

**JUEGOS DE MESA PARA LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA
LITERATURA: UNA PROPUESTA TAXONÓMICA
BOARD GAMES FOR LANGUAGE AND LITERATURE TEACHING: A
TAXONOMIC PROPOSAL**

**María Samper Cerdá¹, Carla Acosta Cuñas², Joaquín Juan Penalva & José
Rovira-Collado**

¹ <https://orcid.org/0000-0002-7566-4296>; Universidad Miguel Hernández (España);
m.samper@umh.es

² <https://orcid.org/0009-0005-5891-6139>; Universidad de Alicante (España); cat28@gcloud.ua.es

³ <https://orcid.org/0000-0002-9381-3750>; Universidad Miguel Hernández (España); j.juan@umh.es

⁴ <https://orcid.org/0000-0002-3491-8747>; Universidad de Alicante (España);
jrovira.collado@gcloud.ua.es

*Autor de correspondencia: María Samper Cerdán, m.samper@umh.es

Recibido: 21/06/2024

Aceptado: 09/10/2024

Publicado: 16/12/2024

Resumen: Las posibilidades del juego han sido estudiadas desde diversas disciplinas, incluyendo la Antropología, la Psicología y la que nos ocupa: la Didáctica. El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) consiste en una metodología activa en la que se utilizan juegos en un contexto educativo con objetivos de aprendizaje específicos. Dentro del ABJ, existen numerosos estudios que se centran en las contribuciones de los videojuegos; sin embargo, las peculiaridades de los juegos de mesa parecen ser un territorio aún por explorar. Este estudio tiene como objetivo identificar los componentes literarios y narrativos presentes en los juegos de mesa mediante el análisis de varios títulos y sus posibilidades específicas dentro de la Didáctica de la Literatura. Así, se han extraído una serie de conclusiones que ayudan a crear una clasificación inicial de los juegos de mesa basada en sus características narrativas y literarias, formando una propuesta que sirve como guía y recomendación para los docentes que decidan llevar los juegos de mesa a sus aulas.

Abstract: The possibilities of games have been studied from various disciplines, including Anthropology, Psychology, and the one that concerns us: Didactics. Game-Based Learning (GBL) consists of an active methodology where games are used in an educational context with specific learning objectives. Within GBL, numerous studies focus on the contributions of video games; however, the peculiarities of board games seem to be a territory yet to be explored. This study aims to identify the literary and narrative components present in board games by analyzing various titles and their specific possibilities within the Didactics of Literature. Thus, a series of conclusions have been drawn that help create an initial classification of board games based on their narrative and literary characteristics, forming a proposal that serves as a guide and recommendation for teachers who decide to bring board games into their classrooms.

Résumé: Les possibilités du jeu ont été étudiées dans diverses disciplines, dont l'anthropologie, la psychologie et celle en question : la didactique. Le Game-Based Learning (GBL) consiste en une méthodologie active dans laquelle les jeux sont utilisés dans un contexte éducatif avec des objectifs d'apprentissage spécifiques. Au sein de l'ABJ, il existe de nombreuses études qui se concentrent sur les apports des jeux vidéo ; Cependant, les particularités des jeux de société semblent être un territoire encore à explorer. Cette étude vise à identifier les composantes littéraires et narratives présentes dans

les jeux de société à travers l'analyse de plusieurs titres et leurs possibilités spécifiques au sein de la Didactique de la Littérature. Ainsi, une série de conclusions ont été tirées qui permettent de créer une première classification des jeux de société en fonction de leurs caractéristiques narratives et littéraires, formant une proposition qui sert de guide et de recommandation aux enseignants qui décident d'introduire les jeux de société dans leurs salles de classe.

Palabras Clave: ABJ; literatura; narrativa; juego; educación.

Key words: GBL; literature; narrative; game; education.

Mots clés: GBL ; littérature; narratif; jeu; éducation.

INTRODUCCIÓN

El éxito de los juegos de mesa se ha evidenciado en los últimos años: en 2020 se estimó que el mercado de juegos de mesa tenía un valor de aproximadamente 13'1 millones de dólares, y se proyecta que alcance los 21'6 millones para 2025 con una tasa de crecimiento anual compuesta del 9'2% a lo largo del período comprendido entre 2020 y 2025 (Mordor Intelligence, 2021). En 2023 el crecimiento del mercado de juegos de mesa continuó ascendiendo con una tasa anual proyectada del 7'2%, alcanzando un valor de 15'8 millones de dólares (IMARC Group, 2023). Además, la pandemia por la Covid-19 generó un impulso en este mercado y consolidó nuevos hábitos lúdicos, de forma que la venta de juegos de mesa aumentó un 20% en comparación con el año anterior (NPD, 2020).

Los juegos con una clara intención didáctica son conocidos como juegos serios (*serious games*), un término que también se ha aplicado a los videojuegos (Barrett y Johnson, 2010; Serna-Rodrigo, 2020). Estos juegos están diseñados específicamente para facilitar el aprendizaje. No obstante, un juego de mesa no necesita ser creado con una intención puramente educativa para ser utilizado en contextos didácticos. Los juegos de mesa constituyen un sistema matemático interactivo que permite contar historias (Daviau, 2011): a través de una combinación de mecánicas y dinámicas, estos juegos pueden proporcionar entretenimiento y aprendizaje, mantener la mente de los jugadores activa y fomentar su razonamiento crítico (Melo y Hernández, 2014; Victoria-Uribe, 2017). Este estudio se centra en el potencial de los juegos de mesa para la didáctica de los elementos relacionados con la narrativa y el desarrollo de la competencia literaria (Juan *et al.*, 2023; Juan *et al.*, 2024^a, Juan *et al.*, 2024b), sin limitarse a la edad o el nivel educativo del alumnado. En lugar de enfocarse en juegos tradicionalmente utilizados en propuestas didácticas, este análisis aborda juegos de mesa más complejos y significativos. Los componentes de estos juegos tienen un impacto particular en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Arnaudo (2018) clasifica los juegos de mesa lanzados después de la década de 1960 como juegos de mesa modernos. Esta definición es la base sobre la cual se sustentará nuestro análisis, considerando el alcance particular de

estos juegos en el contexto educativo y su capacidad para enriquecer la narrativa y la competencia literaria en el alumnado.

