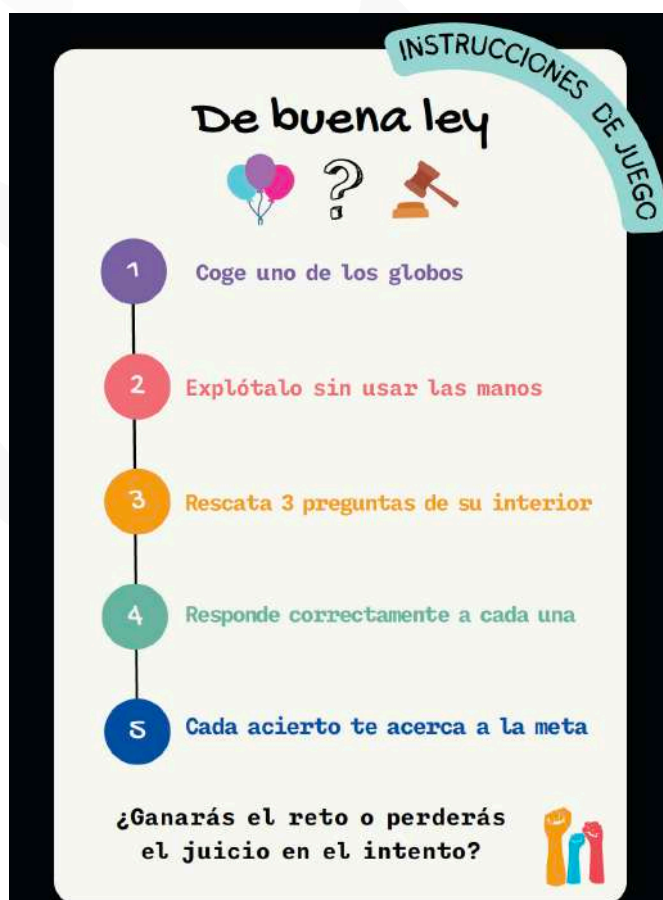
Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos



**Figura 5.5.3: Instrucciones del juego *De buena ley***

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*



**Figura 5.5.4: Participante caracterizado tras haber finalizado el juego *De buena ley***

*Fuente: fotografía de los autores*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Dimensiones de la evaluación:

| Dimensión                                       | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Participación y dinámica de juego</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente respetando las reglas y los turnos de juego.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Colabora de forma adecuada en la dinámica del juego y favorece un clima positivo de participación.</li> <li>• Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia las respuestas, argumentos, opiniones y posibles errores del resto de participantes.</li> <li>• Gestiona adecuadamente la frustración ante el error y el éxito propio o ajeno.</li> <li>• Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante el juego.</li> </ul> |
| <b>Comprensión y aprendizaje</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde correctamente a las preguntas.</li> <li>• Comprende el significado de los conceptos trabajados durante la actividad.</li> <li>• Utiliza adecuadamente el vocabulario propio y la terminología específica del campo de conocimiento.</li> <li>• Relaciona las preguntas con conocimientos previos y proporciona ejemplos.</li> <li>• Relaciona las preguntas con los campos de la sociolingüística románica, la economía financiera y el derecho..</li> </ul>                                                                                                                                                                     |
| <b>Pensamiento crítico y toma de decisiones</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza críticamente la información y reflexiona antes de responder.</li> <li>• Justifica de forma clara, coherente, razonada sus respuestas.</li> <li>• Reconoce errores y acepta correcciones.</li> <li>• Reflexiona sobre las situaciones de vulnerabilidad económica, jurídica y lingüística y la protección de los derechos, el acceso y gestión de los recursos económicos y el respeto y protección de la diversidad lingüística para favorecer la inclusión social.</li> </ul>                                                                                                                                                    |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

Universidad de Asturias

## 5. Descripción de los juegos

## 5.6. Desigualdades en juego

### Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Sociolingüística Románica, Economía Financiera, Derecho y Agenda 2030                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|                     | Nivel educativo       | Educación Primaria y Secundaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                     | Edad recomendada      | De 10 a 16 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Organización        | Número de jugadores   | De 2 a 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | Tipo de participación | Individual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | Duración estimada     | 20 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Recursos necesarios | Espacio               | Espacio diáfano en interior o exterior con una superficie de al menos 2x2 metros para colocar los materiales                                                                                                                                                                                                                                      |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 tarjetas 35 x 35 cm: 10 con un reto y 10 con una clave que permita abordar el reto.</li> <li>• Papel de estucado 300 gramos para la impresión de las tarjetas</li> <li>• Se requieren servicios profesionales de imprenta</li> <li>• Opcional: <i>Canva</i> para el diseño de las tarjetas</li> </ul> |



Universidad de Oviedo


**CÁTEDRA**  
 Concepción  
 Arenal  
 DE AGENDA 2030


Figura 5.6.1: Ejemplos de las tarjetas del juego *Desigualdades en juego*

Fuente: elaboración propia



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030UO  
Asturias

## 5. Descripción de los juegos

### | Objetivos didácticos:

- Reconocer desigualdades lingüísticas, económicas y jurídicas en contextos cercanos.
- Comprender que las barreras lingüísticas pueden generar situaciones de desigualdad y exclusión.
- Reconocer desigualdades derivadas del acceso a la educación financiera, la gestión de los recursos económicos y el impacto de la actividad económica empresarial.
- Identificar situaciones de desigualdad relacionadas con el acceso y la garantía de los derechos humanos.
- Relacionar problemáticas sociales y estrategias de intervención.
- Reflexionar sobre el concepto de desigualdad en contextos reales.
- Reconocer y contextualizar los Objetivos de Desarrollo Sostenible en relación con las desigualdades sociales.
- Mejorar la memoria visual, la atención y la concentración a través de la dinámica de localización y emparejamiento de tarjetas dispuestas boca abajo en el espacio de juego.
- Desarrollar actitudes de cooperación, empatía y responsabilidad social, mediante la reflexión colectiva sobre las desigualdades y el papel individual y comunitario en su abordaje.
- Desarrollar el pensamiento crítico mediante la identificación y el análisis de desigualdades lingüísticas, económicas y jurídicas en enunciados simples.
- Adoptar una actitud positiva hacia el error como parte del proceso de aprendizaje.
- Respetar las normas de convivencia a través de la dinámica de turnos y la observación de las acciones del resto de los participantes.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Contenidos y habilidades trabajadas:

| Dimensiones | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Contenidos  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sociolingüística Románica:</b> desigualdades lingüísticas, derechos de las comunidades lingüísticas vulnerables, discriminación lingüística y efectos de la globalización, el desarrollo tecnológico y el turismo en la presencia, uso y valorización de las lenguas minorizadas.</li> <li>• <b>Economía Financiera:</b> desigualdades económicas, educación financiera, gestión de los recursos económicos, impacto ambiental de la actividad económica y brechas de género en el ámbito económico y empresarial.</li> <li>• <b>Derecho:</b> derechos humanos, infancia y protección legal frente al acoso y la discriminación.</li> <li>• <b>Agenda 2030:</b> Objetivo de Desarrollo Sostenible 10 “Reducción de las desigualdades” y transversalidad de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</li> </ul> |
| Habilidades | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cognitivas:</b> pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis de enunciados simples, interpretación de datos, análisis y comparación de información, reflexión, toma de decisiones, memoria visual, atención y concentración.</li> <li>• <b>Lingüísticas y comunicativas:</b> comprensión lectora, adquisición de vocabulario, expresión oral argumentativa, escucha activa y uso consciente del lenguaje.</li> <li>• <b>Sociales y emocionales:</b> aceptación de reglas, respeto de turnos, aceptación del error, gestión del fracaso y del éxito y conciencia social.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                      |



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Oviedo



Figura 5.6.2: Disposición de las tarjetas en el espacio de juego

Fuente: fotografía de los autores



Figura 5.6.3: Instrucciones del juego *Desigualdades en juego*

Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
de AGENDA 2030



## | Diseño y preparación del juego:

- Diseño de 20 tarjetas con la temática o problemáticas que se deseen trabajar, de las cuales 10 incluyen retos y 10 claves que puedan contribuir a su superación.
- Selección de los ODS que se vinculan a cada problemática e integración de las ilustraciones que los representan, tanto en las tarjetas relativas a los retos como en las de sus correspondientes claves (Figura 5.6.1).
- Codificación de las tarjetas utilizando un color distinto para cada par de reto-clave, para facilitar que los jugadores identifiquen las parejas de tarjetas.
- Contratación de servicios profesionales de imprenta para la impresión de las tarjetas de juego.
- Disposición aleatoria y boca abajo de las tarjetas en el espacio de juego, configurando un gran cuadrado (Figura 5.6.2).



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

### | Desarrollo del juego

- El docente explica las reglas (Figura 5.6.3) y objetivos del juego a los participantes y organiza los turnos.
- En su turno, cada participante levanta dos tarjetas y verifica si forman una pareja. En caso afirmativo, lee en voz alta el contenido del reto y su clave y continúa levantando otras dos tarjetas.
- Si las dos tarjetas levantadas no forman pareja, se vuelven al colocar boca abajo en el tablero de juego y pasa el turno al siguiente participante.
- La dinámica continúa hasta que se logran emparejar todas las tarjetas.
- En el caso de que el docente considere útil proclamar un ganador o ganadora del juego, sería el participante que más tarjetas haya conseguido emparejar.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Dimensiones de la evaluación:

| Dimensión                                | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Participación y dinámica de juego        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente respetando las reglas y los turnos de juego.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Colabora de forma adecuada en la dinámica del juego y favorece un clima positivo de participación.</li> <li>• Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia las respuestas, argumentos, opiniones y posibles errores del resto de participantes.</li> <li>• Gestiona adecuadamente la frustración ante el error y el éxito propio o ajeno.</li> <li>• Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante el juego.</li> </ul> |
| Comprensión y aprendizaje                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica correctamente las problemáticas sociales representadas en las tarjetas.</li> <li>• Reconoce la relación entre cada reto y su correspondiente clave de actuación.</li> <li>• Comprende el significado de los conceptos trabajados durante la actividad.</li> <li>• Utiliza el vocabulario propio y la terminología específica del campo de conocimiento.</li> <li>• Relaciona las situaciones planteadas con conocimientos previos y proporciona ejemplos.</li> <li>• Relaciona los retos y las claves con los campos de la sociolingüística románica, la economía financiera y el derecho.</li> </ul>                          |
| Pensamiento crítico y toma de decisiones | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza de manera crítica si la clave de actuación responde adecuadamente a la problemática planteada.</li> <li>• Reflexiona antes de aceptar o rechazar una pareja de tarjetas.</li> <li>• Justifica de forma clara, coherente, razonada sus decisiones.</li> <li>• Reconoce errores y acepta correcciones.</li> <li>• Reflexiona sobre las desigualdades y el papel individual y comunitario en su abordaje.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                 |



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Asturias

## 5. Descripción de los juegos

## 5.7. La ruleta 2030

### Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Agenda 2030                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                     | Nivel educativo       | Educación Primaria y ESO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                     | Edad recomendada      | De 6 a 12 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Organización        | Número de jugadores   | De 2 a 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|                     | Tipo de participación | Individual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|                     | Duración estimada     | 20 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Recursos necesarios | Espacio               | Aula o espacio amplio con mesa de trabajo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de preguntas tipo test del juego Go Goals! de Naciones Unidas (s.f.) disponible en: <a href="https://go-goals.org/es/">https://go-goals.org/es/</a></li> <li>• Ruleta</li> <li>• Cartulinas o papel impreso en la gama cromática de los Objetivos de Desarrollo Sostenible</li> <li>• Papel para la impresión de las tarjetas y logos</li> <li>• Impresora</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Láminas de plastificar</li> <li>• Plastificadora</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Objetivos didácticos:

- Comprender las metas de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.
- Desarrollar una visión global de la Agenda 2030, reconociendo la diversidad de ámbitos de actuación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Adquirir y consolidar conocimientos sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Identificar avances y brechas en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Reflexionar sobre el papel de la ciudadanía en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Mostrar interés por los retos sociales, económicos y ambientales que aborda la Agenda 2030.
- Desarrollar el pensamiento crítico y promover la toma de decisiones fundamentadas seleccionando la respuesta más adecuada a partir del análisis de diferentes opciones.
- Desarrollar la capacidad de argumentación oral justificando las respuestas seleccionadas durante el juego.
- Adoptar una actitud positiva hacia el error como parte del proceso de aprendizaje.
- Practicar la escucha activa y el respeto por las normas de convivencia a través de la dinámica de turnos y la atención a las respuestas de los compañeros.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos



Figura 5.7.1: Diseño de La ruleta 2030  
Fuente: fotografía de los autores



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Contenidos y habilidades desarrolladas:

| Dimensiones | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Contenidos  | Agenda 2030 y metas de los Objetivos de Desarrollo Sostenible                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Habilidades | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cognitivas:</b> pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis de enunciados simples, interpretación de datos, análisis y comparación de información, reflexión, toma de decisiones, atención y concentración.</li> <li>• <b>Lingüísticas y comunicativas:</b> comprensión oral, adquisición de vocabulario, expresión oral argumentativa, escucha activa y uso consciente del lenguaje.</li> <li>• <b>Sociales y emocionales:</b> aceptación de reglas, respeto de turnos, aceptación del error, gestión del fracaso y del éxito y conciencia social.</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de  
Asturias

## 5. Descripción de los juegos

### | Diseño y preparación del juego:

- Descarga, impresión, recorte y plastificación de las tarjetas de preguntas del juego *Go Goals!* de Naciones Unidas.
- Organización de las tarjetas en función del ODS al que hacen referencia. Hay 5 preguntas por ODS y vienen diseñadas de acuerdo con la gama cromática de los diferentes ODS.
- Adquisición y decoración de una ruleta en la gama cromática de los diferentes ODS de la Agenda 2030. El número de secciones de la ruleta debe ser superior a 17. Estas secciones adicionales se identificarán con un color, por ejemplo, el negro, y se intercalarán entre las secciones que representan los ODS (Figura 5.7.1)
- Disposición de los materiales en una superficie horizontal en la zona de juego.

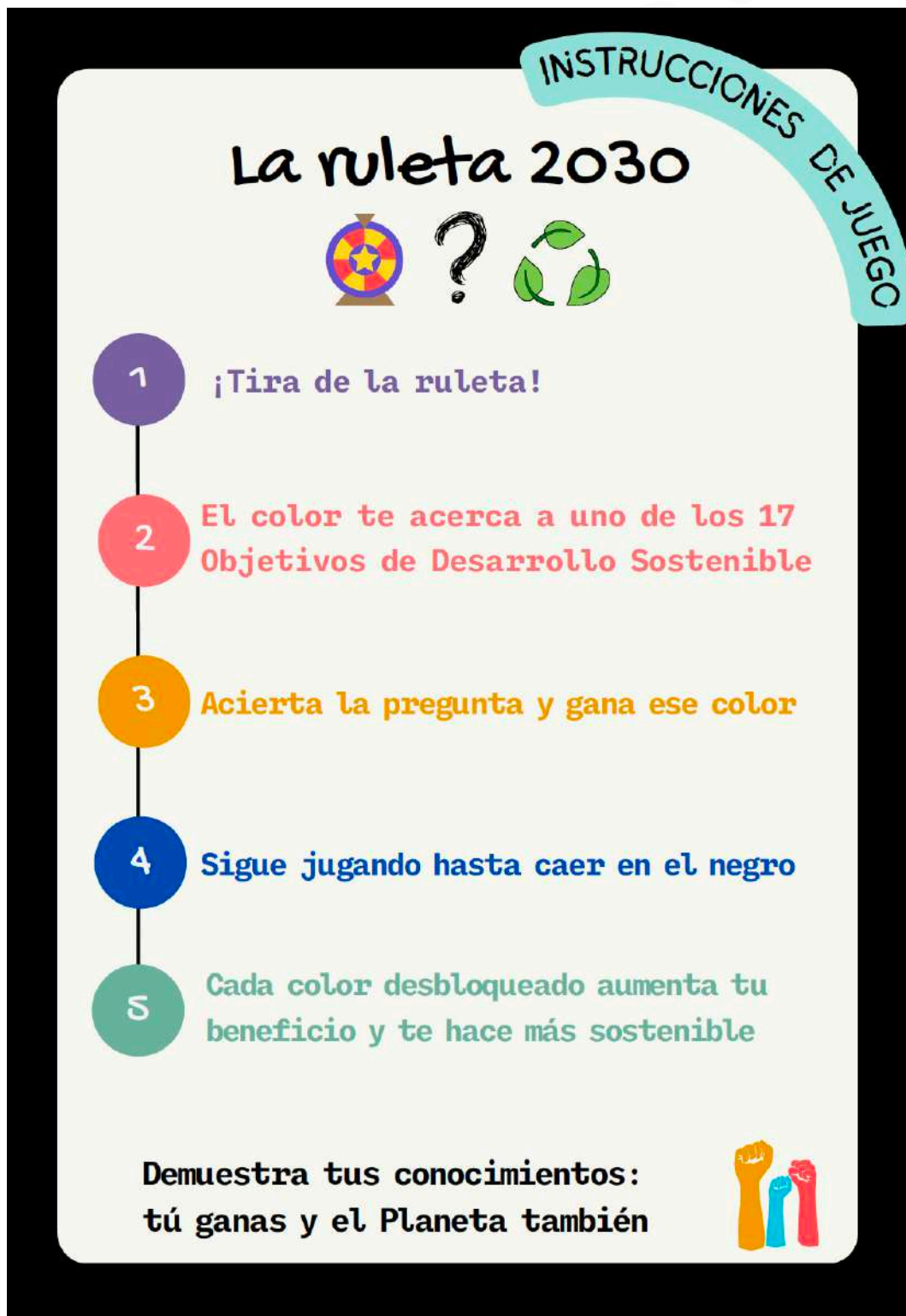


Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 5.7.2: Instrucciones del juego La ruleta 2030**  
Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Oviedo

