



## Y SU APLICACIÓN EN EL AULA

El **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)** se trata de una innovadora metodología de pura actualidad en la educación capaz de revolucionar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas consiguiendo activar al alumno mejorando sus niveles de motivación y de aprendizaje significativo.

En **LOCOS CRONONAUTAS** podemos encontrarnos con guerreros y personajes de todas las épocas, entre los que se incluyen referencias a la **Historia de España** (*guerreros del Reino de Granada, de las Taifas de Al-Andalus, infantes castellanos, conquistadores de Hernán Cortés o soldados de los Tercios de Flandes*) y la **Historia Universal** (*guerreros de la dinastía Ming, Vikingos, Incas, Jenízaros, Zulúes, Sioux...*) convirtiéndose en una excusa perfecta para preguntarse sobre la historia de nuestro territorio, nuestro país y nuestro mundo.

A través de los **eventos históricos** que los jugadores tendrán que poner en juego para derrotar a sus adversarios crononautas, se recorre y se hace referencia a multitud de sucesos (*Normandía, Trafalgar, Waterloo, Revolución Rusa, Revolución Francesa...*) y de personajes (*Napoléon, Toro Sentado, Ambrosio de Spínola...*) de gran trascendencia para el devenir de la Historia. Otros eventos, como el titulado **“Ucronía”**, puede servir para hacer reflexionar sobre el propio concepto, su significado, y sus implicaciones en determinados momentos de la Historia para entender la realidad actual.

Los efectos que generan estos **eventos** durante la partida **hacen referencia directa e implícita a la realidad histórica** que emulan, y los personajes representados miden su fuerza y resistencia por la importancia del papel que jugaron en su tiempo, -lo que puede servir como pretexto para entenderlos mejor a ellos y a sus contemporáneos y desencadenar una explicación didáctica de los mismos. Además, todos ellos incluyen iconografía representativa de la Edad histórica de la que formaron parte (Antigua, Media, Moderna o Contemporánea), lo que sirve a su vez de conector con los eventos del juego de forma que el jugador tiene que asociar personajes, edades, y hechos históricos relevantes inconscientemente para conseguir ganar la partida.

**LOCOS CRONONAUTAS** podría convertirse así en fuente de **MOTIVACIÓN** para el alumno y **HERRAMIENTA** docente para el proceso de **enseñanza-aprendizaje** de la **Historia** de una forma amena, divertida, y con una aplicación lúdica y social. Al ser un juego que no supera los veinticinco minutos de duración, no resulta pesado en ningún

momento. La conexión social es intensa, puesto que la interacción entre los jugadores es continua. Esto favorece el interés y la retentiva en el jugador de los elementos jugados y de su significado. Además, siguiendo la estela de los juegos de mesa modernos, incluye un modo de juego por Puntos de Victoria, con el que ningún jugador puede ser eliminado de la partida, permitiendo a los jugadores involucrarse en el desarrollo del juego durante toda su duración, no decayendo así la fuerza motivadora y el sentido del mismo en ningún momento.