Para cumplir con el objetivo de este estudio, la creación de una propuesta taxonómica según las características narrativas de los juegos de mesa, en primer lugar, se revisa el concepto de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), sobre todo en lo que afecta a los juegos de mesa. Es necesario, entonces, centrar el punto de mira en la interactividad y la conexión entre jugabilidad y narrativa dentro de los juegos. De esta manera, el objetivo de esta investigación es realizar un análisis de casos abreviados para proponer una propuesta taxonómica que agrupe el corpus de juegos de mesa según sus características narrativas y/o literarias.

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Dentro de las metodologías activas, el ABJ se basa en la integración de elementos y características del juego en contextos educativos. Esta metodología es especialmente eficaz para aumentar el interés y la motivación del alumnado (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2018). Mediante el ABJ, se fomenta el trabajo cooperativo, se mejora el rendimiento académico, y se desarrollan habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas (Johnson, 1994). Esta estrategia ha ganado popularidad con la incorporación de actividades como las *escape rooms* y los *breakouts* educativos (Pubill, 2019), y se ha visto favorecida por el uso generalizado de las nuevas tecnologías entre las generaciones actuales (Gómez-Álvarez *et al.*, 2017). La labor docente es crucial en la creación de contenidos que no solo integren conocimientos de manera efectiva, sino que también mejoren la comprensión de conceptos (Campbell y Kuncel, 2002; Landers, 2014). A través de los juegos de mesa, el alumnado aprende a trabajar en equipo, a negociar y a resolver conflictos, lo que es esencial en su desarrollo integral (Kafai y Resnick, 1996).

Este enfoque actúa como un motor que impulsa la formación competencial e integral del alumnado, otorgándoles un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Gee, 2005). Independientemente del formato del juego, ya sea físico o digital, se destaca la importancia de la interacción social, los valores culturales y sociales, y la capacidad de razonamiento (Martínez y Ríos, 2019). Los juegos, con un claro propósito educativo, se presentan como una herramienta valiosa en el aula, promoviendo un aprendizaje dinámico y significativo.

El aspecto motivacional en el ABJ

Numerosos investigadores coinciden en que los juegos son un recurso didáctico válido que potencia la motivación del alumnado (Olson, 2010; Garvey, 1977; Rosas *et al.*, 2003; Silvia, 2006). Sin embargo, es crucial examinar cómo se fundamenta esta motivación y de qué

manera se genera el interés del estudiantado a través del juego. En primer lugar, es fundamental considerar la teoría del flujo desarrollada por Csikszentmihalyi (1990), que describe el estado de máxima concentración y disfrute que una persona puede alcanzar cuando está completamente inmersa en una actividad. Según Csikszentmihalyi, el estado de flujo se logra cuando hay un equilibrio óptimo entre el grado de desafío de la actividad y las habilidades del individuo (Whalen, 1997). Si la actividad presenta un desafío demasiado grande en comparación con las habilidades del individuo, esto puede generar ansiedad. Por el contrario, si la actividad es poco desafiante en relación con las habilidades del individuo, puede provocar aburrimiento y desgana (Terrasa, 2021).

Además de la teoría del flujo, es esencial considerar el modelo de expectativas propuesto por Eccles y Wigfield (2002). Este modelo identifica cuatro componentes clave que determinan las expectativas y la motivación: la importancia, el interés, la utilidad y el costo (Muñoz y Valenzuela, 2014). La importancia se refiere a la relevancia que el alumnado asigna a la actividad. El interés se relaciona con el placer que el individuo experimenta al realizar la tarea (Vansteenkiste *et al.*, 2006). La utilidad, por su parte, hace referencia a la percepción de que la actividad tiene valor práctico en la vida o futuro del individuo. Finalmente, el costo implica el sacrificio o inversión que el individuo debe realizar para llevar a cabo la tarea.

El uso del juego en el aula que aborda estos cuatro elementos y se ajusta a la teoría del flujo puede equilibrar la motivación intrínseca —que proviene del propio individuo— y la extrínseca —relacionada con factores externos— (Ryan y Deci, 2000). Según estudios recientes, los juegos educativos, cuando están bien diseñados, no solo aumentan la motivación, sino que también mejoran la retención del conocimiento y fomentan habilidades como el trabajo en equipo y la resolución de problemas (Gee, 2005). Investigaciones adicionales han mostrado que el diseño de juegos educativos debe considerar la narrativa y la mecánica del juego para mantener el interés y la motivación. Juegos que integran una narrativa fuerte y desafíos significativos pueden ayudar a los estudiantes a conectar más profundamente con el contenido educativo (Salen y Zimmerman, 2004).

LOS JUEGOS DE MESA DESDE EL PUNTO DE VISTA NARRATIVO

Las características narrativas de los juegos de mesa son muy cercanas a las que presentan los relatos literarios: “Tanto los relatos como los juegos poseen estructuras narrativas y propician vivencias narrativas en los individuos” (Scolari, 2013, p. 23). De este modo, tanto los textos literarios como los juegos de mesa se desarrollan en un mismo espacio: constituyen actividades no obligadas que funcionan al margen de la realidad y que son imprevisibles, aunque se encuentran regidas por ciertas normas, y no producen beneficios materiales

(Caillois, 1958). El sujeto creador, por lo tanto, parece muy similar en ambos casos, de forma que la diferencia la vamos a encontrar en el sujeto que lee o juega y en las posibilidades de la propia obra. Las personas que leen participan en la obra tan solo con una función espectadora, mientras que los jugadores y jugadoras tienen la oportunidad de introducirse en ella y ser partícipes activos, ya que las historias que resultan de un juego de mesa se pueden ver modificadas a partir de las propias acciones de quienes lo juegan (Ponce y Ávila, 2021). De esta premisa surge el concepto de narrativa ergódica, que fue acuñado por Aarseth, y que se refiere al “nontrivial effort [...] required to allow the reader to traverse the text” [esfuerzo no trivial [...] requerido para permitir al lector atravesar el texto] (1997, p. 1).