## 5. Descripción de los juegos

### | Desarrollo del juego:

- El docente explica las reglas (Figura 5.7.2) y objetivos del juego a los participantes y organiza los turnos.
- En su turno, cada participante gira la ruleta, la cual se detendrá en una de sus secciones.
- De acuerdo con el ODS de la sección en la que se ha detenido la ruleta, el docente formula una pregunta y tres opciones de respuesta.
- Si el participante contesta de forma correcta, vuelve a girar la ruleta y continúa la dinámica.
- El turno de cada participante termina cuando la ruleta se detiene en una de las franjas negras o cuando contesta de forma incorrecta a una de las preguntas formuladas.
- Tras completar varias rondas a determinar por el docente, se invita a los participantes a reflexionar sobre los contenidos y lo aprendido a través del juego.
- En el caso de que el docente considere útil proclamar un ganador o ganadora del juego, sería el participante que haya contestado correctamente más preguntas en un mismo turno.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Dimensiones de la evaluación:

| Dimensión                                       | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Participación y dinámica de juego</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente respetando las reglas y los turnos de juego.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Colabora de forma adecuada en la dinámica del juego y favorece un clima positivo de participación.</li> <li>• Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia las respuestas, argumentos, opiniones y posibles errores del resto de participantes.</li> <li>• Gestiona adecuadamente la frustración ante el error y el éxito propio o ajeno.</li> <li>• Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante el juego.</li> </ul> |
| <b>Comprensión y aprendizaje</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde correctamente a las preguntas.</li> <li>• Comprende el significado de los conceptos trabajados durante la actividad.</li> <li>• Utiliza adecuadamente el vocabulario propio y la terminología específica del campo de conocimiento.</li> <li>• Identifica cada uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y sus ámbitos de actuación.</li> <li>• Relaciona las preguntas con conocimientos previos y proporciona ejemplos.</li> </ul>                                                                                                                                                                                         |
| <b>Pensamiento crítico y toma de decisiones</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza críticamente la información y reflexiona antes de responder.</li> <li>• Justifica de forma clara, coherente, razonada sus respuestas.</li> <li>• Reconoce errores y acepta correcciones.</li> <li>• Reflexiona sobre el papel de la ciudadanía en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## 5.8. Aventuras contra la desigualdad

## | Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Sociolingüística Románica, Economía Financiera, Derecho y Agenda 2030                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                     | Nivel educativo       | Educación Primaria y Secundaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                     | Edad recomendada      | De 8 a 16 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Organización        | Número de jugadores   | De 1 a 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|                     | Tipo de participación | Individual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|                     | Duración estimada     | 20 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Recursos necesarios | Espacio               | Espacio diáfano en interior o exterior con una superficie de al menos 1,5 x 2 metros para colocar el tablero de juego                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 45 tarjetas con preguntas de opción múltiple</li> <li>• Mapamundi imprimible en tamaño 2 x 1,5 metros</li> <li>• 30 lupas de colores (6 colores diferentes, 5 lupas de cada color) imprimibles en tamaño DIN-A5</li> <li>• Insignias imprimibles en tamaño DIN-A7</li> <li>• Disfraces de explorador/a: sombreros o cascos y prismáticos</li> <li>• Lona 2 x 1,5 metros para la impresión del mapamundi</li> <li>• Papel autoadhesivo para la impresión de las insignias</li> <li>• Papel para la impresión de las tarjetas y lupas</li> <li>• Impresora</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Láminas de plastificar</li> <li>• Plastificadora</li> <li>• Se requieren servicios profesionales de imprenta</li> <li>• Opcional: <i>Canva</i> para el diseño de tarjetas, lupas e insignias</li> </ul> |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

### | Objetivos didácticos:

- Identificar desigualdades lingüísticas, económicas y jurídicas en diferentes países y continentes mediante preguntas guiadas.
- Comprender que las barreras lingüísticas pueden generar situaciones de desigualdad y exclusión.
- Reconocer indicadores económicos básicos como herramientas para analizar las desigualdades entre territorios.
- Identificar situaciones de desigualdad relacionadas con el acceso y la garantía de los derechos humanos.
- Desarrollar la conciencia social y la empatía hacia realidades distintas a la propia.
- Reflexionar sobre el concepto de desigualdad en contextos reales.
- Desarrollar la orientación espacial mediante la localización de países y continentes en el mapamundi.
- Relacionar la distribución geográfica de las desigualdades con factores históricos, económicos, sociales y culturales.
- Desarrollar una visión global del mundo, reconociendo la diversidad de contextos.
- Desarrollar el pensamiento crítico y promover la toma de decisiones fundamentadas seleccionando la respuesta más adecuada a partir del análisis de diferentes opciones.
- Desarrollar la capacidad de argumentación oral justificando las respuestas seleccionadas durante el juego.
- Adoptar una actitud positiva hacia el error como parte del proceso de aprendizaje.
- Practicar la escucha activa y el respeto por las normas de convivencia a través de la dinámica de turnos y la atención a las respuestas de los compañeros.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

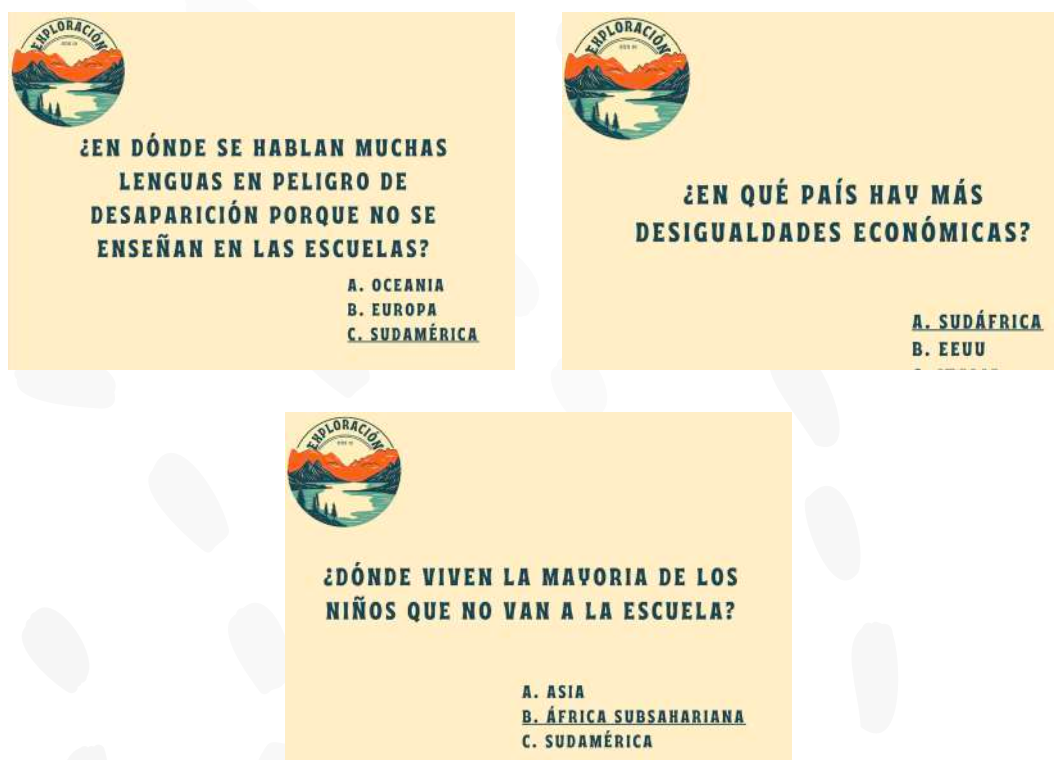


Figura 5.8.1. Ejemplos de tarjetas del juego *Aventuras contra la desigualdad*  
Fuente: elaboración propia

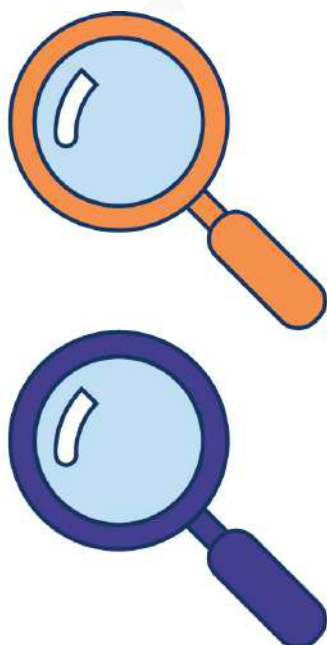


Figura 5.8.2. Lupas o fichas del juego *Aventuras contra la desigualdad*  
Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Figura 5.8.3. Insignia del juego *Aventuras contra la desigualdad*  
Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Contenidos y habilidades trabajadas:

| Dimensiones | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Contenidos  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sociolingüística Románica:</b> desigualdades lingüísticas, lenguas minorizadas, derechos de las comunidades lingüísticas vulnerables, discriminación lingüística, estatus legal de las lenguas, políticas públicas e inversión en la defensa de las lenguas.</li> <li>• <b>Economía Financiera:</b> desigualdades económicas, educación financiera, indicadores macroeconómicos, indicadores de desigualdad económica, inclusión financiera y brechas de género en el ámbito económico y empresarial.</li> <li>• <b>Derecho:</b> garantía y vulneración de los derechos humanos, organismos jurídicos internacionales, leyes de igualdad y protección de la infancia.</li> <li>• <b>Agenda 2030:</b> Objetivo de Desarrollo Sostenible 10 “Reducción de las desigualdades” y grado de cumplimiento de los ODS por países.</li> </ul> |
| Habilidades | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cognitivas:</b> pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis de enunciados simples, interpretación de datos, análisis y comparación de información, reflexión, toma de decisiones, orientación espacial, atención y concentración.</li> <li>• <b>Lingüísticas y comunicativas:</b> comprensión oral, adquisición de vocabulario, expresión oral argumentativa, escucha activa y uso consciente del lenguaje.</li> <li>• <b>Sociales y emocionales:</b> aceptación de reglas, respeto de turnos, aceptación del error, gestión del fracaso y del éxito y conciencia social.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                          |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Oviedo



**Figura 5.8.4. Instrucciones del juego *Aventuras contra la desigualdad***  
 Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
 Concepción  
 Arenal  
 DE AGENDA 2030



## | Diseño y preparación del juego:

- Diseño de 45 tarjetas con preguntas de opción múltiple sobre desigualdades existentes en distintos países o continentes (Figura 5.8.1)
- Codificación de las tarjetas por nivel de dificultad aplicando una escala de colores. Esta codificación permite al docente ajustar de forma eficaz los contenidos del juego al nivel educativo de los participantes durante el desarrollo del juego.
- Diseño de 30 lupas de colores (6 colores diferentes, 5 lupas de cada color) que servirán como fichas de juego (Figura 5.8.2).
- Impresión, recorte y plastificación de las tarjetas y las fichas de juego.
- Diseño de la insignia de juego tamaño DIN-A7 (Figura 5.8.3), impresión en papel autoadhesivo (8 insignias por folio tamaño DIN-A4) y recorte.
- Contratación de servicios profesionales de imprenta para la impresión del tablero de juego: mapamundi en lona de dimensiones 2 x 1,5 metros.
- Disposición de los materiales en el espacio de juego.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos



**Figura 5.8.5. Instante durante el desarrollo del juego *Aventuras contra la desigualdad***  
*Fuente: fotografía de los autores*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal**  
DE AGENDA 2030



## | Desarrollo del juego:

- El docente explica las reglas (Figura 5.8.4) y objetivos del juego a los participantes, entrega cinco lupas de un color a cada jugador y organiza los turnos.
- Se invita a los jugadores a ponerse el disfraz de explorador/a para favorecer la motivación y el aprendizaje lúdico.
- En cada turno, el docente enuncia una pregunta y las tres opciones de respuesta al participante. El participante selecciona la respuesta correcta, que se corresponde con un país o continente, y lo señala en el mapa con una de sus lupas (Figura 5.8.5).
- Si el participante acierta la pregunta, continúa la ronda y pasa el turno al siguiente jugador.
- Si por el contrario su respuesta es incorrecta, pasa el turno y el siguiente jugador tiene la oportunidad de contestar a esa misma pregunta.
- Tras completar varias rondas a determinar por el docente, los participantes reciben una pegatina insignia como reconocimiento y se les invita a reflexionar brevemente sobre los contenidos y lo aprendido durante el juego.
- En el caso de que el docente considere útil proclamar un ganador o ganadora del juego, sería el participante que más lupas haya colocado con éxito en el mapa.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## | Dimensiones de la evaluación:

| Dimensión                         | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Participación y dinámica de juego | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente respetando las reglas y los turnos de juego.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Colabora de forma adecuada en la dinámica del juego y favorece un clima positivo de participación.</li> <li>• Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia las respuestas, argumentos, opiniones y posibles errores del resto de participantes.</li> <li>• Gestiona adecuadamente la frustración ante el error y el éxito propio o ajeno.</li> <li>• Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante el juego.</li> </ul> |
| Comprensión y aprendizaje         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde correctamente a las preguntas.</li> <li>• Identifica correctamente los países y los territorios en el mapa.</li> <li>• Comprende el significado de los conceptos trabajados durante la actividad.</li> <li>• Utiliza adecuadamente el vocabulario propio y la terminología específica del campo de conocimiento.</li> <li>• Relaciona las preguntas con conocimientos previos y proporciona ejemplos.</li> <li>• Relaciona las preguntas con los campos del derecho, la economía financiera y la sociolingüística románica.</li> </ul>                                                                                           |
| Pensamiento crítico               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza críticamente la información y reflexiona antes de responder.</li> <li>• Justifica de forma clara, coherente, razonada sus respuestas.</li> <li>• Reconoce errores y acepta correcciones.</li> <li>• Reflexiona sobre las desigualdades, su distribución geográfica y relación con factores históricos, económicos, sociales y culturales.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                              |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

## | Variantes o adaptaciones:

| Modalidades       | Descripción                                                                                                                                                                  |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Modo principiante | Se utilizan únicamente tarjetas de dificultad baja.<br>Se permite ayuda del monitor o de la familia.<br>No es obligatorio localizar el país exacto, solo el continente.      |
| Modo cooperativo  | Los jugadores trabajan en equipo para responder a las preguntas.<br>Se permite la discusión antes de responder.<br>Se fomenta la reflexión conjunta sobre las desigualdades. |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de  
Asturias

## 5. Descripción de los juegos

## 5.9. ¿Cómo que no pintamos nada?

## Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Sociolingüística Románica, Economía Financiera y Agenda 2030.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                     | Nivel educativo       | Educación Infantil y Primaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                     | Edad recomendada      | De 3 a 12 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Organización        | Número de jugadores   | Sin determinar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|                     | Tipo de participación | Individual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|                     | Duración estimada     | 15 minutos por participante                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Recursos necesarios | Espacio               | Aula o espacio amplio con mesa de trabajo y pared o superficie vertical en la que alojar un mural de 3 x 1,5 metros                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lona blanca de 3 x 1,5 metros.</li> <li>• Folios DIN-A4 color blanco y colores pastel</li> <li>• Batería de dibujos coloreables imprimibles en tamaño DIN-A5</li> <li>• Carteles con el nombre del juego y frase que invita a participar</li> <li>• Insignias imprimibles en tamaño DIN-A7</li> <li>• Disfraces unisex de pintores: boina, lazo, pincel y paleta de colores</li> <li>• Lápices, pinturas, ceras y/o rotuladores de colores</li> <li>• Cuerda o cinta adhesiva resistente</li> <li>• <i>Blu-Tack</i> u otro material adhesivo</li> <li>• Papel autoadhesivo para la impresión de las insignias</li> <li>• Papel para la impresión de los dibujos coloreables y carteles a colocar en el mural</li> <li>• Impresora</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Opcional:</li> <li>• <i>Canva</i> para el diseño de las baterías de dibujos coloreables, insignias y carteles a colocar en el mural</li> <li>• Láminas de plastificar y plastificadora para la elaboración de los carteles a colocar en el mural</li> <li>• Cámara de fotos instantánea y papel de foto</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



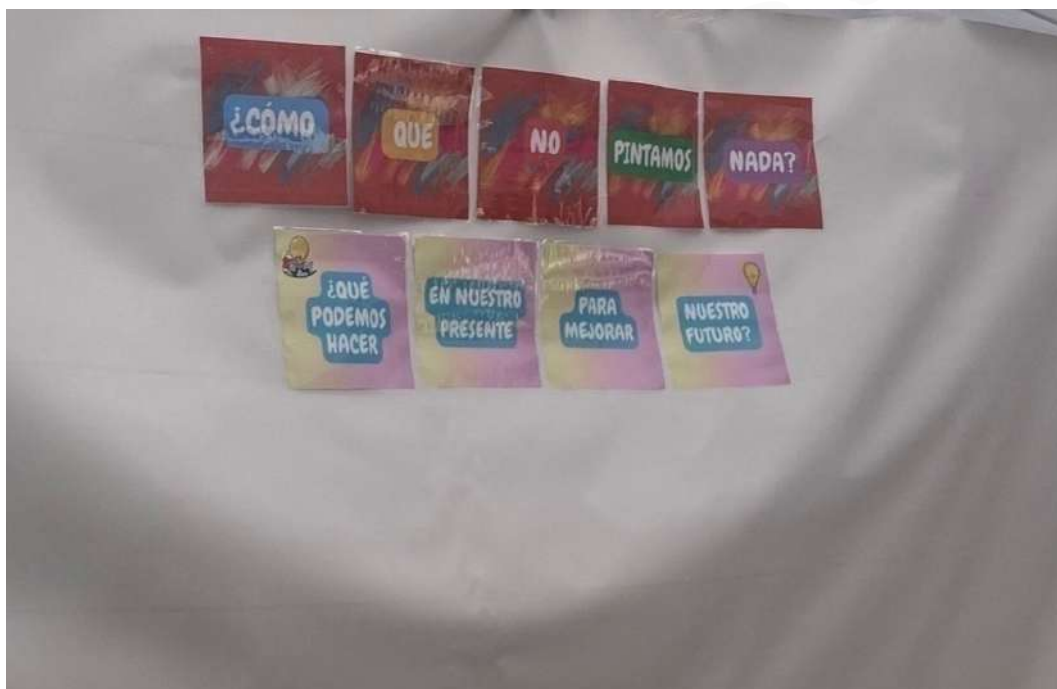


Figura 5.9.1: Diseño del espacio del mural del juego ¿Cómo que no pintamos nada?

Fuente: fotografía de los autores

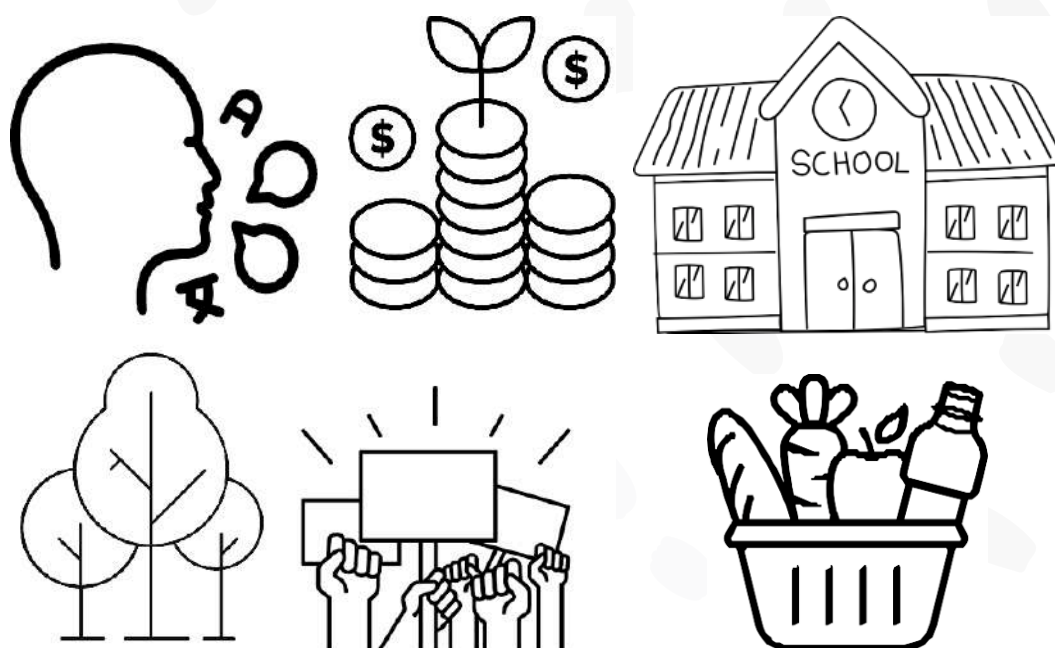


Figura 5.9.2: Ejemplos de dibujos coloreables del juego ¿Cómo que no pintamos nada?

Fuente: Canva



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



### | Objetivos didácticos

- Reconocer la diversidad lingüística y cultural como un factor que favorece la cohesión social y la convivencia democrática.
- Familiarizarse con los conceptos de inversión y ahorro, vinculando las decisiones actuales con el bienestar económico futuro.
- Comprender el concepto de justicia intergeneracional mediante la representación visual de acciones presentes que garantizan la titularidad de derechos de las generaciones futuras.
- Comprender las metas de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.
- Desarrollar una visión holística de la Agenda 2030, identificando las interrelaciones y sinergias entre los distintos Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Reflexionar sobre la sostenibilidad y los grandes desafíos globales.
- Expresar ideas y emociones a través del dibujo y la escritura.
- Desarrollar la creatividad como herramienta de comunicación social.
- Reflexionar de manera crítica sobre el impacto de las acciones presentes.
- Desarrollar valores de cooperación, empatía y conciencia social.
- Desarrollar un pensamiento sistémico y colectivo, comprendiendo que la suma de aportaciones individuales en el mural simboliza la cooperación necesaria para alcanzar los retos de la Agenda 2030.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 5.9.3: Insignia del juego ¿Cómo que no pintamos nada?**

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*



**Figura 5.9.4: Disfraz de pintor o pintora del juego ¿Cómo que no pintamos nada?**

*Fuente: fotografía de los autores*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Universidad de Asturias

## 5. Descripción de los juegos

## | Contenidos y habilidades trabajadas:

| Dimensiones | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Contenidos  | <p><b>Sociolingüística Románica:</b> lenguas romances, lenguas minorizadas y respeto por la diversidad lingüística.</p> <p><b>Economía Financiera:</b> gestión de recursos económicos, funcionamiento del dinero, consumo, ahorro, inversión, endeudamiento y finanzas sostenibles.</p> <p><b>Derecho:</b> derechos de la infancia, justicia intergeneracional, normas de convivencia, el papel de las instituciones y el concepto de bien común.</p> <p><b>Agenda 2030:</b> transversalidad de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, acción climática, reducción de desigualdades y compromiso individual en la construcción de un futuro sostenible.</p> |
| Habilidades | <p><b>Cognitivas:</b> pensamiento creativo, reflexión crítica, comprensión de conceptos abstractos, toma de decisiones, atención y concentración.</p> <p><b>Lingüísticas y comunicativas:</b> expresión escrita, capacidad de síntesis, interpretación de símbolos y expresión oral.</p> <p><b>Sociales y emocionales:</b> conciencia cívica, conciencia social, conciencia ecológica, colaboración, cooperación y respeto por el trabajo de los demás.</p> <p><b>Artísticas y plásticas:</b> creatividad, pensamiento divergente, expresión a través del dibujo y el color y psicomotricidad fina.</p>                                                      |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

## | Diseño y preparación del juego:

- Disposición de la lona en una superficie vertical con la ayuda de cinta adhesiva o cuerda para definir el espacio del mural.
- Diseño, impresión, recorte, plastificación y colocación en el mural de carteles que incluyan el nombre del juego y la frase que invita a participar (Figura 5.9.1).
- Diseño de una batería de dibujos coloreables relacionados con la problemática a trabajar (Figura 5.9.2).
- Impresión de dos dibujos por hoja DIN-A4 y, junto con los folios DIN-A4 color blanco y colores pastel, recortar en tamaño DIN-A5.
- Diseño de la insignia de juego tamaño DIN-A7 (Figura 5.9.3), impresión en papel autoadhesivo (8 insignias por folio tamaño DIN-A4) y recorte.
- Diseño de disfraces unisex de pintores: boina, lazo, pincel y paleta (Figura 5.9.4).
- Colocación de los materiales de dibujo en una mesa o superficie horizontal para definir el espacio de pintura o mesa de creación (Figura 5.9.5).



**Figura 5.9.5: Mesa de creación o espacio de pintura del juego *¿Cómo que no pintamos nada?***

*Fuente: fotografías de los autores*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



### | Desarrollo del juego:

- El docente explica las reglas (Figura 5.9.6) y objetivos del juego a los participantes y lanza el reto: “¿Qué podemos hacer en nuestro presente para mejorar nuestro futuro?”
- Se invita a los participantes a ponerse el disfraz de pintores para favorecer la motivación y el aprendizaje lúdico.
- Los participantes se acercan a la mesa de creación o espacio de pintura y seleccionan su vía de participación en el mural: colorear ideas preexistentes o crear nuevas ideas desde cero.
- En función de su elección, cada participante selecciona un soporte sobre el que realizar su trabajo: un dibujo para colorear a elegir entre la batería de diseños o una cuartilla en blanco para un diseño propio.
- Una vez realizado el trabajo creativo, el docente ayuda a los participantes a colocar su trabajo en el mural colectivo.
- Los participantes reciben una pegatina insignia como reconocimiento y se les ofrece la posibilidad de tomarse una fotografía caracterizados con el disfraz de pintores y sus obras expuestas en el mural colectivo.
- Al finalizar el juego, el mural colectivo queda expuesto durante el tiempo que el docente considere oportuno con el objetivo de que los participantes reflexionen sobre sus creaciones (Figura 5.9.7).



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



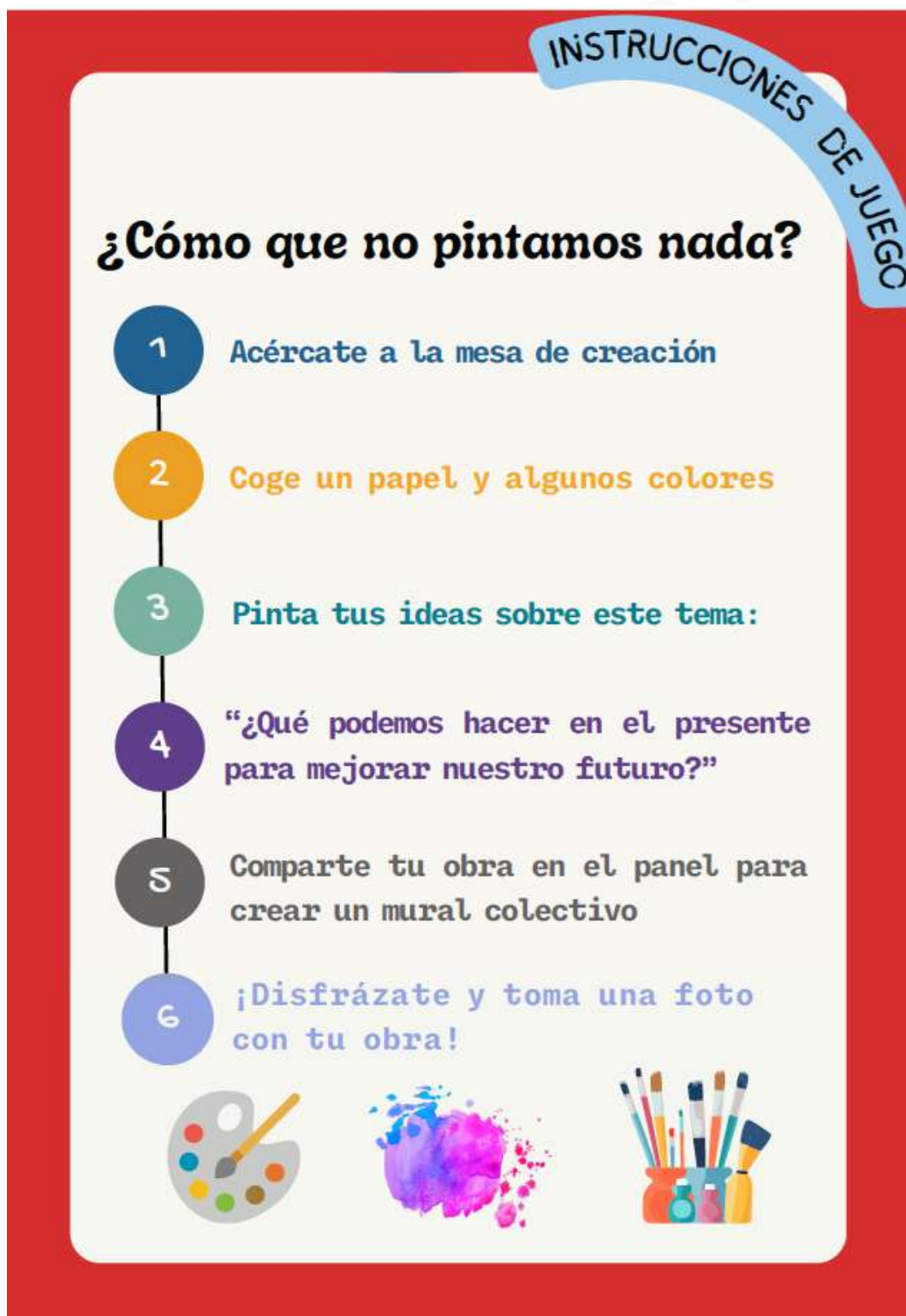


Figura 5.9.6: Instrucciones del juego ¿Cómo que no pintamos nada?

Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



| Dimensiones de la evaluación:

## 5. Descripción de los juegos

| Dimensión                                | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Participación y dinámica de juego</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra interés por la temática planteada.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el proceso creativo.</li> <li>• Participa y colabora en la creación del mural colectivo.</li> <li>• Respeta el espacio de trabajo de los demás de los participantes.</li> <li>• Utiliza adecuadamente los materiales.</li> <li>• Interactúa con los demás participantes.</li> <li>• Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia la obra y las opiniones del resto de participantes.</li> <li>• Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante la actividad.</li> </ul> |
| <b>Comprensión y aprendizaje</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona o crea dibujos que guardan coherencia con el reto: «¿Qué podemos hacer en el presente para mejorar nuestro futuro?».</li> <li>• Es capaz de representar o escribir una idea relacionada con los campos de la sociolingüística románica, la economía financiera y el derecho..</li> <li>• Identifica elementos de la Agenda 2030 en su obra o en la de sus compañeros.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Pensamiento crítico y compromiso</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Justifica la elección de su dibujo o mensaje.</li> <li>• Muestra conciencia de su papel como agente de cambio.</li> <li>• Reflexiona y relaciona sus decisiones presentes con el bienestar de las generaciones futuras.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |



**Figura 5.9.7: Mural del juego ¿Cómo que no pintamos nada?**

*Fuente: fotografía de los autores*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5.10. Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades

### Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Sociolingüística Románica, Agenda 2030, Derecho, Economía Financiera, Derecho y Agenda 2030                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                     | Nivel educativo       | Educación Infantil y Primaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                     | Edad recomendada      | De 3 a 12 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Organización        | Número de jugadores   | Sin determinar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | Modalidad             | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                     | Tipo de participación | Individual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                     | Duración estimada     | 15 minutos por participante                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Recursos necesarios | Espacio               | Aula o espacio amplio con mesa de trabajo y espacio para alojar un expositor de 1 x 1,5 metros                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | Materiales            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulinas o material ligero coloreable para el diseño de gafas</li> <li>• Tarjetas DIN-A6 para mensajes y reflexiones</li> <li>• Carteles con el nombre del juego</li> <li>• Lápices, pinturas, ceras y/o rotuladores de colores</li> <li>• Bolígrafos</li> <li>• Panel expositor de 1 x 1,5 metros</li> <li>• Urna o caja para recoger tarjetas de mensajes y reflexiones</li> <li>• <i>Blu-tack</i> u otro material adhesivo</li> <li>• Papel para la impresión de las tarjetas y carteles a colocar en el expositor</li> <li>• Impresora</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Opcional:</li> <li>• <i>Canva</i> para el diseño de las baterías de las tarjetas y carteles a colocar en el expositor</li> <li>• Láminas de plastificar y plastificadora para la elaboración de los carteles a colocar en el expositor</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



### | Objetivos didácticos:

- Valorar la diversidad lingüística y cultural como un derecho y factor de inclusión social, reconociendo el respeto por las distintas lenguas, culturas e identidades como elemento clave para la convivencia y la reducción de las desigualdades.
- Familiarizarse con los conceptos de desigualdad económica, redistribución y equidad, comprendiendo cómo las decisiones económicas y las políticas públicas pueden contribuir a reducir las brechas sociales y favorecer la igualdad de oportunidades.
- Comprender el principio de igualdad de derechos y de oportunidades, identificando barreras que generan desigualdad y reconociendo la importancia de garantizar la inclusión y la no discriminación.
- Comprender las metas del Objetivo de Desarrollo Sostenible 10 “Reducción de las desigualdades”
- Desarrollar una visión holística de la Agenda 2030, identificando las interrelaciones y sinergias entre los distintos Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Reflexionar sobre la igualdad y la reducción de desigualdades.
- Comprender problemáticas sociales relacionadas con desigualdades globales.
- Expresar ideas y emociones a través del dibujo y la escritura.
- Desarrollar la creatividad como herramienta de comunicación social.
- Reflexionar de manera crítica sobre el impacto de las acciones presentes.
- Desarrollar valores de cooperación, empatía y conciencia social.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



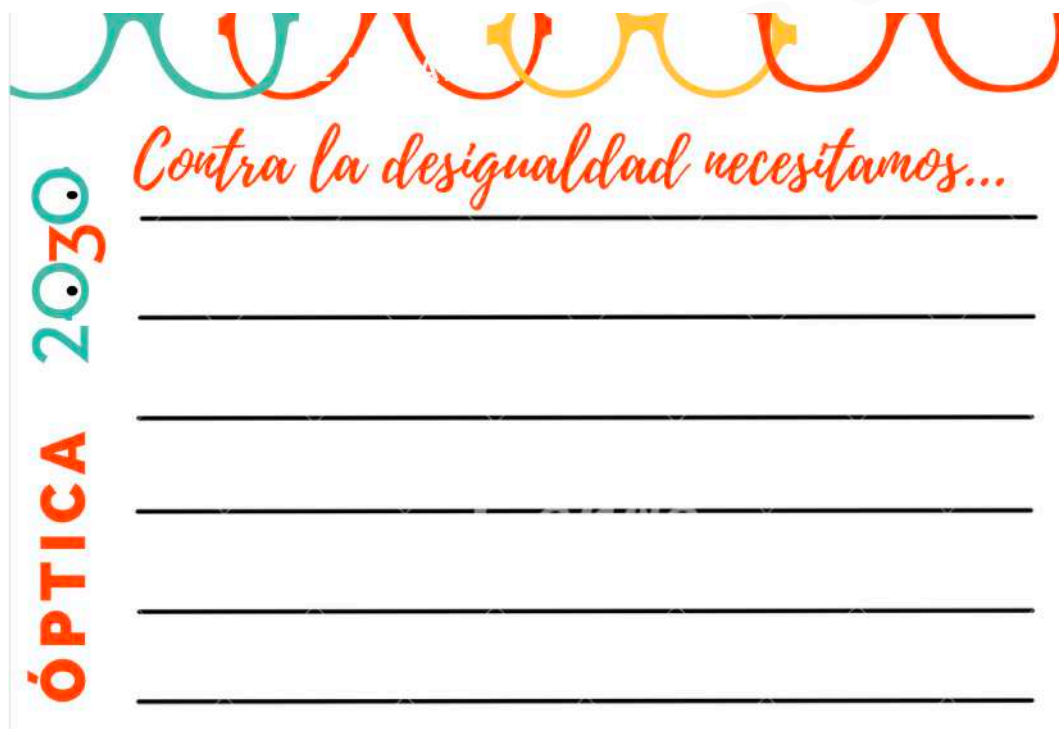


Figura 5.10.1. Ejemplo de tarjeta para mensajes y reflexiones del  
juego Óptica 2030: *miradas para reducir las desigualdades*

Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Figura 5.10.2. Materiales del juego Óptica 2030:  
*miradas para reducir las desigualdades*

Fuente: fotografía de los autores



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## | Contenidos y habilidades trabajadas:

| Dimensiones | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Contenidos  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desigualdades sociales: lingüísticas, económicas y jurídicas.</li> <li>• Agenda 2030: transversalidad de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</li> <li>• Objetivo Desarrollo Sostenible 10 “Reducción de las desigualdades”</li> <li>• Concepto de igualdad y desigualdad.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Habilidades | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cognitivas:</b> pensamiento creativo, reflexión crítica, comprensión de conceptos abstractos, toma de decisiones, atención y concentración.</li> <li>• <b>Lingüísticas y comunicativas:</b> expresión escrita, capacidad de síntesis, interpretación de símbolos y expresión oral al explicar su obra a los demás.</li> <li>• <b>Sociales y emocionales:</b> conciencia social, colaboración, cooperación y respeto por el trabajo de los demás.</li> <li>• <b>Artísticas y plásticas:</b> creatividad, pensamiento divergente, expresión a través del dibujo y el color y psicomotricidad fina.</li> </ul> |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

## | Diseño y preparación del juego:

- Diseño y recorte de gafas de cartulina u de otro material ligero coloreable.
- Diseño, impresión y recorte de tarjetas en tamaño DIN-A6 para que los participantes escriban mensajes y reflexiones (Figura 5.10.1).
- Colocación de los materiales de dibujo en una mesa o superficie horizontal para definir el espacio de pintura o mesa de creación (Figura 5.10.2).
- Colocación de un panel para exponer las gafas decoradas (Figura 5.10.3).
- Colocación visible de la urna para recoger mensajes (Figura 5.10.3).
- Diseño e impresión de carteles que incluyan el nombre del juego y colocación en el expositor y en la urna.