La naturaleza analógica de los juegos de mesa y las narrativas tradicionales, al menos en sus inicios, ofrece un interés particular al considerar la innovadora función de la interactividad que los juegos de mesa introducen. Así, las narrativas tradicionales, que suelen seguir un modelo lineal, se transforman en formatos interactivos mediante la intervención de las personas que juegan. Estas ideas se derivan de las teorías de Eco (1984), quien describió tres modos de construir narrativas: lineal, laberíntico y de red —también conocido como rizomático según Deleuze y Guattari (1987)—. El modo lineal se basa en un único camino narrativo que lleva del inicio al final (Zavala, 2006). En el modelo laberíntico, el inicio se bifurca en múltiples posibilidades, no todas conducentes a un final correcto. Por último, el modelo rizomático conecta cada punto con cualquier otro, creando una narrativa de posibilidades infinitas (Eco, 1984). La narrativa lineal se caracteriza por tener un contenido cerrado, una forma estática y un acto enunciativo elaborado por un narrador. En contraste, el modelo interactivo —sea arbóreo o rizomático— presenta un contenido abierto, una forma variable y un acto enunciativo construido por el jugador, quien tiene la capacidad de alterar las estructuras narrativas.

Es relevante cuestionarse el grado de apertura de un contenido si el creador o creadora del juego ya ha predeterminado todas las posibles rutas que un jugador puede seguir. Aarseth (1997) y Ryan (2009) distinguen entre interactividad “explorativa” e interactividad “configurativa”. La primera se refiere a narrativas en las que el jugador elige entre diferentes fragmentos para formar una trama específica, mientras que la segunda describe narrativas en las que la trama se construye en el acto de jugar, a partir de mecánicas concretas que lo permiten (Pérez, 2010). Por consiguiente, las reglas del juego no solo afectan la jugabilidad, sino que también tienen un impacto directo en la narrativa. Así, la narrativa y sus tramas no emergen exclusivamente de los textos o discursos orales, sino que los diversos componentes del juego —como el tablero, fichas, cartas, miniaturas, etc.— poseen un significado propio que contribuye a proporcionar contexto y profundidad (Booth, 2021).

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS Y/O LITERARIAS

La intención fundamental de este estudio es presentar las relaciones que se establecen entre los juegos de mesa y los componentes literarios y/o narrativos, de manera que las y los futuros docentes puedan encontrar en estas líneas una suerte de propuesta taxonómica que les anime a apostar por los juegos de mesa como edificadores del conocimiento y les ayude a escoger el juego de mesa idóneo según las necesidades didácticas de cada contexto.

El equipo investigador realiza un análisis cualitativo del contenido, proponiendo un corpus de 52 juegos, a partir de un catálogo más amplio compuesto por un total de 300 juegos de mesa, todos ellos recogidos en Board Game Geek. Los juegos seleccionados van desde juegos clásicos como *Trivial Pursuit* (1981), a lanzamientos muy recientes, como *Llamada a la Aventura* (2019). Se aplican unos criterios de selección validados previamente (Juan *et al.*, 2024) a través de una rúbrica de análisis para poder describir cada juego detenidamente. Se establecen 8 categorías, algunas de ellas con distintas subcategorías.

Los juegos de mesa se han clasificado según diferentes premisas, como el número de jugadores y jugadoras, su temática, su complejidad, su dinámica de juego, etc., y todos ellos se encuentran disponibles en español. En este caso, nos queremos centrar en su condición dentro de la didáctica de la lengua y la literatura, por lo que nos interesa de ellos su aspecto narrativo y literario. En la Tabla 1 podemos atender a esta clasificación que, además, incluye una breve justificación de cada categoría y cuatro ejemplos de juegos de mesa que se pueden incluir y que responden a ese fin concreto. Esta tabla es una revisión y ampliación de una propuesta anterior desarrollada en esta misma línea (Juan *et al.*, 2024).

Tabla 1. Clasificación de los juegos de mesa según sus características literarias y/o narrativas.
Fuente: Elaboración propia.

Clasificación	Descripción	Títulos
Creación de historias	Individual	Las y los jugadores crean historias individualmente con total autonomía o con elementos y componentes del propio juego que sirven de guía. - <i>Llamada a la Aventura</i> (2019) - <i>Dixit</i> (2008) - <i>Story Cubes</i> (2005) - <i>Faraway</i> (2016)
	Colectiva	Las y los jugadores crean historias de forma colectiva, nutriéndose de la participación del resto y dando lugar a una historia conectada. - <i>¡Sí, Señor Oscuro!</i> (2005) - <i>StoryLine</i> (2016) - <i>Érase una vez</i> (1993) - <i>Fábula</i> (2010)
Roles ocultos	Muy cercanos al <i>role-playing</i> , donde las y los jugadores participan de forma oral a través de mecanismos como la argumentación, la teatralización	- <i>La Resistencia</i> (2009) - <i>Inkognito</i> (1988) - <i>Los hombres lobo de Castronegro</i> (2001) - <i>Pseudónima</i> (2018)