**Figura 5.10.3. Disposición del expositor y urna del juego**  
**Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades**

Fuente: fotografía de los autores



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
 Concepción  
 Arenal  
 DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

### | Desarrollo del juego:

- El docente explica las instrucciones (Figura 5.10.4) y objetivos del juego a los participantes.
- Los participantes se acercan a la mesa de creación o espacio de pintura, eligen unas gafas y se les entrega una tarjeta para dejar su mensaje o reflexión.
- Cada participante decora sus gafas representando la igualdad o un mundo más justo.
- Una vez realizado el trabajo creativo, el docente ayuda a los participantes a colocar sus gafas en el panel expositor (Figura 5.10.5).
- Posteriormente, en una tarjeta que invita a la reflexión a través de la frase “Contra las desigualdades necesitamos...” los participantes escriben un mensaje o reflexión.
- Las tarjetas se depositan en una urna para su recopilación y análisis posterior.
- Se puede cerrar la actividad con una breve reflexión guiada o conversación.
- Al finalizar la actividad, los participantes pueden intercambiar gafas con otros, creando una cadena simbólica de unión contra la desigualdad.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 5.10.4. Instrucciones del juego Óptica 2030:**  
**miradas para reducir las desigualdades**

Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## | Dimensiones de la evaluación:

| Dimensión                         | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Participación y dinámica de juego | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente en la actividad completando todas las fases de la actividad.</li> <li>• Muestra interés por la temática planteada.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el proceso creativo.</li> <li>• Respeta el espacio de trabajo de los demás de los participantes.</li> <li>• Utiliza adecuadamente los materiales.</li> <li>• Interactúa con los demás participantes.</li> <li>• Muestra una actitud de escucha activa y respeto hacia la obra y las opiniones del resto de participantes.</li> <li>• Participa de manera constructiva en los intercambios y debates generados durante la actividad.</li> </ul> |
| Comprensión y aprendizaje         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende el concepto básico de igualdad/desigualdad.</li> <li>• Relaciona su creación con el objetivo del juego.</li> <li>• Escribe una idea o mensaje que guarda coherencia con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 10 "Reducción de las desigualdades".</li> <li>• Identifica elementos de la Agenda 2030 en su obra o en la de sus compañeros.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Pensamiento crítico y compromiso  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Justifica la elección de su dibujo o mensaje.</li> <li>• Reflexiona sobre las situaciones de desigualdad y muestra empatía.</li> <li>• Muestra conciencia de su papel como agente de cambio.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Variantes o adaptaciones:

| Modalidades  | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Modo digital | <ul style="list-style-type: none"> <li>En esta modalidad de juego es necesario que los participantes tengan acceso a un dispositivo digital con acceso a internet.</li> <li>La actividad debe desarrollarse en un aula con ordenador, proyector y acceso a internet.</li> <li>El docente diseña dinámicas a través de herramientas digitales como <i>Mentimeter</i> con el objetivo de los participantes reflexionen sobre una problemática como, por ejemplo, las desigualdades.</li> <li>Un ejemplo de dinámica consistiría en pedir a los participantes que escriban cinco palabras que representen valores, conceptos o actitudes que contribuyan a la construcción de un mundo más igualitario.</li> <li>Los participantes acceden a la herramienta digital y a las dinámicas de trabajo a través de un código QR previamente generado por el docente.</li> <li>El docente introduce cada dinámica de trabajo e invita a los participantes a enviar sus respuestas y reflexiones, las cuales se reciben de forma anónima.</li> <li>Las respuestas recibidas se proyectan en aula en tiempo real, generándose nubes de palabras o resultados visuales que permiten observar las percepciones del alumnado sobre la problemática trabajada.</li> <li>La visualización colectiva en tiempo real de las respuestas facilita el debate y el intercambio de ideas y perspectivas.</li> </ul> |



**Figura 5.10.5. Expositor con las gafas del juego**  
**Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades**

Fuente: fotografía de los autores



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
**Concepción**  
**Arenal**  
**DE AGENDA 2030**



## 5. Descripción de los juegos

## 5.11. Escapa de los falsos amigos

## Ficha técnica del juego

|                     |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Destinatarios       | Área o materia        | Lingüística románica                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                     | Nivel educativo       | Educación Primaria y Secundaria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                     | Edad recomendada      | De 10 a 16 años                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Organización        | Número de jugadores   | Un jugador                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|                     | Modalidad             | Digital                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                     | Tipo de participación | Individual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|                     | Duración estimada     | 15 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Recursos necesarios | Espacio               | No se requiere un espacio con características específicas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|                     | Materiales            | <p>Dispositivo electrónico con conexión a Internet</p> <p><i>Genially</i> para el diseño del <i>breakout</i> educativo</p> <p>Diploma de superación de la actividad</p> <p><i>Canva</i> para diseñar un diploma</p> <p>Carpeta Drive para almacenar el diploma en formato PDF</p> <p>Código QR para acceder al juego</p> <p>Cartel con instrucciones y código QR</p> <p>Papel para imprimir el cartel con instrucciones y código QR</p> <p>Impresora</p> <p>Opcional: láminas de plastificar y plastificadora para el cartel de instrucciones y QR</p> |



Universidad de Oviedo


**CÁTEDRA**  
**Concepción**  
**Arenal**  
**DE AGENDA 2030**


## | Objetivos didácticos

- Desarrollar la conciencia metalingüística mediante la identificación de similitudes formales y diferencias semánticas entre palabras de dos lenguas distintas.
- Mejorar la comprensión léxica y ampliar el vocabulario en ambas lenguas, evitando interferencias lingüísticas.
- Valorar el aprendizaje de lenguas como herramienta para una comunicación intercultural precisa y consciente.
- Aplicar estrategias de análisis lingüístico para interpretar correctamente el significado de palabras semejantes en distintas lenguas.
- Desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas mediante la resolución secuencial de retos lingüísticos.
- Desarrollar la autonomía en la resolución de un *breakout* educativo utilizando estrategias de ensayo, revisión y comprobación de hipótesis.
- Utilizar de forma autónoma y responsable herramientas digitales para resolver los retos planteados.
- Adoptar una actitud positiva hacia el error como parte del proceso de aprendizaje.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## Índice

Figura 5.11.1: Itinerario del juego *Escapa de los falsos amigos*

Fuente: elaboración propia a partir de Genially

**Si en Italia te olvidas algo en una tasca,  
¿a dónde vas a buscarlo?**

Al bar del pueblo

Al bolsillo de los  
pantalonesA la parada del  
autobús¿QUÉ SIGNIFICA EN ITALIANO *BURRO*?Figura 5.11.2: Ejemplo de las preguntas del juego *Escapa de los falsos amigos* con ejemplos entre el italiano y el español

Fuente: elaboración propia a partir de Genially



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Figura 5.11.3: Ejemplo de las respuestas del juego *Escapa de los falsos amigos*  
Fuente: elaboración propia a partir de Genially



Figura 5.11.4: Diploma del juego *Escapa de los falsos amigos*  
Fuente: elaboración propia a partir de Canva

## 5. Descripción de los juegos

## | Contenidos y habilidades trabajadas:

| Dimensiones | Elementos trabajados                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Contenidos  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Falsos amigos entre lenguas romances: palabras que presentan una forma similar, pero significados diferentes en distintas lenguas.</li> <li>Léxico básico y semántica comparada: análisis del significado de palabras frecuentes y de sus diferencias de uso entre lenguas.</li> <li>Interferencias lingüísticas: errores de comprensión o interpretación derivados de la semejanza formal entre palabras de distintas lenguas.</li> <li>Conciencia metalingüística: reflexión sobre el funcionamiento de las lenguas y los mecanismos de construcción del significado.</li> <li>Diversidad lingüística y comunicación intercultural: valoración del conocimiento lingüístico como herramienta para favorecer la intercomprensión y la comunicación respetuosa.</li> </ul> |
| Habilidades | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Cognitivas:</b> pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis y comparación de información, reflexión, toma de decisiones, comparación semántica, atención y concentración.</li> <li><b>Lingüísticas y comunicativa:</b> comprensión lectora, adquisición de vocabulario y análisis léxico.</li> <li><b>Técnicas y digitales:</b> uso responsable de dispositivos digitales, lectura del código QR, manejo básico del <i>breakout</i>, interpretación de códigos numéricos simples, seguimiento de instrucciones secuenciales en el entorno digital, uso responsable del recurso compartido y aplicación de estrategias básicas de resolución técnica de retos.</li> </ul>                                                                                         |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Figura 5.11.5. Instrucciones del juego *Escapa de los falsos amigos*

Fuente: elaboración propia a partir de Canva



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



UCA

## 5. Descripción de los juegos

## | Diseño y preparación del juego:

- Selección de dos lenguas de la misma familia lingüística. Por ejemplo, en el contexto de la familia romance, se pueden tomar como referencia el italiano y el asturiano.
- Creación de tres bloques de preguntas de respuesta verdadero/falso. La superación de cada bloque permitirá averiguar uno de los tres números que permiten abrir el candado (Figura 5.11.1).
- Elaboración de 15 preguntas de verdadero/falso, que se distribuirán a razón de 5 preguntas por cada bloque (Figura 5.11.2).
- Redacción de los mensajes que contextualizan cada acierto o explican el error (Figura 5.11.3).
- Diseño y programación del itinerario de aprendizaje con *Genially*, con número ilimitado de intentos.
- Programación del sistema de cierre del candado virtual con contraseña.
- Diseño con *Canva* del diploma de gratificación de la participación (Figura 5.11.4).
- Alojamiento del diploma en una carpeta pública de Google Drive
- Generación de un enlace de acceso a la carpeta Drive desde el *breakout* para que los participantes puedan acceder al diploma y descargarlo.
- Creación e impresión del código QR que permite el acceso al *breakout*.



Figura 5.11.6: Variante del juego sobre desinformación ¡Escapa del bulo!

Fuente: elaboración propia a partir de Genially

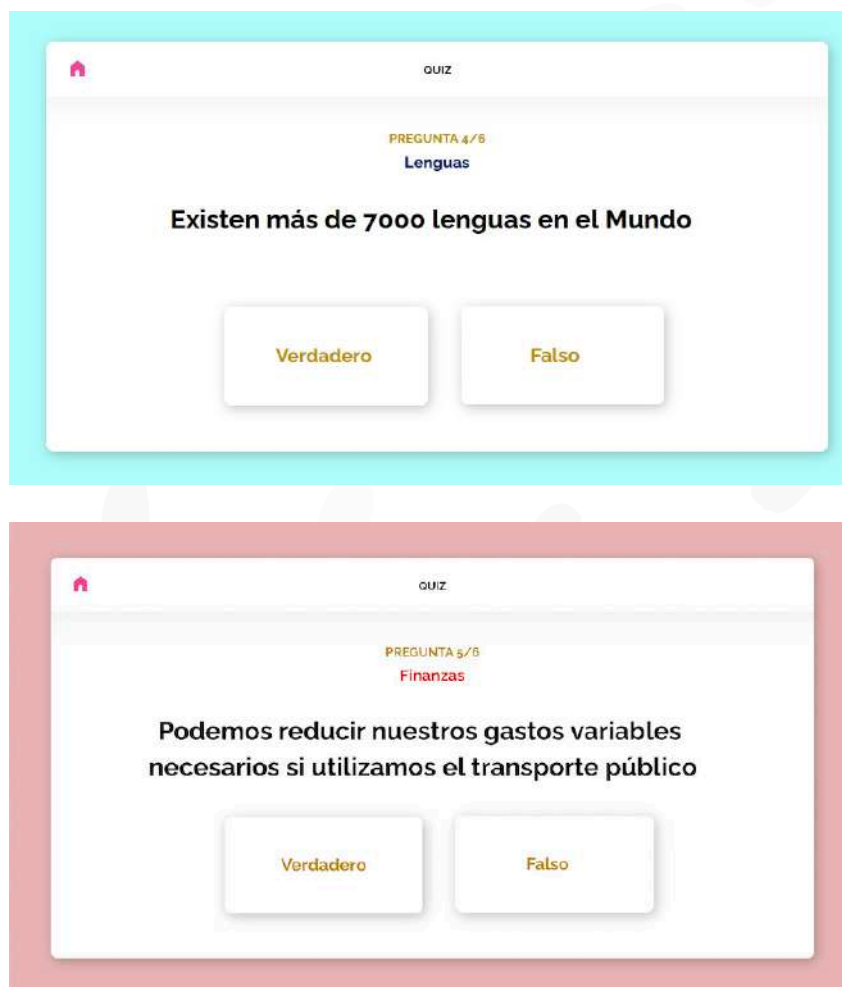


Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 5.11.7: Ejemplo del uso de colores para señalar ámbito**

*Fuente: elaboración propia a partir de Genially*



**Figura 5.11.7: Diploma del juego ¡Escapa del bulo!**

*Fuente: elaboración propia a partir de Canva*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

### | Desarrollo del juego:

- El docente explica el funcionamiento del *breakout* educativo (Figura 5.11.5) y describe la temática del juego y el tipo de retos que aparecerán en cada fase.
- Se orienta sobre la dinámica de respuesta.
- Se proporciona el QR de acceso al juego digital.
- Se recuerda la posibilidad de realizar la actividad en el stand o de llevarse el juego.
- Se explica cómo descargar el certificado de recompensa en la pantalla final del juego.
- Cada bloque superado proporciona un número de la contraseña final.
- Cada acierto permite avanzar. El error, en cambio, reconduce a un nuevo intento.
- Para cada respuesta, verdadera o falsa, se proporciona una explicación.
- Cuando se superan los tres bloques, se solicita insertar la clave numérica.
- Al adivinar la contraseña, se abre el candado y es posible descargar el diploma de superación.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## | Dimensiones de la evaluación:

| Dimensión                                | Indicadores de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Participación y dinámica de juego        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente respetando las reglas del juego.</li> <li>• Mantiene la atención durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Mantiene la atención y la implicación durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Gestiona adecuadamente la frustración ante el error y el éxito ante el acierto.</li> </ul>          |
| Comprensión y aprendizaje                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica correctamente falsos amigos entre las lenguas trabajadas.</li> <li>• Diferencia entre semejanza formal y coincidencia de significado.</li> <li>• Muestra un progreso continuo en la resolución de los retos lingüísticos.</li> </ul>                                                                                      |
| Pensamiento crítico y toma de decisiones | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrasta hipótesis y revisa respuestas a partir de nuevas pistas.</li> <li>• Reconoce errores y acepta correcciones durante el desarrollo del breakout educativo.</li> <li>• Reflexiona sobre las interferencias lingüísticas derivadas de la similitud entre lenguas.</li> </ul>                                                   |
| Competencia digital                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza de forma adecuada y responsable los dispositivos digitales necesarios para el desarrollo del juego.</li> <li>• Accede correctamente a los contenidos digitales.</li> <li>• Interpreta la información digital para resolver los retos.</li> <li>• Respeta las normas de uso de los recursos digitales compartidos.</li> </ul> |



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 5. Descripción de los juegos

## | Variantes o adaptaciones:

| Nombre del juego                     | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>¡Escapa del bulo!</i>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptación del juego para trabajar de manera transversal con la desinformación (Figura 5.11.5).</li> <li>Se mantiene la dinámica, desde el punto de vista didáctico y técnico.</li> <li>Se intercalan las preguntas de los distintos ámbitos contemplados, empleando un color de fondo distinto en cada disciplina para orientar al usuario (Figura 5.11.6).</li> <li>Se actualizan los contenidos y el diploma, para vincularlos a la problemática de la desinformación, en los ámbitos disciplinares que se desean trabajar (Figura 5.11.7).</li> </ul>                                  |
| <i>¡Escapa de la vulnerabilidad!</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptación del juego realizada para trabajar de manera transversal con la vulnerabilidad en tres ámbitos: sociolingüístico, económico y jurídico</li> <li>Se mantiene la dinámica, desde el punto de vista didáctico y técnico.</li> <li>Se intercalan las preguntas de los distintos ámbitos de conocimiento contemplados, empleando un color de fondo distinto con cada disciplina para orientar al usuario.</li> <li>Se actualizan los contenidos y el diploma, para vincularlos a la problemática de la vulnerabilidad en los ámbitos disciplinares que se desean trabajar.</li> </ul> |
| <i>¡Escapa de las desigualdades!</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptación del juego realizada para trabajar de manera transversal con la desigualdad en tres ámbitos: sociolingüístico, económico y jurídico.</li> <li>Se mantiene la dinámica, desde el punto de vista didáctico y técnico.</li> <li>Se intercalan las preguntas de los distintos ámbitos de conocimiento contemplados, empleando un color de fondo distinto con cada disciplina para orientar al usuario.</li> <li>Se actualizan los contenidos y el diploma, para vincularlos a la problemática de la desigualdad en los ámbitos disciplinares que se desean trabajar.</li> </ul>      |



Universidad de Oviedo

CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





6

**Evaluación de  
los resultados**



## 6.1. Metodología de evaluación

Los juegos se desarrollaron durante cinco ediciones de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras en la Universidad de Oviedo, en concreto, entre 2021 y 2025. Para evaluar los resultados de las actividades realizadas en cada una de las ediciones, se diseñó un cuestionario con el objetivo de recoger la satisfacción de los participantes, los puntos fuertes de las actividades y las debilidades que nos permiten identificar aspectos de mejora sobre los que actuar. Esta encuesta se lanzó por primera vez en el año 2022, por lo que no se dispone de datos para la evaluación de los juegos implementados en la primera edición correspondiente al año 2021.

La estructura de la encuesta se ha mantenido durante estas cuatro ediciones con el objetivo de garantizar la comparabilidad de los datos recogidos cada año. Se ha favorecido que los participantes contestasen a la encuesta de forma presencial. Los profesores proporcionaban acceso a la encuesta a través de un código QR una vez finalizada la participación en las actividades. En el caso de que no fuera posible la respuesta presencial, se facilitaba a los participantes el código QR en un soporte físico para que pudieran contestar la encuesta en otro momento. Para reforzar los mecanismos de evaluación e incrementar la tasa de respuesta, en las últimas tres ediciones (a partir del 2023), se dispuso de una tableta y se asignó a uno de los profesores el encargo de favorecer la participación de los asistentes en la encuesta de evaluación apoyándose en dicho dispositivo.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



El número de encuestas recopiladas asciende a 152 y están distribuidas de la siguiente forma: 16 en 2022, 56 en 2023, 29 en 2024 y, finalmente, 51 en 2025. Si bien no se ha podido recoger exactamente el número de participantes efectivos en las actividades de cada edición, se ha hecho una estimación del umbral inferior de participación a través de la entrega de obsequios. El número de encuestas contestadas, el número de participantes y la tasa de respuesta aproximada se muestran en la Tabla 6.1.1.

**Tabla 6.1.1: Participación y tasa de respuesta a la encuesta**

*Fuente: elaboración propia*

| Edición      | Juegos evaluados                                           | Número de participantes | Número de respuestas | Tasa de respuesta |
|--------------|------------------------------------------------------------|-------------------------|----------------------|-------------------|
| 2022         | <i>¿Ciencia o apariencia?</i>                              | 80                      | 16                   | 20%               |
|              | <i>Tú no me la cuelas</i>                                  |                         |                      |                   |
|              | <i>El casayu de les fake news</i>                          |                         |                      |                   |
|              | <i>Escapa del bulo</i>                                     |                         |                      |                   |
| 2023         | <i>¿Hai derechu o no hay derecho?</i>                      | 150                     | 53                   | 35,33%            |
|              | <i>De buena ley</i>                                        |                         |                      |                   |
|              | <i>La ruleta 2030</i>                                      |                         |                      |                   |
|              | <i>Escapa de la vulnerabilidad</i>                         |                         |                      |                   |
| 2024         | <i>Aventuras contra la desigualdad</i>                     | 200                     | 29                   | 14,5%             |
|              | <i>Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades</i> |                         |                      |                   |
|              | <i>Escapa de las desigualdades</i>                         |                         |                      |                   |
| 2025         | <i>Desigualdades en juego</i>                              | 150                     | 51                   | 34%               |
|              | <i>Ciudadan-IA</i>                                         |                         |                      |                   |
|              | <i>¿Cómo que no pintamos nada?</i>                         |                         |                      |                   |
| <b>Total</b> | <b>580</b>                                                 | <b>152</b>              | <b>26,20%</b>        |                   |



Universidad de Oviedo



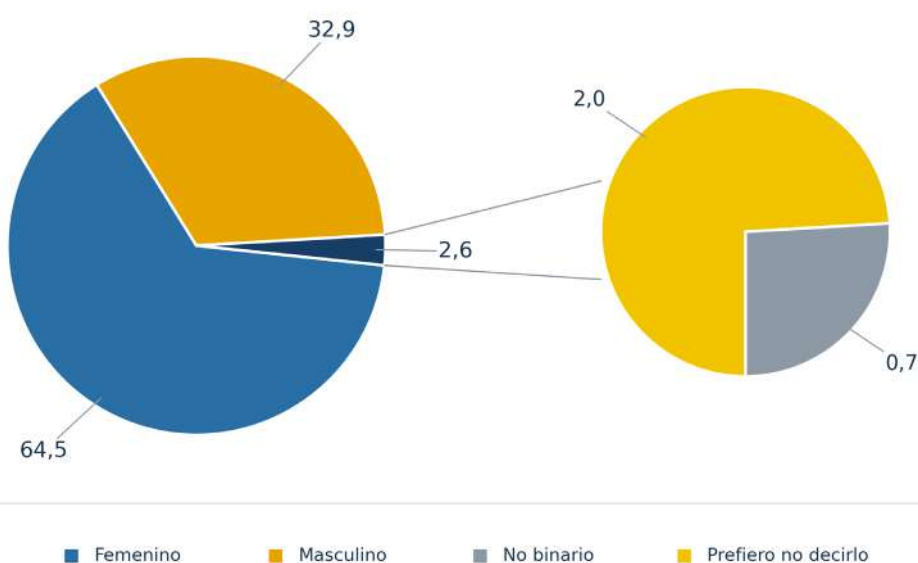
**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 6.2. Percepción y valoración de los asistentes

A continuación, se muestran los principales resultados obtenidos a partir del análisis de los datos procedentes de las encuestas.

La Figura 6.2.1 muestra la distribución por género de los participantes. Un 64,5 % de los participantes son de género femenino y un 32,9 % de género masculino. Menor es la proporción de participantes de género no binario (0,7 %), mientras que el 2 % de los participantes prefieren no decir con qué género se sienten identificados.



**Figura 6.2.1: Distribución de la participación por género (% de participantes)**

*Fuente: elaboración propia*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



De manera análoga, la Figura 6.2.2 muestra la distribución por edad de los participantes, siendo la mayoría, un 60 %, niños y niñas con edad inferior a los 14 años. En segundo lugar, encontramos población adulta que, con edades superiores a los 25 años, representan un 20 % de los participantes. El 16 % de los participantes son jóvenes con edades comprendidas entre los 15 y 24 años. Finalmente, el 4 % de las personas que contestan a la encuesta no lo hacen a título individual como participantes en las actividades, sino en representación de su familia.

La Figura 6.2.3 muestra que el 100 % de los participantes considera que, en términos generales, la temática abordada en los diferentes juegos es interesante. Además, el 99 % de los participantes recomendaría participar en las actividades a otras personas.

Por otro lado, los participantes asignan a las actividades desarrolladas en cada una de las ediciones una nota igual o superior al 9, en una escala del 1 al 10 (Figura 6.2.4). En total, la nota media otorgada en las cuatro ediciones ha sido de 9,2.

Además, no se observan diferencias significativas en función de la edad de los participantes, siendo la nota igual o superior al 9 para todas las franjas de edad (Figura 6.2.5). Con respecto al género de los participantes (Figura 6.2.5), la valoración de los participantes de género femenino (9,2) es muy similar a la de los participantes de género masculino (9,3) y ambas ligeramente inferiores a la otorgada por las personas que prefieren no revelar su género (9,7). Tan solo se observa una puntuación inferior al 9 por parte de las personas de género no binario (8), colectivo que representa menos del 1 % de la muestra<sup>1</sup>.

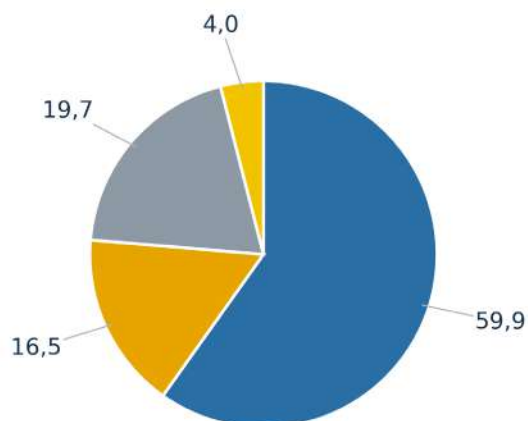
Analizando la distribución de la nota asignada a la actividad por los participantes (Figura 6.2.6), los resultados muestran que más de la mitad de los participantes (57,2 %) otorgan a la actividad la máxima calificación. En segundo lugar, el 19,7 % califica con un 9 las actividades y el 15,8 % con un 8. Así, menos de una décima parte los participantes, en concreto el 7,3 %, asigna una calificación igual o inferior a 7. La nota más baja asignada a la actividad es un 4 y tan solo un 0,7 % de los participantes considera que la actividad es merecedora de dicha calificación.

---

1. Ver Figura 6.2.1.



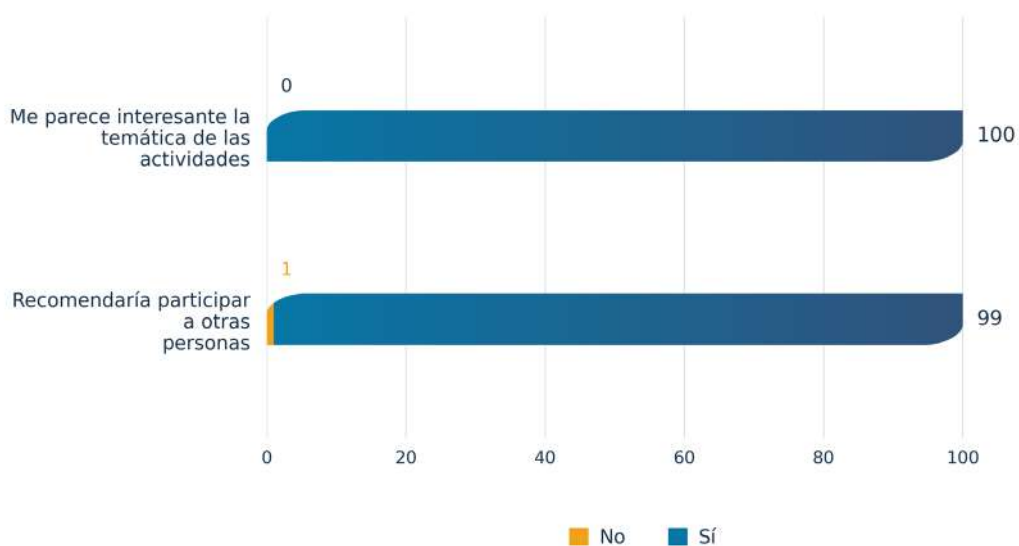
## 6. Evaluación de los resultados



■ Niñ@ (menos de 14 años) ■ Jóven (entre 15 y 24 años)  
 ■ Adult@ (a partir de 25 años) ■ Representante de la familia

**Figura 6.2.2: Distribución de la participación por edad (% de participantes)**

*Fuente: elaboración propia*



**Figura 6.2.3: Porcentaje de participantes que consideran interesante la temática y recomendaría la actividad**

*Fuente: elaboración propia*



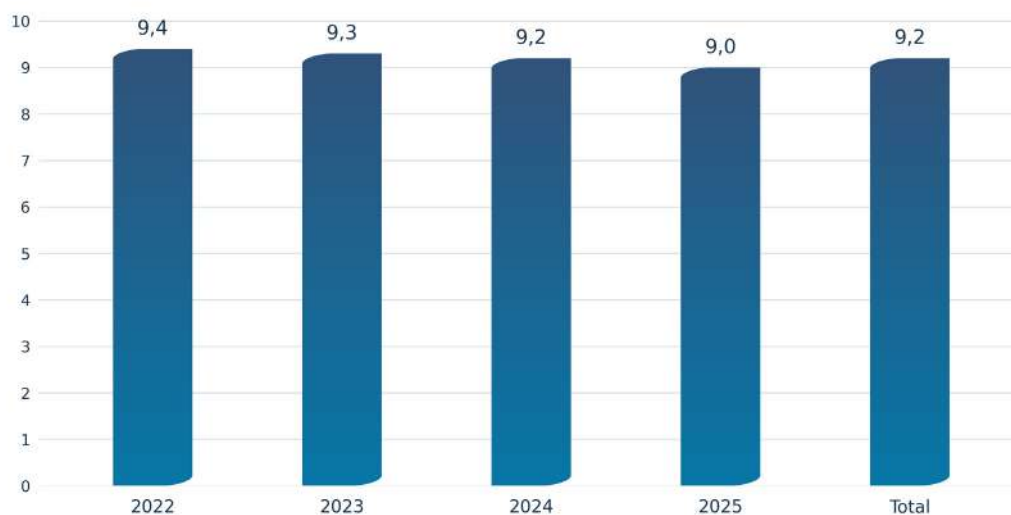
Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
 Concepción  
 Arenal  
 DE AGENDA 2030

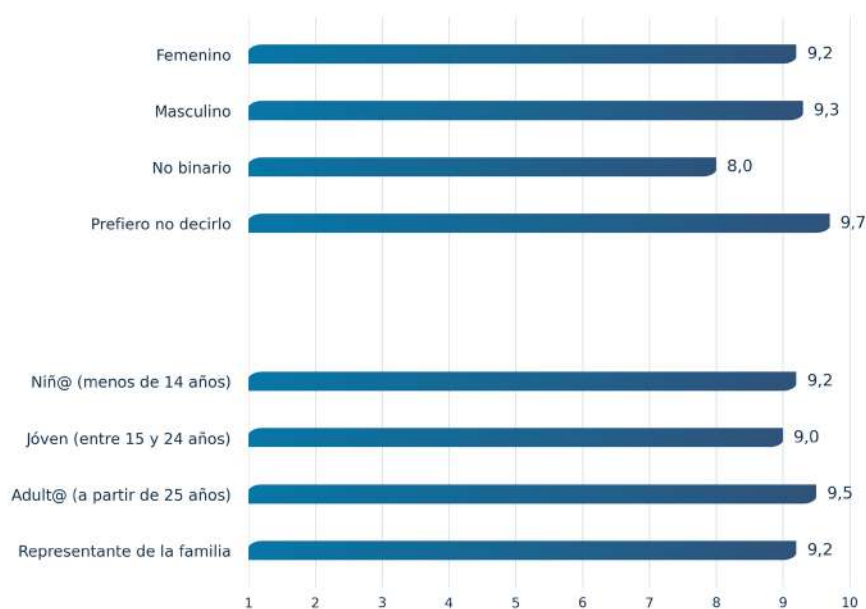


UCA



**Figura 6.2.4: Nota media asignada a la actividad (Escala 1 a 10)**

*Fuente: elaboración propia*



**Figura 6.2.5: Nota media asignada a la actividad  
(Escala 1 a 10) por género y franja de edad**

*Fuente: elaboración propia*



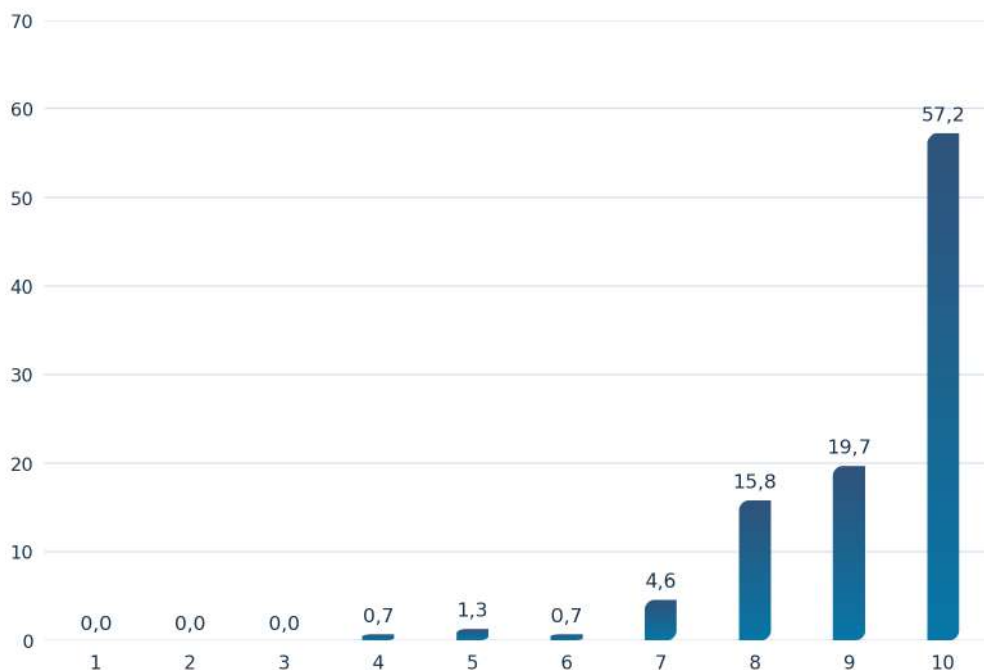
Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 6. Evaluación de los resultados



**Figura 6.2.6: Distribución de la nota asignada a la actividad (% de participantes)**

*Fuente: elaboración propia*

Con respecto a la percepción sobre el grado de dificultad de los contenidos (Figura 6.2.7), la mayoría de los participantes se sitúa en una posición intermedia y no considera que los contenidos de lingüística (45 %), economía (51 %) y derecho (43 %) incluidos en los juegos sean sencillos ni complicados. Menor es el porcentaje de participantes que ha encontrado los contenidos de legua, finanzas y derecho complicados (21 %, 19 % y 27 %, respectivamente) o sencillos (22 %, 16 % y 13 %, respectivamente). Los extremos, es decir, la proporción de participantes que considera que los aspectos tratados sobre las áreas de conocimiento son muy sencillos o muy difíciles es aún más reducida y no alcanza el 10 % en ninguno de los casos para ninguna de las áreas de conocimiento.

La percepción sobre los resultados del aprendizaje arroja resultados muy positivos (Figura 6.2.8). Un 83 % manifiesta haber aprendido y un 79 % ha llegado a la conclusión de que algunos conceptos o relaciones no son como inicialmente los percibía antes de participar en las actividades. Destaca que casi un 90 % de los participantes está muy de acuerdo (69 %) o de acuerdo

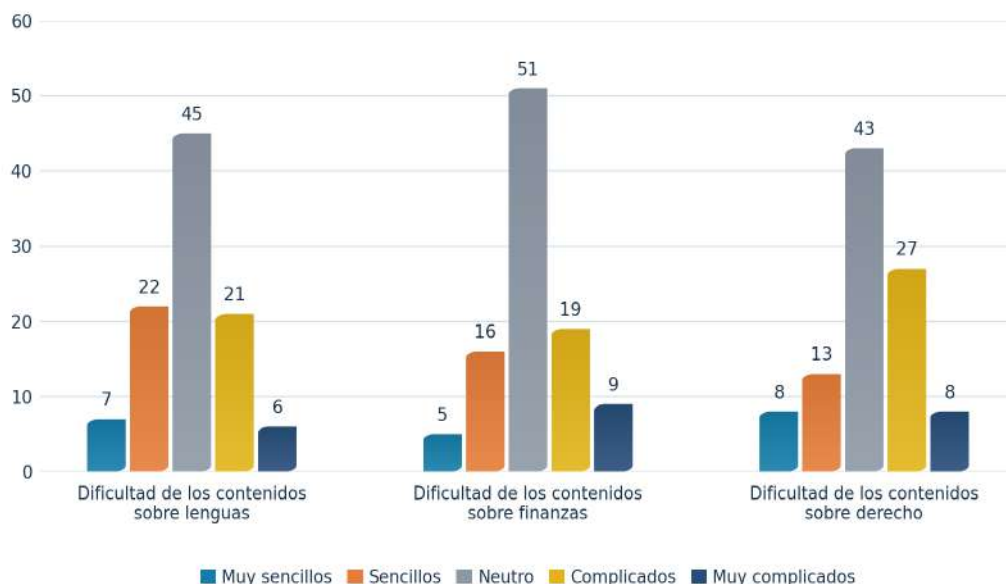


Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 6.2.7: Percepción sobre el grado de dificultad de los contenidos (% de participantes)**

*Fuente: elaboración propia*

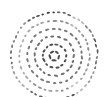
(20 %) con que los juegos han sido divertidos. Finalmente, y relativo al diseño de los recursos, un 87 % de los participantes considera que las instrucciones para el desarrollo de los juegos fueron claras y estaban bien explicadas.