		y la persuasión, y en los que suele haber un traidor/a que deben descubrir cooperando entre ellos y ellas.	
Juegos de rol de mesa		Consisten en interpretar a un personaje de manera estructurada y con ciertas reglas con el fin de crear situaciones e historias en mundos imaginarios.	-Dungeons & Dragons (1974) -La llamada de Cthulhu (1981) -Vampiro: Edad Oscura (1996) -Pathfinder (2009)
Conocimientos literarios		Se requiere cierto nivel de conocimientos literarios con el fin de obtener el mejor resultado posible y, a su vez, sirven como fuente de información.	-Trivial Pursuit (1981) -Timeline (2012) -Time's Up (2006) -Manchuteka: leemos jugando (2010)
Adaptaciones directas		Reproducen, con más o menos fidelidad, obras de la literatura publicadas en diferentes medios: películas, novelas, cuentos, cómics, etc.	-Tiburón (2019) -10 Negritos (2014) -Hogwarts Battle (2016) -Regreso al Futuro: Viaja en el Tiempo a Golpe de Dado (2020)
Ambientaciones		Utilizan espacios, personajes y demás elementos que pertenecen a otras obras y sirven como inspiración y/o contexto, y cuya adscripción resulta relevante en la experiencia de juego.	-El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media (2019) -Sherlock Holmes: Detective Asesor (2022) -Disney Villainous (2018) -Arkham Horror (2005)
Referencias literarias	Una obra	Contienen referencias a elementos y personajes de una obra literaria, que a su vez sirven como ambientación o motivo base, sin ser esto algo relevante en la experiencia de juego.	-Purrrlock Holmes (2017) -Dobble Harry Potter (2019) -Cluedo: Juego de Tronos (2016) -Más allá de Baker Street (2016)
	Cruce de obras	Con referencias a elementos y personajes de diferentes universos literarios, contribuyendo a una ambientación determinada, sin que esto sea relevante en la experiencia de juego.	-Munchkin (2001) -El Ministerio del Tiempo (2017) -Unmatched: Battle of Legends, Volume One (2019) -Marvel Champions: The Card Game (2019)
	Elementos del imaginario	Con referencias a elementos y personajes del imaginario cultural literario, contribuyendo a crear una ambientación determinada, sin que esto sea relevante en la experiencia de juego.	-Fábulas de Peluche (2018) -Criaturas de Serie B (2017) -Dungeon Raiders (2018) -Smash Up: Munchkin (2015)
Temáticos	Eurogames	Predomina la mecánica, de forma que la temática queda en un segundo plano, pero, a pesar de ello, presentan escenarios, personajes o elementos relativos a narrativas reconocibles.	-Terraforming Mars (2016) -Saqueadores de Midgard (2019) -Cooper Island (2019) -City of the Big Shoulders (2019)
	Juegos infantiles	Destinados a un público infantil, presentan elementos propios de narrativas reconocibles.	-Monster Kit (2016) -Harmonies (2024) -The Grimm Forest (2018) -Andor Junior (2020)

Juegos bélicos	Simulan un conflicto bélico entre dos o más bandos y contienen, a la vez, referencias a universos literarios, episodios históricos y narrativos reconocibles.	-7 Wonders (2010) -Fanhunter: Urban Warfare (2017) -Star Wars: Legión (2018) -Juego de Tronos: El Juego de Tablero (2011)
----------------	---	--

Creación de historias. Dentro de esta categoría se diferencia entre los juegos que se basan en creación de historias individuales, con un alto nivel de autonomía y elementos que funcionan como guía, y los que se basan en la creación de historias colectivas, entre todas las jugadoras y jugadores, de manera que el producto final es una historia común conectada. Dentro del primer caso, se incluyen los juegos *Llamada a la Aventura* (2019), *Dixit* (2008), *Story Cubes* (2005) y *Faraway* (2016). *Llamada a la Aventura* es un juego competitivo cuyo título nos lleva indiscutiblemente a pensar en el viaje del héroe, esquema ideado por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (1949), donde presenta el monomito, es decir, una estructura circular simple que puede resumir prácticamente cualquier narrativa. En cuanto a *Dixit*, se trata de un *party game* que nos sitúa en el papel de un cuentacuentos que utilizará sus cartas, sugerentes y oníricas, para conformar una breve historia que sirva al resto para adivinar la carta que la ha evocado. Continuando con la premisa de la cuentística, *Story Cubes* es un juego con un único componente, los dados, donde cada una de sus caras contiene un elemento reconocible (una manzana, una llave, una huella, una flor...) que debemos integrar en una historia inventada. Por último, dentro de los juegos de creación de historias individuales, destacamos *Faraway*, un juego de cartas narrativo donde las jugadoras y jugadores deben contar historias en las que se integren realidad y fantasía.

En lo referente a los juegos de creación de historias colectivas, se señalan *¡Sí, Señor Oscuro!* (2005), *StoryLine* (2016), *Érase una vez* (1993) y *Fábula* (2010). La primera de las propuestas se basa en una mecánica donde el máster o quien dirige el juego, el Señor Oscuro, pedirá a sus lacayos, el resto de jugadoras y jugadores, que se justifiquen por una misión fallida, y lo harán por turnos, tratando de echarle la culpa a sus compañeras utilizando las cartas que tienen en la mano. *StoryLine* y *Érase una vez* comparten una misma premisa: las jugadoras y jugadores deben crear una historia que evoque los cuentos de hadas de forma cooperativa y, para ello, disponen de cartas que representan personajes, escenas u objetos propios de la cuentística clásica: un hada, una torre, una flauta... El último juego seleccionado como representativo de esta categoría es *Fábula*, un juego de narración de historias donde las jugadoras y jugadores deben completar partes de un cuento. Una persona cumple el papel de escritor —concretamente, de Wilhelm Grimm—, mientras que el resto debe ayudarlo a terminar la historia que tiene entre manos.

Roles ocultos. Esta categoría recoge aquellos juegos en los que las y los jugadores participan de forma oral poniendo en práctica la argumentación, la persuasión y la teatralización. Quienes juegan reciben un rol o personaje diferente que permanece oculto al resto, y generalmente basan su proposición en la existencia de un traidor o traidora cuya identidad deberán averiguar de forma cooperativa. *La Resistencia* (2009) nos traslada a un escenario donde existe un gobierno tiránico y un grupo de revolucionarios trata de derrotarlo, mientras que los infiltrados del gobierno intentarán impedirlo. Una premisa similar es la que guía *Los hombres lobo de Castronegro* (2001), donde ciudadanos y ciudadanos han de identificar y ejecutar al hombre lobo que está acabando con las vidas del pueblo. El hombre lobo, por su parte, deberá permanecer oculto y utilizar sus dotes de engaño para dirigir las sospechas hacia otras personas. *Inkognito* (1988) presenta una mecánica más compleja: en un carnaval de máscaras veneciano se han reunido varios agentes que tratan de llevar a cabo con éxito una misión encubierta. Por último, *Pseudónima* (2018) nos propone adoptar un pseudónimo para organizar combinaciones de escritores y escritoras y, con sus influencias, crear una obra de arte mejor que la del resto.