La Figura 6.2.9 muestra el porcentaje de participantes que destaca determinadas características de las actividades. El 56 % destaca la mecánica de los juegos y el 47 % la labor y la actitud de los profesores en el desarrollo de las actividades. Menor, aunque igualmente relevante, es el porcentaje de participantes que destaca los contenidos de las áreas de conocimiento incluidos en los juegos (entre el 23 % y el 30 %). Tan solo un 3 % de los participantes no destacaría ningún aspecto específico de las actividades.

Tal y como se observa en la Figura 6.2.10, el nivel de participación en los diferentes juegos que configuraron cada una de las actividades anuales no ha sido uniforme. El primer año, el juego que registró una mayor participación fue *¿Ciencia o apariencia?*, siendo un 88 % de los visitantes del stand los que participaron en esta actividad lúdica, seguido por *El casayu de les fake news*, con un 44 % de participación. En el año 2023, un 64 % de los asistentes participaron en *La ruleta 2030*, un 42 % en *De buena ley* y un 32 % en



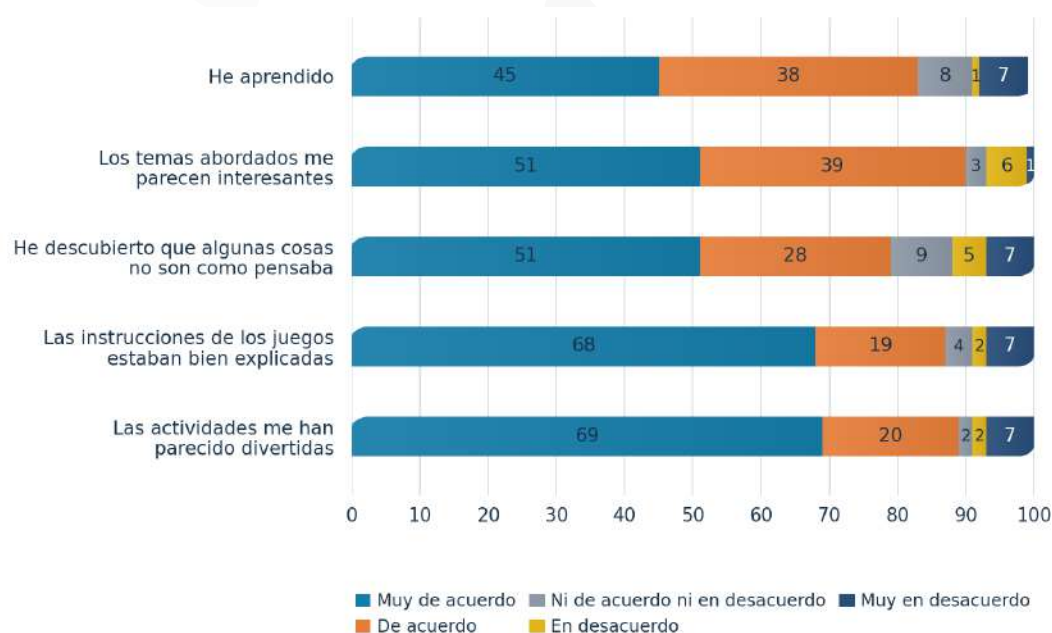
Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

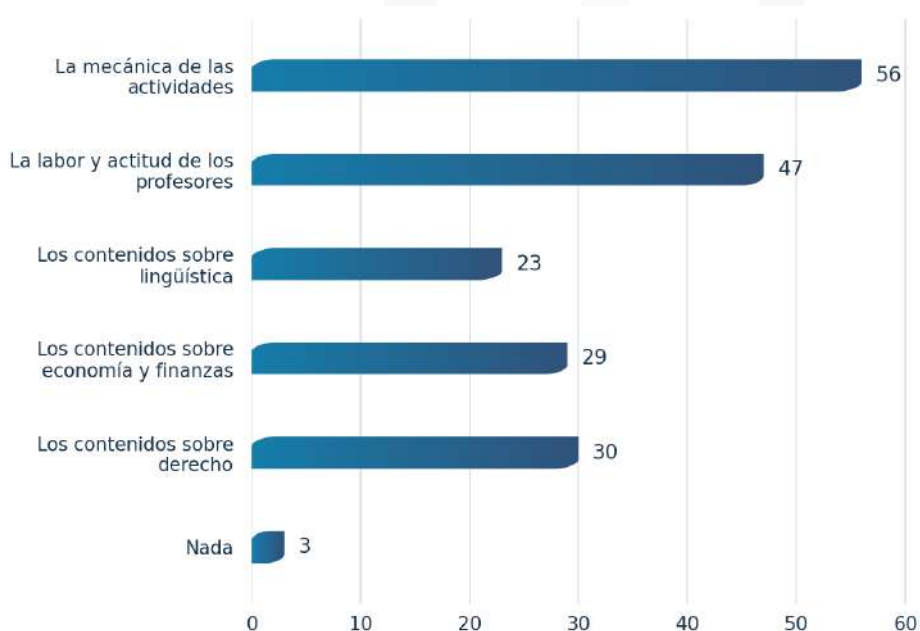


## 6. Evaluación de los resultados



**Figura 6.2.8: Percepción sobre los resultados del aprendizaje, diseño y dinámica de las actividades (% de participantes)**

*Fuente: elaboración propia*



**Figura 6.2.9: Características destacadas de las actividades (% de participantes [Los participantes podían seleccionar una o más características a destacar])**

*Fuente: elaboración propia*

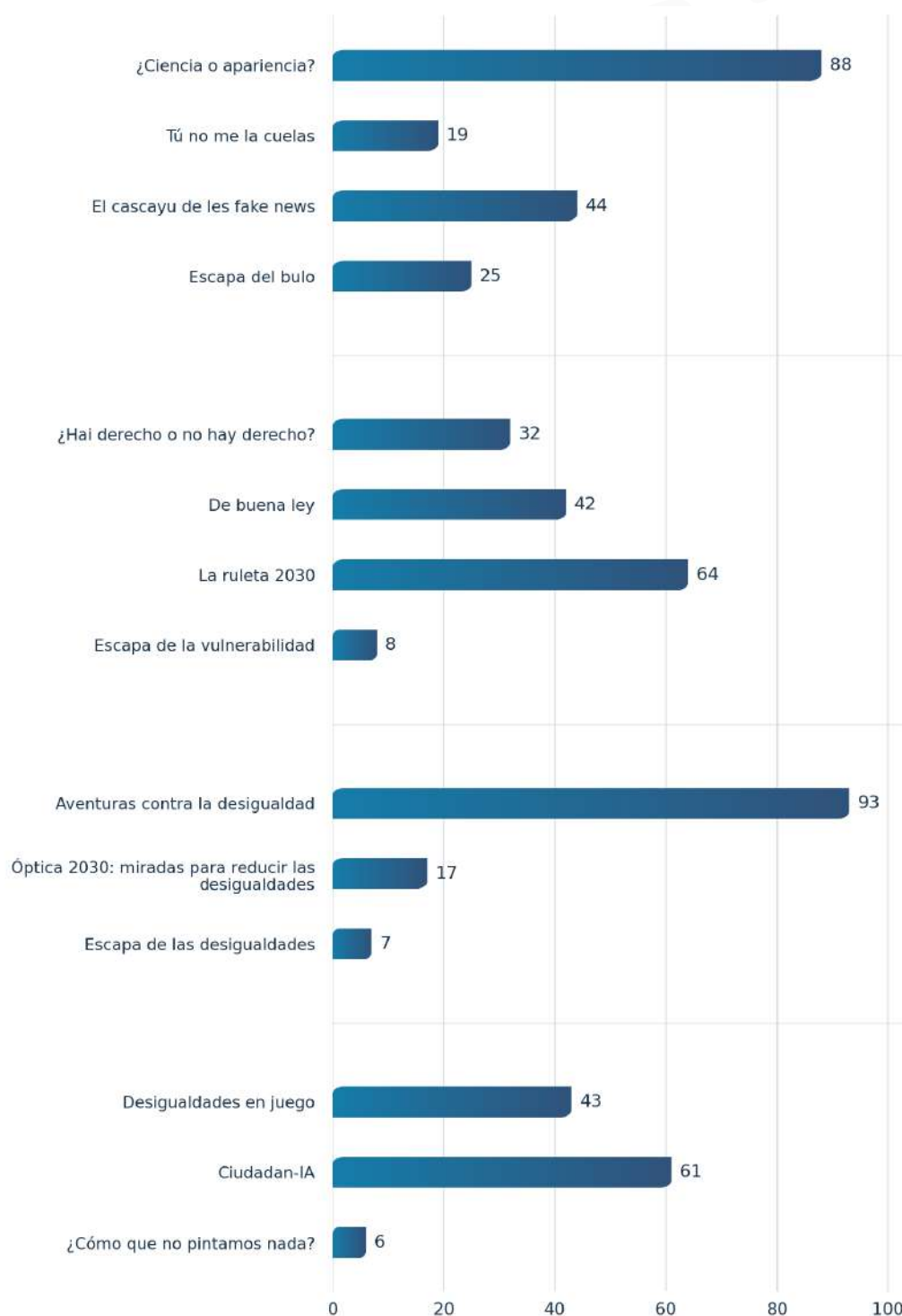


Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 6.2.10: Distribución de la participación anual por juego (% de participantes [Los participantes podían participar en más de un juego.])**

*Fuente: elaboración propia*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



¿Hai derechu o no hay derechu? En esta edición de 2023 se observa la participación más uniforme entre los juegos presenciales. No es de extrañar, dado que la mayoría de las encuestas recibidas se contestaron de forma presencial durante el desarrollo de la actividad, que los juegos que registran una menor participación sean generalmente los juegos digitales, los cuales permiten participar una vez finalizado el evento (*Escapa del bulo*, *Escapa de la vulnerabilidad* y *Escapa de las desigualdades*). En el año 2024, el juego *Aventuras contra la desigualdad* registró el mayor porcentaje de participación (93 %) y en 2025 *Ciudadan-IA* (61 %), seguido por *Desigualdades en juego* (43 %). Los juegos cuya mecánica se fundamenta en la expresión de ideas y relaciones a través de la escritura y el dibujo (*Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades* y *¿Cómo que no pintamos nada?*) registran unas tasas de participación modestas, ya que estas actividades tuvieron una gran acogida entre los visitantes más pequeños, colectivo menos dispuesto a participar en la encuesta de evaluación.

Dado que la participación en los diferentes juegos no ha sido uniforme, tal y como se ha mostrado en la Figura 6.2.10, a continuación, se analiza la valoración general de las actividades y su mecánica (Figuras 6.2.11 y 6.2.12) y la percepción sobre los resultados de aprendizaje y el componente lúdico (Figuras 6.2.13 y 6.2.14) considerando el juego específico en el que ha participado cada uno de los encuestados.

La Figura 6.2.11 muestra la nota media que los participantes asignan a la actividad, en una escala del 1 al 10, en función del juego en el que han participado. Los resultados son muy positivos y todos los juegos obtienen una calificación igual o superior a 9. Tan solo se observa la excepción de *Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades*, juego que obtiene una nota media de 8,6, solo 4 décimas por debajo del umbral del 9. Destaca la valoración de los participantes de los juegos *Tú no me la cuelas* y *¿Hai derechu o no hay derechu?* y de los juegos digitales (*Escapa del bulo*, *Escapa de la vulnerabilidad* y *Escapa de las desigualdades*), en todos los casos otorgando una calificación igual o superior al 9,5.

La Figura 6.2.12 muestra el porcentaje de participantes que destaca la mecánica de la actividad según el juego concreto en la que han participado. Destacan por su mecánica los juegos *¿Ciencia o apariencia?* (71 %), *El casayu de les fake news* (71 %) y *De buena ley* (73 %). Con valores superiores

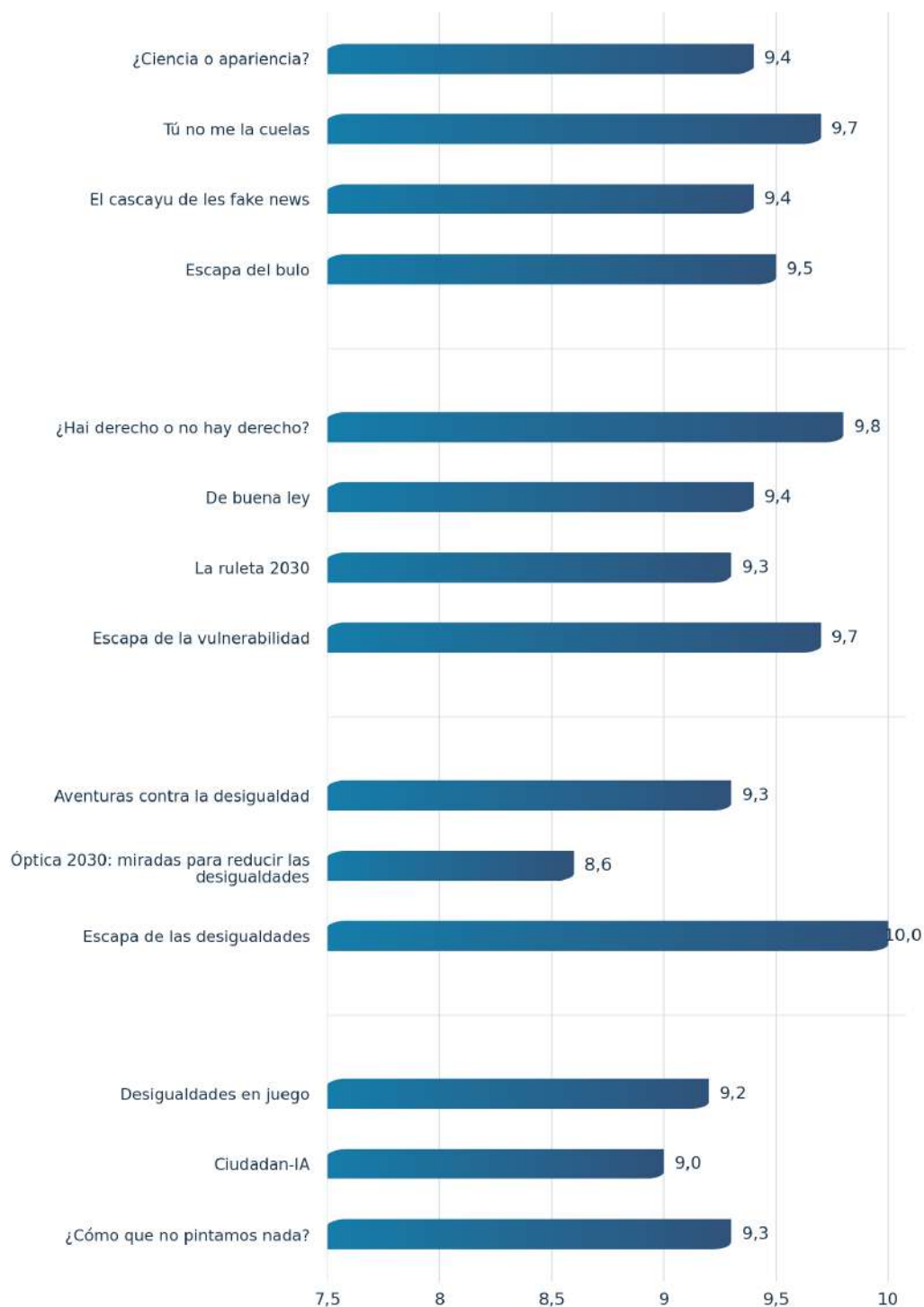


Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 6.2.11: Nota asignada a la actividad según juego en el que se ha participado**

*Fuente: elaboración propia*



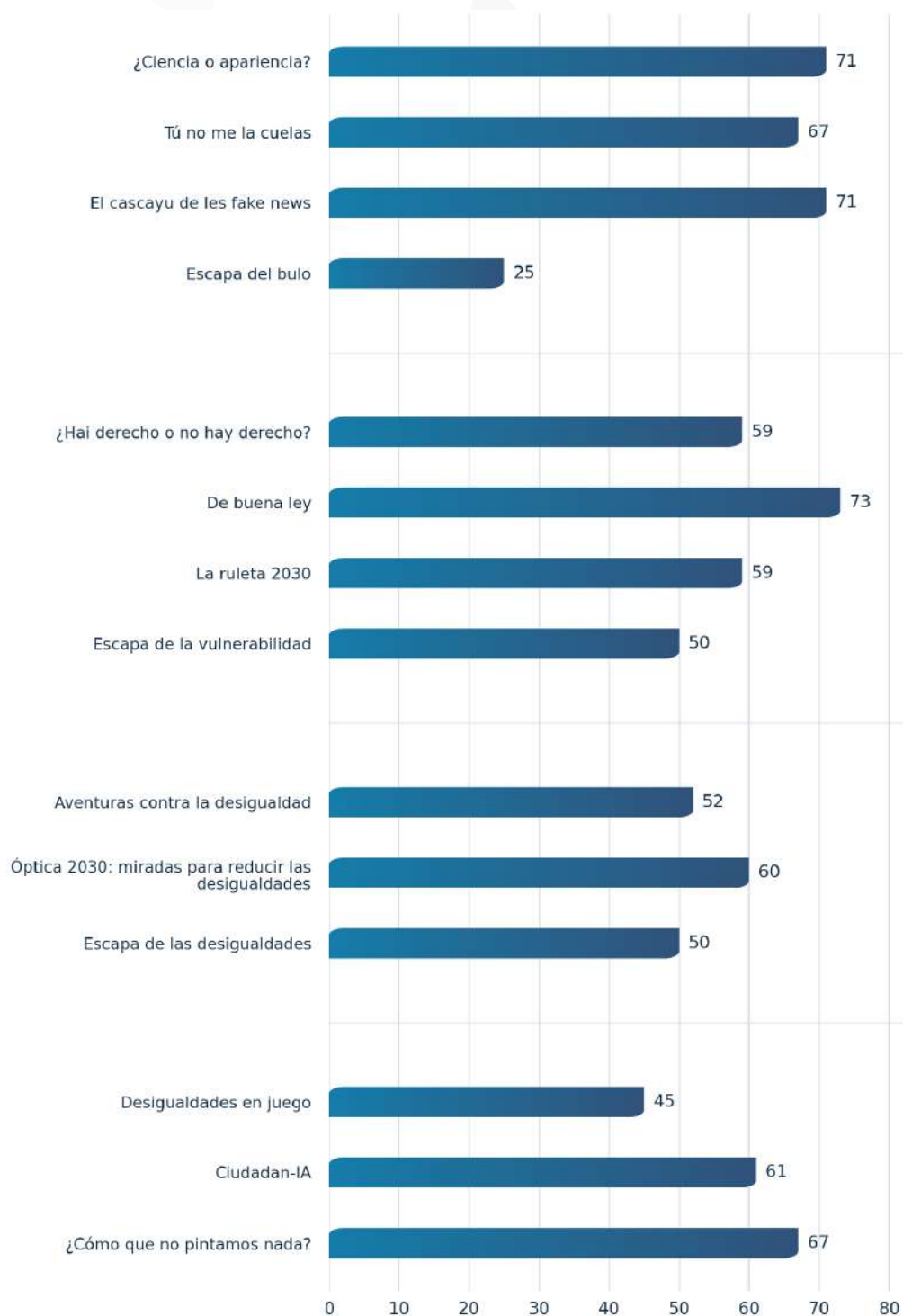
Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 6. Evaluación de los resultados



**Figura 6.2.12: Porcentaje de participantes que destaca la mecánica de la actividad según juego en el que se ha participado**

*Fuente: elaboración propia*

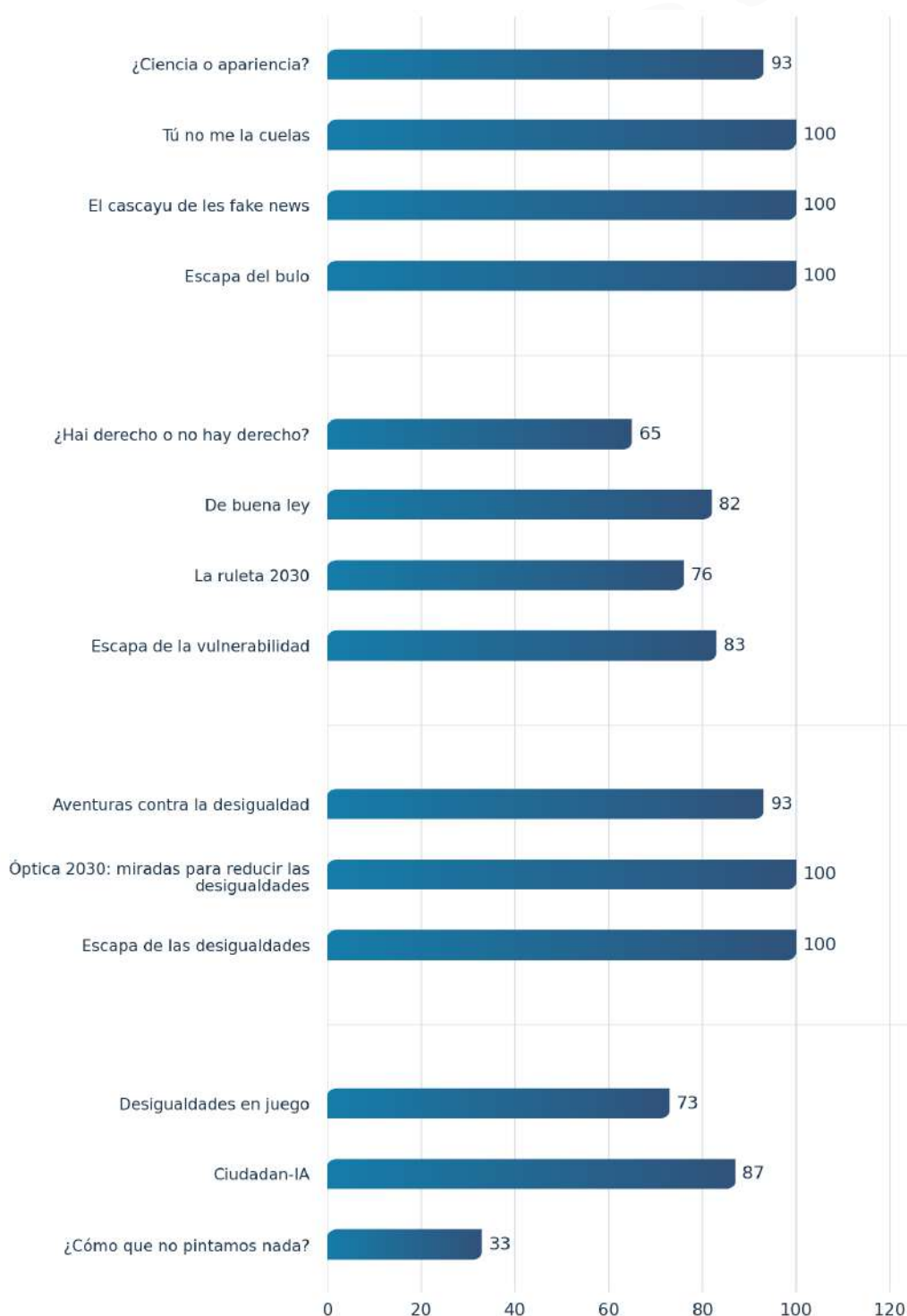


Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





**Figura 6.2.13: Porcentaje de participantes que considera haber aprendido (Porcentaje de participantes que están de acuerdo o muy de acuerdo con la afirmación “he aprendido”) según el juego en el que ha participado**

*Fuente: elaboración propia*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



a la media (56 %) encontramos: *Tú no me la cuelas* (67 %), *¿Cómo que no pintamos nada?* (67 %), *Ciudadan-IA* (61 %), *Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades* (60 %), *¿Hai derechu o no hay derecho?* (59 %) y *La ruleta 2030* (59 %).

El porcentaje de participantes de cada actividad que considera que ha aprendido a través del juego se muestra en la Figura 6.2.13. Por encima de la media que se situaba en el 83 % de los participantes<sup>2</sup>, encontramos varios juegos: *Tú no me la cuelas* (100 %) *El cascayu de les fake news* (100 %) *Escapa del bulo*, (100 %), *Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades* (100 %), *Escapa de las desigualdades* (100 %), *¿Ciencia o apariencia?* (93 %), *Aventuras contra la desigualdad* (93 %) y *Ciudadan-IA* (87 %).

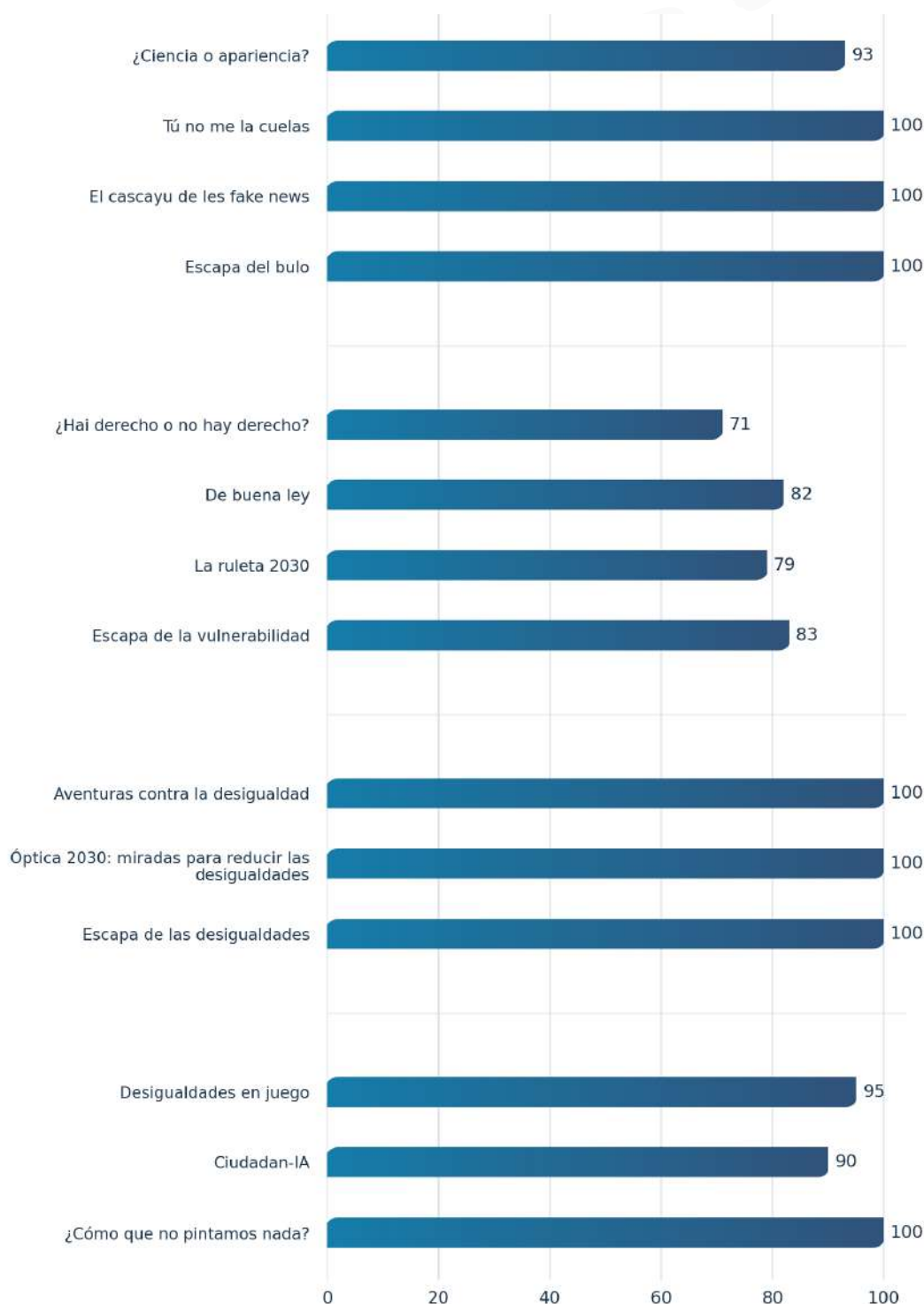
El porcentaje de participantes que manifiesta haber aprendido durante su experiencia en el resto de las actividades es superior 65 % y solo se identifica el juego *¿Cómo que no pintamos nada?* como excepción. En el caso de este juego, solo el 33 % de los participantes considera haber aprendido. El objetivo de *¿Cómo que no pintamos nada?* no es aprender contenidos sobre lingüística, economía o derecho sino expresar ideas propias sobre determinadas problemáticas a través de la escritura y el dibujo. Así, aunque no se muestra en la Figura 6.2.13, el 67 % restante de los participantes declara que no está de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación “he aprendido”. En ningún caso las personas que han participado en este juego consideran que no han aprendido nada.

Más del 70 % de los participantes, independientemente del juego en el que hayan participado, considera que se ha divertido desarrollando la actividad, tal y como se observa en la Figura 6.2.14. De hecho, esta cifra alcanza el 100 % en siete de los catorce (50%) juegos desarrollados: *Tú no me la cuelas*, *El cascayu de les fake news*, *Escapa del bulo*, *Aventuras contra la desigualdad*, *Óptica 2030: miradas para reducir las desigualdades*, *Escapa de las desigualdades* y *¿Cómo que no pintamos nada?*

Las cifras más modestas, aunque nada desdeñables, se observan en los juegos *¿Hai derechu o no hay derecho?* (71 %), *La ruleta 2030* (79 %), *De*

2. Suma de los participantes que están de acuerdo (38%) o muy de acuerdo (45%) con la afirmación “he aprendido” (ver figura 6.2.8)





**Figura 6.2.14: Porcentaje de participantes que declara que las actividades han sido divertidas (Porcentaje de participantes que están de acuerdo o muy de acuerdo con la afirmación “las actividades me han parecido divertidas”) según el juego en el que ha participado**

*Fuente: elaboración propia*



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 6. Evaluación de los resultados

*buena ley* (82 %) y *Escapa de la vulnerabilidad* (83 %), todos ellos correspondientes a la edición de 2023.

En conjunto, los resultados del análisis reflejan una valoración positiva de las actividades por parte de los participantes. La diversidad en la composición de la muestra, tanto en términos de género como de edad, pone de manifiesto el alcance inclusivo de las propuestas, mientras que las altas calificaciones obtenidas por todos los juegos evidencian la satisfacción general con la experiencia. Asimismo, la alta percepción sobre los resultados de aprendizaje y el componente lúdico de los juegos confirma el éxito de las actividades para combinar entretenimiento y formación en un entorno participativo. Estos resultados permiten concluir que las dinámicas desarrolladas han logrado cumplir con los objetivos planteados, fomentando el interés, la reflexión y el aprendizaje.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal

DE AGENDA 2030



## 6.3. Análisis DAFO de la intervención didáctica

El siguiente análisis DAFO complementario permite sintetizar los principales factores internos y externos que han condicionado el desarrollo de la experiencia descrita en esta guía. Su finalidad no es únicamente valorar el trabajo realizado, sino también identificar aquellos aspectos que pueden orientar la consolidación de futuras iniciativas de divulgación científica basadas en juegos educativos.

### **Fortalezas**

La principal fortaleza del proyecto reside en el carácter interdisciplinario del equipo. La colaboración continuada entre especialistas de diferentes áreas de conocimiento ha permitido diseñar juegos educativos que integran perspectivas complementarias y abordan problemáticas complejas desde un enfoque global. Esta forma de trabajo ha enriquecido tanto el proceso de diseño de materiales como las actividades desarrolladas.

Otra fortaleza significativa es el proceso de mejora continua que ha acompañado al proyecto a lo largo de las distintas ediciones de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras. La experiencia acumulada ha permitido revisar las actividades, perfeccionar las dinámicas de juego, adaptar los materiales a las características del público e incorporar nuevas propuestas a partir de la evaluación realizada en cada edición.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 6. Evaluación de los resultados

Asimismo, el modelo desarrollado destaca por su flexibilidad y capacidad de adaptación. Aunque los juegos responden a un contexto concreto de divulgación científica, las metodologías de diseño, implementación y evaluación descritas en esta guía pueden aplicarse en otros ámbitos educativos y divulgativos.

### **Debilidades**

Las principales limitaciones del proyecto derivan del propio contexto en el que se desarrollan las actividades. El carácter puntual del evento, el elevado volumen de participantes y el tiempo disponible condicionan el desarrollo de las dinámicas y dificultan el acompañamiento en los procesos y la profundización en determinados contenidos.

Por otra parte, evaluar el impacto educativo de este tipo de experiencias continúa siendo un desafío. Si bien es posible conocer el grado de satisfacción o la participación del público, resulta más complejo disponer de evidencias sobre la adquisición de conocimientos, el desarrollo del pensamiento crítico o la permanencia de los aprendizajes una vez finalizada la actividad.

Finalmente, la elaboración y actualización de juegos educativos exige una dedicación continuada del equipo responsable. El diseño de nuevos materiales, su adaptación a diferentes perfiles de participantes y la incorporación de mejoras requieren un esfuerzo sostenido que puede limitar la capacidad de crecimiento del proyecto.

### **Oportunidades**

La experiencia desarrollada ofrece un importante potencial de transferencia a otros contextos de divulgación y educación. Los principios metodológicos recogidos en esta guía pueden servir como referencia para el diseño de nuevas actividades en centros educativos, museos, bibliotecas, ferias científicas u otros espacios comprometidos con la comunicación pública de la ciencia.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



Asimismo, el proyecto presenta posibilidades de crecimiento mediante la incorporación de nuevas disciplinas, la creación de nuevos juegos vinculados a problemas emergentes y el establecimiento de colaboraciones con otros equipos de investigación e instituciones interesadas en promover la cultura científica.

La propia sistematización de la experiencia realizada en esta guía constituye también una oportunidad. Documentar el proceso de diseño, aplicación y evaluación de los juegos facilita que otros equipos puedan adaptar el modelo a sus propios contextos, contribuyendo a generar nuevas iniciativas de divulgación científica.

## Amenazas

Entre las principales amenazas se encuentra la necesidad de mantener una actualización constante de los materiales para responder a la evolución de los retos científicos y sociales. La aparición de nuevas formas de desinformación, los cambios en las prioridades sociales o la evolución de los canales de comunicación obligan a revisar periódicamente los contenidos y las dinámicas propuestas.

Del mismo modo, la continuidad del proyecto depende de la disponibilidad de recursos humanos y del mantenimiento de equipos de trabajo estables. La coordinación de iniciativas interdisciplinarias requiere tiempo, compromiso y una planificación continuada, aspectos que pueden verse condicionados por la carga docente e investigadora de sus integrantes o por la disponibilidad de financiación.

Finalmente, la creciente oferta de actividades de comunicación científica hace necesario seguir innovando en los formatos y metodologías empleados para mantener el interés del público y garantizar que las propuestas continúen siendo relevantes, atractivas y útiles para la sociedad.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





# 7

## Reflexiones finales



La presente guía surge del convencimiento de que la divulgación científica constituye una de las funciones esenciales de la Universidad y de que esta debe desarrollarse mediante propuestas que favorezcan la participación activa de la ciudadanía. A partir de la experiencia acumulada durante cinco ediciones de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras de la Universidad de Oviedo, se ha sistematizado un modelo de diseño, implementación y evaluación de juegos educativos para la divulgación científica.

El modelo pedagógico propuesto integra los conocimientos científicos propios de la Filología y Sociolingüística Románica, la Economía Financiera y el Derecho para abordar, desde una perspectiva convergente, los retos que plantea la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible y los desafíos que la desinformación genera en los contextos contemporáneos de aprendizaje informal. Los juegos que vehiculan estos aprendizajes responden a un proceso de planificación que tiene como finalidad acercar cuestiones complejas a públicos diversos mediante dinámicas participativas que favorezcan el interés, la reflexión y el diálogo.



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 7.1. La Universidad y la transferencia del conocimiento

Uno de los principales aprendizajes que deja esta experiencia es la necesidad de entender la transferencia del conocimiento como un proceso de comunicación e intercambio entre la Universidad y la sociedad. La denominada tercera misión universitaria trasciende la difusión de resultados científicos para convertirse en una oportunidad de diálogo con la ciudadanía, favoreciendo espacios en los que el conocimiento pueda compartirse, debatirse y contextualizarse. En este nuevo paradigma, el conocimiento científico no es ni vertical ni jerárquico ni exclusivo. Al contrario, se consolida como un proceso horizontal en el que la sociedad no es solo destinataria del saber académico, sino que también participa de manera activa en su construcción y validación.