Juegos de rol de mesa. Los juegos de rol de mesa (*Tabletop Role-Playing Games*) son narraciones incorporadas en formato juego que atraen a quienes juegan a través de la escucha activa, la creatividad y la participación (Grouling, 2010). Dentro de esta categoría se incluyen aquellos juegos que basan su premisa en interpretar a un personaje de manera estructurada y con una serie de reglas que guían la acción, de forma que se generan situaciones e historias en mundos imaginarios contruados. Los juegos que hemos escogido como representativos de esta categoría son *Dungeons & Dragons* (1974), *La llamada de Cthulhu* (1981), *Vampiro: Edad Oscura* (1996) y *Pathfinder* (2009). *Dungeons & Dragons* (D&D) es, probablemente, el juego de rol más conocido de la historia, bebe del imaginario de Tolkien y plantea aventuras épicas donde los jugadores y jugadoras formarán un grupo de personajes de diferentes razas y clases para llevar a cabo sus heroicas misiones. Por otro lado, *La llamada de Cthulhu* consigue algo muy similar, pero esta vez ambientando sus historias en la literatura de H. P. Lovecraft, donde abundan los elementos del terror gótico. *Vampiro: Edad Oscura*, posterior a *Vampiro: La Mascarada* —ambientado en la Edad Contemporánea—, nos lleva a la época medieval, concretamente a un mundo donde los jugadores y jugadoras se convierten en vampiros, difuntos a quienes se les ha negado el Cielo, y que vuelven para enfrentarse a desafiantes misiones. Por último, *Pathfinder* nace como fruto de la evolución de las reglas de *Dungeons & Dragons* y crea su propio universo: Golarion.

Conocimientos literarios. Se incluyen los juegos en los que se requiere cierto nivel de cultura literaria para obtener los mejores resultados y, a la vez, potencian la adquisición de nuevos

conocimientos. *Trivial Pursuit* (1981) es un juego competitivo donde las jugadoras y jugadores deberán acertar preguntas de diferentes categorías para conseguir los seis “quesitos” que conceden la victoria. Dentro de estas categorías, la que se corresponde con el color marrón es la de arte y literatura. *Timeline* (2012) propone el reto de ubicar cada evento concreto dentro de una línea de tiempo que cada vez se va engrosando más. Cuenta con algunas expansiones centradas en temas específicos, como la ciencia y los descubrimientos, los inventos, la música y el cine, e incluso el universo de *Star Wars*. Por otro lado, *Time’s Up* (2006) es un juego donde dos equipos se enfrentan en tres rondas: tabú, una sola palabra y mímica. Por último, *Manchuteka: leemos jugando* (2010) fue creado por un grupo de bibliotecarios municipales de comarca de la Manchuela conquense. Contó con el apoyo económico de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha y su finalidad es fomentar el hábito lector convirtiendo el proceso en una actividad lúdica. El juego cuenta con una serie de preguntas y retos basados en 25 libros de literatura infantil y juvenil.

Adaptaciones directas. En esta categoría se incluyen juegos que reproducen, de forma más o menos fiel, obras literarias que se han publicado en medios diversos, como películas, novelas, cómics, etc. *Tiburón* (2019) es un juego semicooperativo donde un jugador o jugadora representa al tiburón de la famosa película homónima de Spielberg (1975) —basada, a su vez, en la novela de Benchley (1973)—, y el resto interpretará a los tres personajes de la película que tratan de dar caza al tiburón: el jefe Brody, Hooper y Quint. *10 Negritos* (2014) es un juego cooperativo basado en la novela homónima de Agatha Christie (1939) y, de hecho, la premisa es la misma que encontramos en su obra: recibimos una invitación para reunirnos en una mansión en la isla del Negro y, una vez llegamos, comienzan a suceder asesinatos en cadena, de forma que nuestra misión es descubrir quién es el asesino. En cuanto a *Hogwarts Battle* (2016), es un juego cooperativo que nos traslada al universo mágico creado por J. K. Rowling: *Harry Potter*. Dentro del juego, encontraremos siete escenarios (los mismos que número de novelas componen la saga), y podremos observar cómo los protagonistas crecen a lo largo de estas aventuras. Por último, *Regreso al Futuro: Viaja en el Tiempo a Golpe de Dado* (2020) es un juego cooperativo ambientado en la película homónima de Robert Zemeckis (1985), donde los jugadores y jugadoras deberán colaborar para completar sucesos clave y devolver los objetos perdidos a su época y a su lugar. Dentro de los componentes, encontraremos las fichas de Einstein, el perro de Doc; el rastreador OUTATIME, referencia a la placa que luce el Delorean en la película; etc. Como ocurría con el título anterior, el gran número de referencias y el cuidado en el diseño y en la ambientación mejoran la experiencia inmersiva. Todos estos ejemplos pueden servir en el aula con el fin de trabajar las narrativas transmedia y para trazar rutas que nos sirvan para conectar al alumnado con diferentes obras literarias.

Ambientaciones. En esta categoría se han incluido juegos que utilizan espacios, personajes y demás elementos propios de otras obras y que funcionan como ambientación o fuente de inspiración. El primero de ellos es *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media* (2019), un juego cooperativo que nos lleva al universo de J. R. R. Tolkien y que recoge la historia base de las novelas: una sombra latente amenaza la integridad de la Tierra Media y un grupo de héroes deberá detenerla. Uno de los componentes de este juego es una *app* que hace las veces de máster y plantea una aventura. La trama del juego no coincide con la original, pero la ambientación es plena, recoge todos los elementos de este universo literario para crear nuevas aventuras. Por otro lado, *Sherlock Holmes: Detective Asesor* (2022) es una reedición de *Sherlock Holmes Consulting Detective: The Thames Murders & Other Cases* (1982) y es el primero de cuatro entregas. Se trata de un juego cooperativo que contiene diez casos que trataremos de resolver como los Irregulares de Baker Street, tratando de conseguir una mejor puntuación que el propio Sherlock Holmes. *Disney Villainous* (2018) es un juego competitivo donde quienes juegan asumen el papel de un villano del universo de Disney y tratan de derrotar al resto de villanos. Además, la condición de victoria es diferente para cada villano y también conecta con la de cada narrativa: por ejemplo, el Príncipe Juan gana si comienza su turno con al menos 20 monedas de poder. *Arkham Horror* (2005) es el último de los ejemplos seleccionados, y es un juego cooperativo basado en las historias de Lovecraft, de forma que la premisa consiste en unir fuerzas para cerrar los portales que van emergiendo en el mapa o, en su defecto, derrotar al primigenio (entidades de inmenso poder y de tamaño colosal).