En este sentido, la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras constituye un escenario especialmente adecuado para acercar la investigación a públicos muy diversos. La participación de personas de diferentes edades, niveles educativos e intereses obliga a replantear las formas tradicionales de comunicar la ciencia y pone de manifiesto la importancia de utilizar recursos que faciliten la comprensión y fomenten la interacción.

La experiencia desarrollada en este contexto muestra, además, que los juegos educativos pueden contribuir de manera significativa a este objetivo. Su carácter participativo favorece la implicación del público y genera un



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 7. Reflexiones finales



entorno en el que investigadores y participantes intercambian conocimientos, plantean preguntas y reflexionan conjuntamente sobre problemas de actualidad.

Esta forma de entender la transferencia resulta especialmente relevante en un contexto marcado por la proliferación de contenidos falsos y la creciente necesidad de fortalecer el pensamiento crítico. La Universidad tiene la responsabilidad de ofrecer herramientas que permitan interpretar la realidad con criterios fundamentados, y las actividades de divulgación constituyen un medio privilegiado para contribuir a este propósito desde una perspectiva cercana y accesible.



Universidad de Oviedo

**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030

## 7.2. La interdisciplinariedad y el potencial de los juegos educativos

Otro de los aspectos que esta experiencia pone de relieve es el valor de la colaboración interdisciplinaria. La participación conjunta de especialistas en Filología Románica, Economía Financiera y Derecho ha permitido abordar cuestiones complejas desde perspectivas complementarias, enriqueciendo tanto el diseño de los materiales como la propia forma de entender los problemas planteados.

La desinformación, las desigualdades sociales o los retos asociados a la Agenda 2030 son fenómenos que difícilmente pueden analizarse desde una única disciplina. Su tratamiento exige integrar conocimientos diversos y establecer conexiones entre ámbitos que tradicionalmente han permanecido separados.

En este proyecto, esa integración no ha respondido únicamente a la colaboración entre investigadores, sino que se ha materializado en el diseño de juegos educativos capaces de relacionar conceptos procedentes de diferentes campos del conocimiento dentro de una misma actividad. Cada uno de ellos aporta marcos conceptuales valiosos para que el jugador pueda avanzar en el desarrollo de la actividad y alcanzar los resultados de aprendizaje previstos.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





Este enfoque, por tanto, invita a superar el modelo académico segmentado y lineal que ha dominado la organización del conocimiento universitario durante décadas, y anticipa el tipo de pensamiento sistémico que la complejidad de los problemas contemporáneos exige a los ciudadanos del siglo XXI.

La elaboración de estos materiales ha supuesto un importante ejercicio de síntesis y adaptación. Transformar contenidos científicos en propuestas accesibles para públicos heterogéneos implica seleccionar los aspectos esenciales de cada temática, adecuar el lenguaje, diseñar dinámicas comprensibles y mantener el rigor de la información presentada. Este proceso ha permitido comprobar que es posible abordar cuestiones complejas mediante actividades participativas que despierten el interés del público sin simplificar en exceso los contenidos.

La Agenda 2030 ha constituido, además, un marco de referencia que ha permitido dotar de coherencia al conjunto de las propuestas. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible no se han incorporado como un contenido independiente, sino como un eje transversal que facilita establecer relaciones entre problemas sociales, lingüísticos, económicos y jurídicos, favoreciendo una visión integrada de los desafíos contemporáneos.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 7.3. Aprendizajes derivados de la experiencia y perspectivas de futuro

La aplicación continuada de los juegos durante distintas ediciones de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras de la Universidad de Oviedo ha permitido identificar una serie de aspectos que resultan especialmente relevantes para el desarrollo de este tipo de iniciativas. Entre ellos destaca la importancia de adaptar las actividades a diferentes edades y perfiles de participantes. La diversidad del público ha exigido revisar de forma constante el lenguaje empleado, las mecánicas de juego, los materiales y el nivel de complejidad de cada propuesta, buscando siempre que la experiencia resultara comprensible, atractiva e inclusiva.

Del mismo modo, la accesibilidad se ha consolidado como un criterio imprescindible en el diseño de nuevos recursos. La reflexión sobre las necesidades de personas con distintas capacidades ha permitido avanzar hacia propuestas cada vez más inclusivas, aunque siguen existiendo aspectos susceptibles de mejora que deberán abordarse en futuras ediciones.

La evaluación realizada refleja una valoración positiva de las actividades por parte de los participantes y confirma el interés que despiertan este tipo de propuestas en contextos de divulgación científica. No obstante, los resultados deben interpretarse teniendo en cuenta las características específicas del evento, por lo que resulta aconsejable continuar evaluando la aplicación de estos materiales en otros espacios, como centros educativos,



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## 7. Reflexiones finales



bibliotecas, museos o programas de formación permanente, en función de los intereses y necesidades de cada contexto docente.

Precisamente, una de las principales aportaciones de esta guía es ofrecer un modelo de trabajo abierto y adaptable. Las actividades aquí recogidas no constituyen un producto cerrado, sino el resultado de un proceso de mejora continua en el que cada edición ha permitido revisar materiales, introducir modificaciones y diseñar nuevas propuestas a partir de la experiencia acumulada.

En esta línea, futuras actuaciones podrían orientarse hacia la ampliación del catálogo de juegos, el desarrollo de nuevos materiales accesibles, la incorporación de otras disciplinas y la elaboración de instrumentos de evaluación que permitan analizar con mayor profundidad el impacto de estas actividades sobre el aprendizaje, el pensamiento crítico y la sensibilización respecto a los retos sociales y ambientales. Del mismo modo, facilitar la utilización de estos recursos en otros contextos educativos y divulgativos contribuiría a ampliar su alcance y favorecer la transferencia de la experiencia.

En definitiva, la experiencia acumulada a lo largo de las distintas ediciones de la Noche de los Investigadores e Investigadoras pone de manifiesto



Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



que la colaboración interdisciplinaria, el empleo de juegos educativos y la participación de la ciudadanía constituyen una combinación especialmente valiosa para promover una divulgación científica rigurosa, accesible y comprometida con los desafíos del presente. Se espera que las orientaciones y materiales aquí presentados puedan servir de inspiración para otros equipos e instituciones interesados en impulsar iniciativas similares y continuar fortaleciendo el papel de la Universidad como espacio de encuentro entre la investigación y la sociedad.



Universidad de Oviedo

**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



# Referencias



- Actis Montserrat, E., & Guerrero Martínez, C. (2024). *Comunicación social de la ciencia: claves para comunicar y divulgar*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Ahedo Raluy, I., Miranda Suárez, M. J., Montejo Bernardo, J. M., Fernández González, A., López Cerezo, J. A., González García, M., & Fernández Jimeno, N. (2020). Evaluación de la divulgación científica: el caso de la Noche Europea de los Investigadores. En *Actas del VII Congreso de Comunicación Social de la Ciencia* (pp. 179-182). Universidad de Burgos.
- Alonso Ibáñez, R., & Vázquez Rodríguez, B. (2024). *Agenda 2030: desarrollo sostenible* (pp. 1-56). Universidad de Oviedo. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/75343/241022%20Agenda%202030%20-%20V1.7.pdf>
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Boillos García, F. (2023). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* [Tesis doctoral]. Universidad de La Rioja.
- Clark, C. (1970). *Serious Games*. University Press of America.
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. *VIII Jornadas de Innovación Universitaria, Villaviciosa de Odón*. Universidad Europea de Madrid.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining «gamification». En *MindTrek 'iv. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). Tampere Finland. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. <https://www.learntechlib.org/p/158860/>
- European Commission. (2025). *European Researchers' Night: celebrating science across Europe in 2024 and 2025*. <https://marie-sklodowska-curie-actions.ec.europa.eu/actions/msca-citizens/join-a-celebration-of-science>



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



- Fernández Mier, M. & Fernández Fernández, J. (2024). De la transferencia de conocimiento al diálogo de saberes: la ciencia como contexto para la creación de comunidades de aprendizaje transformadoras. En Alba Alonso, José (coord.) *A la integración desde el aula: una vía para la cohesión social y económica en Europa* (p. 147-168). Ediuno, Ediciones de la Universidad de Oviedo. <https://hdl.handle.net/10651/76102>
- Fröbel, F. (2013). *Pedagogía del Kindergarten* (Trad. J. Abelardo). Editorial Progreso. (Obra original publicada en 1861).
- Fundación Bosco Global. (2021). *Manual de aprendizaje basado en juegos: Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Fundación Bosco Global.
- G9Missions. (2025). *La Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras*. <https://nocheinvestigag9.es/en/home-en/>
- Galcerán Huguet, M. (2010). La mercantilización de la universidad. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 13(2), 89-106.
- Genaut-Arratibel, A., Suárez-Villegas, J. C., & Cantalapiedra, M. J. (2022). Universities and knowledge transfer in the communication field. *Profesional de la información*, 31(6). <https://doi.org/10.3145/epi.2022.nov.08>
- Hanus, M. D. & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, (80), 152-161. 10.1016/j.compedu.2014.08.019
- Iglesias, A. (2022). La aplicación de los juegos de mesa en la enseñanza de la historia. *Clío: History and History Teaching*, (48), 26-49. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2022486981](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022486981)
- Llamedo-Pandiella, G., Rainiero, E., Sabater, A. M., Rivas, R. & Mayoral, O. (2025). *Informe de la implementación de la Agenda 2030 en la oferta formativa del sistema universitario español incluyendo las mejores prácticas disponibles*. Universidad de Oviedo.
- [LOMLOE]: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2020). *Boletín Oficial del Estado*, 340, 30 de diciembre.
- Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schulz, T. S., & Liu-Constant, Y. (2023). *Una pedagogía del juego: Apoyar el aprendizaje lúdico en las aulas y los colegios*. Universidad de Harvard.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



- Marqueta Gracia, B., & López García, F. (Coords.). (2025). *La divulgación lingüística: formación, información y desinformación*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Martínez García, I., Vázquez Rodríguez, B., Lejarza Portilla, C., & Navayos Nogueira, M. (2025). *Informe comparativo de avances y necesidades en la implementación de la Agenda 2030*. Universidad de Oviedo.
- Moure-Peñín, L. (2024). Policrisis y riesgos globales en relaciones internacionales: una aproximación desde la complejidad y los sistemas adaptativos complejos. *Anuario Español de Derecho Internacional*, 40, 155–197. <https://revistas.unav.edu/index.php/anuario-esp-dcho-internacional/article/view/45925>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275–294.
- Naciones Unidas (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño (Resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989)*. Naciones Unidas. <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>
- Naciones Unidas (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Naciones Unidas.
- Naciones Unidas. (s.f.). Go Goals!. Juego de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://go-goals.org/es/>
- Negrín Medina, M. Á., & Marrero Galván, J. J. (2021). La nueva ley de educación (LOMLOE) ante los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 y el reto de la COVID-19. *Avances en Supervisión Educativa*, (35). <https://doi.org/10.23824/ase.v0i35.709>
- Nyström, T. (2021). Exploring the darkness of gamification: you want it darker? En *Intelligent computing: proceedings of the 2021 computing conference* (Vol. 3, pp. 491–506). Springer.
- Rodríguez Díaz, J., Macarro Carballar, R. M., Medina Romero, F. J., & Márquez, V. (Coords.). (2021). *Manual de aprendizaje basado en la construcción de juegos*. Bosco Global.
- Sanahuja, J. A. (2024). Entre la policrisis y el interregno: conceptos para un orden internacional en transición. En I. Marrero (Dir.), *El sistema internacional y el viejo nuevo mundo* (pp. 255–296). Editorial Tirant Lo Blanch.



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



- Sánchez-González, M., Cea-Esteruelas, N., Sánchez-González, H. M., & Palomo, B. (2024). Transferencia como práctica y misión en proyectos de investigación universitarios sobre desinformación. *Profesional de la información*, 33(3). <https://doi.org/10.3145/epi.2024.0308>
- Sánchez Montero, M. (2021). *En clase sí se juega. Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula*. Paidós.
- Sánchez Montero, M. (2024). *El gran libro de los juegos. Más de 150 juegos para aprender jugando con números y letras*. Paidós.
- Sarlé, P. M. (2013). Jugar en la escuela: los espacios intermedios en la relación juego y enseñanza. *Educación y Ciudad*, (24), 59-72. <https://doi.org/10.36737/01230425.v.n24.2013.66>
- Smirnov, S. (1983). La aproximación interdisciplinaria en la ciencia de hoy: fundamentos ontológicos y epistemológicos. En T. Bottomore (Coord.), *Interdisciplinarietà y ciencias humanas* (pp. 53-70). Editorial Technos.
- Solas Martínez, S., Suárez Manzano, S., & Martínez Redecillas, M. (2023). *Aprendizaje basado en juegos como metodología activa en la etapa de educación primaria*. Editorial Tirant Lo Blanch.
- Tooze, A. (2022, 28 de octubre). Welcome to the world of the polycrisis. *Financial Times*. <https://www.ft.com/content/498398e7-11b1-494b-9cd3-6d669dc3de33>
- Touriñán-López, J. M. (2020). La “tercera misión” de la universidad, transferencia de conocimiento y sociedades del conocimiento: una aproximación desde la pedagogía. *Contextos Educativos: Revista de Educación*, (26), 41-81. <https://doi.org/10.18172/con.4446>
- Trujillo, A. C. (2023). Diferencias entre ABJ (Aprendizaje Basado en Juego) y Gamificación. *Revista Universitaria De Informática RUNIN*, (15), 9-15. <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/7708>
- Trujillo Vargas, J. J. (2020). Educación superior y formación mercantilizada: ¿existe alternativa? *Revista Educación*, 44(1), 1-18. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.34234>
- UNESCO (1990). *Declaración mundial sobre educación para todos y marco de acción para satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000127583\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000127583_spa)



Universidad de Oviedo



CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030



## Referencias

UNICEF (2023). *Prospects for children in the polycrisis: a 2023 global outlook*. UNICEF Office of Research – Innocenti. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/prospects-children-polycrisis-2023-global-outlook>

Universidad de Oviedo. (s.f.). *Noche Europea de los Investigadores*. <https://ucc.uniovi.es/nocheinvestigadores>

Vilani Ferreira, V., Feitosa Amaral, F., Vilani Ferreira, V., & Araújo Neto, Z. C. (2024). *El juego y su contribución al aprendizaje de los niños: el niño y el juego, con la escuela como base y el profesor como mediador del conocimiento*. Ediciones Nuestro Conocimiento.

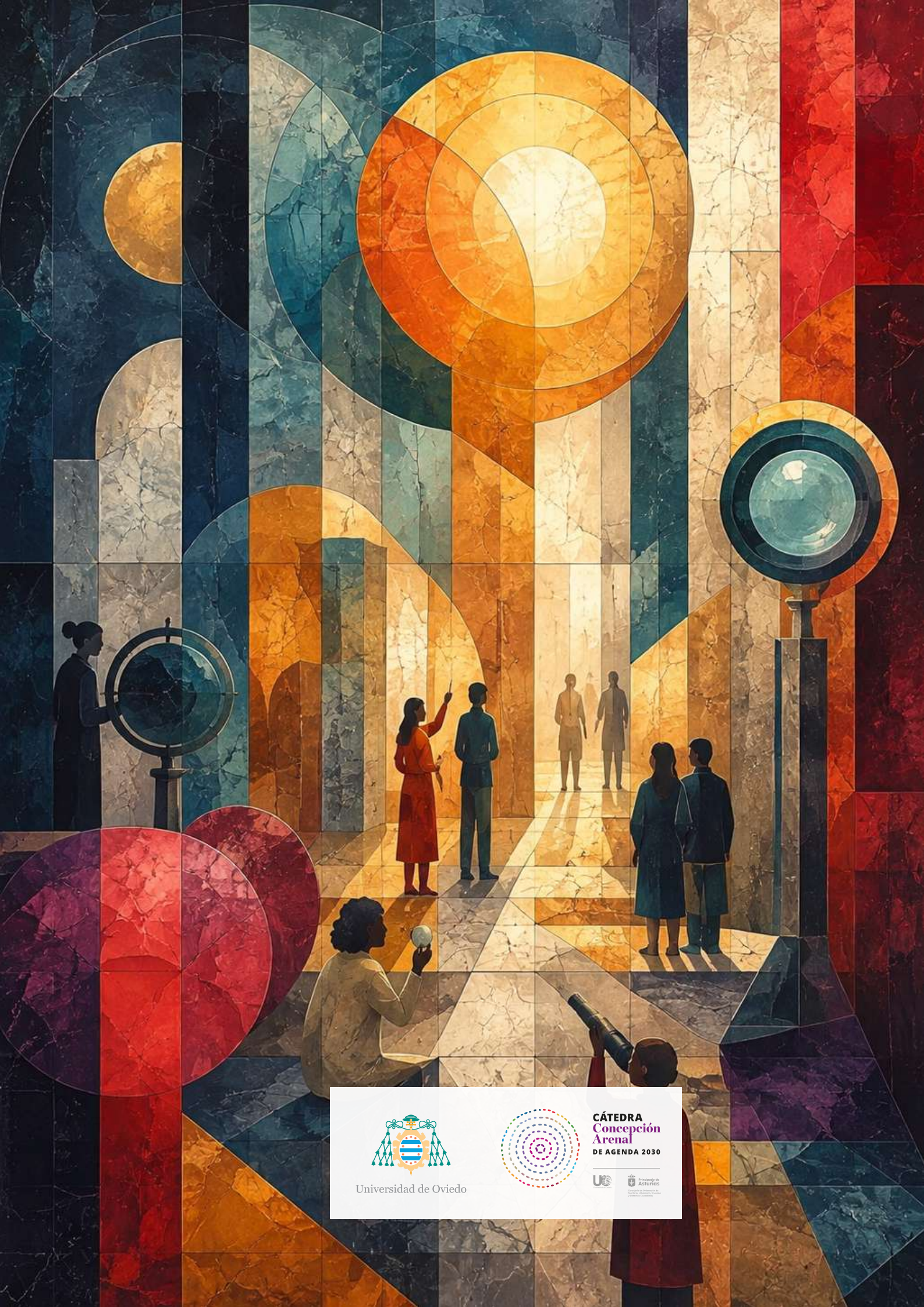


Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA**  
Concepción  
Arenal  
DE AGENDA 2030





Universidad de Oviedo



**CÁTEDRA  
Concepción  
Arenal**  
DE AGENDA 2030