Referencias literarias. Hemos querido diferenciar tres subcategorías: referencias a una sola obra, referencias a un cruce de obras y referencias a elementos del imaginario. Dentro de las referencias literarias a una obra incluimos juegos que contienen referencias a elementos y personajes de una obra literaria que sirve, a su vez, como ambientación o motivo base, sin que ello sea relevante en la experiencia de juego. *Purrlock Holmes* (2017) es un juego competitivo basado en la deducción donde Miauriarty (guiño a Moriarty, antagonista de las novelas de Conan Doyle) está aterrorizando Londres y Purrlock Holmes (referencia al detective Sherlock Holmes) es el único capaz de detenerlo. Como se puede adivinar por el juego en los nombres, los personajes son felinos. *Dobble Harry Potter* (2019) es una edición temática del conocido juego *Dobble* (2013) donde los jugadores y jugadoras tendrán que encontrar el símbolo u objeto idéntico en otra carta en juego, aunque el tamaño no sea coincidente. En este caso, los elementos que vamos a encontrar en las cartas son del universo de Rowling. Por otro lado, *Cluedo: Juego de Tronos* (2016) es una edición temática del juego original, *Cluedo* (1949) basada en la narrativa de George R. R. Martin, donde la mecánica se

mantiene, mientras que los personajes, los objetos y las ubicaciones varían, puesto que son alusiones a la saga *Canción de hielo y fuego*. Por último, *Más allá de Baker Street* (2016) es un juego cooperativo que se basa en una premisa similar a la de *Cluedo*: quién, cómo y por qué ha cometido un asesinato. Para averiguarlo, tendremos que reunir pruebas, seguir pistas y utilizar el poder de deducción.

En cuanto a los juegos que reúnen referencias a elementos y personajes de diferentes universos literarios, se han escogido aquellos que contribuyen a crear una ambientación determinada, pero sin que esta sea relevante dentro de la experiencia de juego. *Munchkin* (2001) es un juego de cartas competitivo que se alimenta de los juegos de rol, concretamente de *Dungeons & Dragons*. La intertextualidad es una de las características principales de *Munchkin*, puesto que reúne numerosas referencias, en forma de homenaje o parodia, a universos expandidos, a la narrativa de Lovecraft, al imaginario cuentístico, etc. *El Ministerio del Tiempo* (2017), por su parte, es un juego competitivo basado en la serie homónima lanzada en 2015, donde manejamos a uno de los protagonistas con un doble objetivo: proteger el Ministerio y conseguir el mayor número de puntos de victoria posibles a través del cumplimiento de una misión. *Unmatched: Battle of Legends, Volume One* (2019) es un juego de miniaturas en el que cada jugador o jugadora controla a un personaje y todos ellos se enfrentan en una batalla sobre un tablero predefinido. Cada personaje cuenta con un mazo de cartas propio donde las referencias son continuas. Las narrativas se entrecruzan y podríamos enfrentar a héroes tan alejados en tiempo y en espacio como Deadpool y Aquiles. Además de las expansiones oficiales, nos encontramos con un fenómeno *fanmade*: mazos y miniaturas no oficiales creados por fans. Por último, *Marvel Champions: The Card Game* (2019) es un juego LCG (*Living Card Game*) cooperativo basado en el universo Marvel. Como todos los LCG, es un juego destinado a tener muchas expansiones, pero, a diferencia de lo que sucede con los coleccionables, en este caso sí sabes exactamente las cartas que vas a comprar, no hay lugar para el azar.

Por último, recogemos en esta tercera subcategoría los juegos que contienen referencias a elementos y personajes del imaginario cultural literario, que contribuyen a crear una ambientación determinada, pero sin que esto sea relevante en la experiencia de juego. El primer ejemplo es *Fábulas de Peluche* (2018), es un juego cooperativo que sumerge a quienes juegan en un universo donde se convierten en peluches que deben proteger a su niña de las pesadillas. El elemento central es un libro-juego dividido en siete cuentos con finales diversos según las decisiones que se toman a lo largo de la partida. Además, cada cuento se inicia con una fábula y concluye con una moraleja y una propuesta de temas de conversación. Cuenta con una expansión, *Fábulas de Peluche: ¡Oh, hermanito!* (2021), donde la premisa varía: la niña

ha tenido un hermano y a las aventuras se suman dos peluches nuevos, uno de ellos se llama Manny, una figura de acción que recuerda a He-Man por su pelo rubio, sus botas rojas y sus visibles músculos. *Criaturas de Serie B* (2017) es un juego competitivo de deducción donde encontramos referencias a personajes del imaginario como el hombre-lobo, los *kaijus*, las momias, etc. Por otro lado, *Dungeon Raiders* (2018) es una propuesta semicooperativa donde los jugadores y jugadoras encarnan a héroes que tratan de escapar con vida de una mazmorra. Como en cualquier juego de fantasía, vamos a encontrar personajes propios de ese imaginario: la esfinge, el megadragón, el hechicero, la exploradora... Por último, *Smash Up: Munchkin* (2015) es una edición especial basada en *Smash Up* (2012), que combina este juego con *Munchkin*, de forma que los jugadores y jugadoras lucharán por vencer a las demás facciones que, en este caso, son las razas y clases de *Munchkin*. Esa intertextualidad de la que hablábamos antes, por lo tanto, está muy presente también en este título.

Temáticos. Dentro de esta categoría hemos distinguido entre los *eurogames*, los juegos infantiles y los juegos bélicos, puesto que son las temáticas más habituales que conectan con elementos narrativos y/o literarios. En el caso de los *eurogames*, son juegos en los que predomina la mecánica por encima de la temática, a pesar de que esta apuesta por escenarios, personajes o elementos relativos a narrativas reconocibles. El primer juego seleccionado es *Terraforming Mars* (2016), un juego competitivo en el que cada jugador o jugadora asume el rol de una corporación interplanetaria en la terraformación de Marte. Esta narrativa puede recordar a obras como *Marte rojo* (Kim Stanley Robinson, 1992) o *Crónicas marcianas* (Ray Bradbury, 1950). Cambiando de temática, encontramos *Saqueadores de Midgard* (2019), juego que no invita a ponernos al mando de un grupo de vikingos que recorre Midgard buscando gloria y fortuna. La mitología nórdica y las historias vikingas ya fueron abordadas en obras como *La canción de la espada* (Bernard Cornwell, 2007) o *Hijos del trueno* (Giles Kristian, 2010). *Cooper Island* (2019) inicia su narrativa con un marinero y su perro, Cooper, que descubren una isla paradisíaca. A partir de ahí, cada jugador y jugadora debe desarrollar su pequeña península, avanzando con los barcos por la costa, construyendo edificios, etc. De este modo, se retoma la temática de la exploración y conquista del mundo, tan recurrente en la literatura. Por último, *City of the Big Shoulders* (2019) nos traslada al momento posterior al incendio de Chicago de 1871, con la misión de reconstruir la economía de la ciudad desde el papel de inversor y empresario.

Los juegos infantiles son los destinados a niños y niñas y recogemos aquí aquellos que presentan elementos propios de narrativas reconocibles. *Monster Kit* (2016) invita a crear monstruos diferentes combinando partes, lo que es una clara alusión a *Frankenstein* o *El moderno Prometeo* (Mary Shelley, 1818) y a multitud de obras que han bebido de su

influencia. *Harmonies* (2024) propone la creación de un mundo en miniatura en el que los animales puedan vivir en armonía con la naturaleza, diseñando diferentes hábitats para cada especie. Por su parte, *The Grimm Forest* (2018) nos coloca en el lugar de sobrinos y sobrinas de los tres cerditos y debemos competir construyendo tres casas: una de paja, una de madera y una de ladrillo. En cuanto a *Andor Junior* (2020), tras una tormenta, una loba merodea cerca de un castillo buscando a sus cachorros.

La última subcategoría se corresponde con los juegos bélicos, es decir, aquellos que simulan un conflicto entre dos o más bandos y que contienen, al mismo tiempo, referencias a universos literarios y narrativos reconocibles. *7 Wonders* (2010) es un juego cooperativo que nos invita a crear una civilización a partir de una carta de Maravilla (el Faro de Alejandría, la Pirámide de Gizah, etc.), por lo que reúne una gran cantidad de referencias interculturales y, a la vez, literarias. *Fanhunter: Urban Warfare* (2017) es una propuesta que llega desde el universo Fanhunter, creado por Cels Piñol, donde un grupo de fans intenta derrotar al Papa Alejo, un exlibrero demente que ha dado un golpe de estado y ha prohibido cualquier manifestación cultural que se aleje de la religión de Philip K. Dick (referencia al autor de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, 1968). En cuanto a *Star Wars: Legión* (2018), plantea un escenario de guerra civil donde el Imperio ha subyugado a toda la galaxia y la Alianza Rebelde tratará de neutralizarlo. Sin atender a la historia original, rescata todo el imaginario de la saga para acercarnos una nueva propuesta. Por último, *Juego de Tronos: El Juego de Tablero* (2011) basa su premisa en la saga literaria *Canción de hielo y fuego*, de R. R. Martin, con un tablero que recoge los principales reinos y territorios, para adentrarnos en una batalla por la conquista del mapa.

DISCUSIÓN/CONCLUSIONES

Los juegos de mesa han colonizado el espacio del entretenimiento y resulta curioso que sus aplicaciones didácticas no hayan sido estudiadas en profundidad, más allá de propuestas que suelen ser superficiales y poco adaptables a diferentes contextos y contenidos. Los juegos modernos han ampliado las posibilidades de los juegos tradicionales y el mercado cada vez apuesta por una mayor y más atractiva oferta. La aplicación de los juegos de mesa en la didáctica de la lengua y la literatura plantea una serie de beneficios, como la práctica de la oralidad, la creación de historias, el aprendizaje de nuevos conocimientos literarios, el trabajo en equipo, etc. Además, los juegos de mesa en el aula favorecen el nivel motivacional del alumnado, que verá impulsado su interés gracias a la satisfacción derivada del aprendizaje que se obtiene a través de una actividad desafiante y, al mismo tiempo, entretenida.

La propuesta taxonómica de este estudio pretende ser un punto de partida para los y las futuras docentes a la hora de escoger qué juego de mesa se adecua mejor a las necesidades de cada momento. Por ello, nos hemos basado en las características literarias y/o narrativas de estos juegos y hemos seleccionado cuatro ejemplos para cada una de las categorías resultantes. La selección propuesta abarca un arco temporal de cincuenta años, desde *Dungeons & Dragons* (1974) al reciente *Harmonies* (2024), pero la gran mayoría de los juegos propuestos son de los últimos veinte años y casi todos son accesibles en tiendas especializadas y en Internet, por lo que cualquier docente puede experimentar con ellos. Como cualquier selección, es una propuesta que deja fuera otros muchos juegos que también podrían haberse incluido en nuestra elección, pero creemos que se cumple el objetivo principal de esta investigación, que es proponer una taxonomía concreta de juegos de mesa de acuerdo con sus posibilidades para la didáctica de la literatura (Juan et al., 2024). Por supuesto, es una propuesta para discutir y ampliar con nuevos juegos, pero que nos permite concretar unos usos concretos en nuestras aulas. En próximas investigaciones se profundizará en las características concretas de algunos de estos juegos y se plantearán propuestas didácticas específicas para llevar estos juegos a las clases de lengua y literatura.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Arnaudo, M. (2018). *Storytelling in the Modern Board Game*. McFarland & Company, Inc.
- Barrett, K. A., & Johnson, W. L. (2010). Developing serious games for learning language-in-culture en R. Van Eck (Ed.), *Gaming and cognition: Theories and practice from the learning sciences* (pp. 281-311). Information Science Reference/IGI Global.
- Booth, P. (2021). *Board Games as Media*. Bloomsbury Academic.
- Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige*. Gallimard.
- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Pantheon Books.
- Campbell, J. P., & Kuncel, N. R. (2001). *Individual and Team Training*. En N. Anderson, D. S. Ones, H. K. Sinangil & C. Viswesvaran (Eds.), *Handbook of Industrial, work and organization psychology, Vol.1. Personnel psychology* (pp. 278-312), Sage Publications LTD.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper-Row.
- Daviau, R. (2011). Design Intuitively. En Selinker, M. (Ed.), *The Kobold Guide to Board Game Design* (pp. 19-23), Open Design.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand Plateaus. Vol. 2 of Capitalism and Schizophrenia*. Athlone.
- Eccles, J., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, Values and Goals. En S. T. Fiske, D. L. Schacter & C. Sahn-Waxler (Eds.), *Annual Review of Psychology* (pp. 109-132). Annual Reviews.
- Eco, U. (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language*. MacMillan.
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Morata.
- Gee, J. P. (2005). Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. *E-Learning and Digital Media*, 2(1), 5–16. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>

- Gómez-Álvarez, M. C., Echeverri, J. A., & González-Palacio, L. (2017). Estrategia de evaluación basada en juegos: Caso Ingeniería de Sistemas Universidad de Medellín. *Ingeniare. Revista Chilena de Ingeniería*, 25(4), 633-642. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052017000400633>
- Grouling, J. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland & Company, Inc.
- IMARC Group. (2023). *Board Games Market: Global Industry Trends, Share, Size, Growth, Opportunity and Forecast 2023-2028*. <https://www.imarcgroup.com/board-games-market>
- Johnson, D. W. (1994). *Cooperative learning in the classroom*. ERIC.
- Juan, J., Samper, M., & Acosta, C. (2023). Los componentes narrativos y literarios en los juegos de mesa: Aplicaciones didácticas de *Fábulas de Peluche*. En S. Gala (Coord.), *Innovación en la docencia y en la investigación de la didáctica de la lengua y la literatura* (pp. 111-128), Dykinson, S.L.
- Juan, J., Samper, M., & Acosta, C. (2024a). Los juegos de mesa de creación de historias como instrumento innovador en la didáctica de la narrativa y la literatura. En B. Pizà-Mir, M. Suárez, R. Gavilanes, H. Planisi, I. Capriles, C. Bauçà, J. Matas (Coords.), *Las ciencias sociales, las humanidades y sus expresiones artísticas y culturales: una tríada indisoluble desde un enfoque educativo* (pp. 983-1000). Dykinson.
- Juan, J., Samper, M., & Acosta, C. (2024b). Posibilidades didácticas de los juegos de mesa en el estudio de la narrativa y la literatura. En E. Chiner, I. Sánchez (Eds.), *Nuevas tendencias interdisciplinarias en educación y conocimiento* (pp. 315-330).
- Kafai, Y. B., & Resnick, M. (1996). *Constructionism in practice: Designing, thinking, and learning in a digital world*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation and Gaming*, 45(6), 752-768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Martínez, G., & Ríos, J. F. (2019). Gamification as a learning strategy in the training of engineering students. *Estudios Pedagógicos*, 45(3), 115-125. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052019000300115>
- Melo, M. P., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-63.
- Mordor Intelligence. (2021). *Board Games Market - Growth, Trends, COVID-19 Impact, and Forecasts (2021 - 2026)*. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-online-board-games-market>
- Muñoz, C., & Valenzuela, J. (2014). Escala de Motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos. *RELIEVE*, 20(1), 1-15. <https://doi.org/10.7203/relieve.20.1.3878>
- NPR. (2020). *Board Games Are Getting A Pandemic Boost*. <https://www.npr.org/2015/11/22/457027442/pandemic-board-game-proves-infectious>
- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180-187. <https://doi.org/10.1037/a0018984>
- Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* [Tesis de doctorado, Universitat Pompeu Fabra]. E-Repository UPF. <http://hdl.handle.net/10803/7273>
- Ponce, R., & Ávila, I. (2021). Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas. *RALED*, 21(1), 147-167. <https://doi.org/10.35956/v.21.n1.2021.p.147-167>
- Pubill, A. (2019). Motivos del auge de los Escape Rooms en toda España. *La República*. <https://larepublica.es/2019/05/23/motivos-del-auge-los-escape-rooms-toda-espana/>

- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., & López, V. (2003). Beyond Nintendo: desing and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1), 71-94. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(02\)00099-4](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00099-4)
- Ryan, M.L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43-59. <https://www.jstor.org/stable/25663007>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Scolari, C. (2013). *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Serna-Rodrigo, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos no serios para el aprendizaje formar de la lengua y la literatura. *EDMETIC*, 9(1), 104-125. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>
- Silvia, P. J. (2006). *Exploring the Psychology of Interest*. Oxford University Press.
- Terrasa, M. (2021). El alma oscura del juego: teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional [Tesis Doctoral]. Universitat de les Illes Balears.
- Torres-Toukoumidis, Á., Ramírez-Montoya, M. S., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(4), 109-128. <https://doi.org/10.14201/eks2018194109128>
- Vansteenkiste, M., Lens, W., & Deci, E. L. (2006). Intrinsic versus extrinsic goal contents in self-determination theory: Another look at the quality of academic motivation. *Educational Psychologist*, 41(1), 19-31. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4101_4
- Victoria-Urbe, R. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21). <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376>
- Whalen, S. (1997). Assessing Flow experiences in highly able adolescent learners. In *Annual meeting of the American Educational Research Association, Chicago, IL*.
- Zavala, L. (2006). *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. Universidad Autónoma del Estado de México.

Contribución de los autores

Los autores contribuyeron en la totalidad de la investigación.

Financiación

Este estudio no fue financiado.

Agradecimientos

No aplica.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Citación: Samper, M., Acosta, C., Juan, J. & Rovira-Collado, J. (2025). Juegos de mesa para la didáctica de la lengua y la literatura: una propuesta taxonómica. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 14(1), art.1. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v14.i1.17297>
