



Un uso didáctico en gamificación



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Febrero 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176_OTEpdf3_2019_847-19-134-3

Hexographer: Un uso didáctico en gamificación

por Montse Martín para INTEF

<https://intef.es>

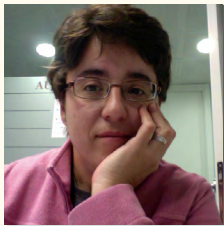
Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



La autora de este artículo

Montse Martín es profesora de Historia, Religión y Latín en un centro de Secundaria de Collado Villalba (Madrid). Es socia cofundadora de la Asociación [Gamifica tu Aula](#) y le interesa todo lo relacionado con la innovación y el uso didáctico de las TIC. Está convencida del poder del juego, la gamificación y la narrativa para el aprendizaje en las aulas.



@Negreverniss



Introducción

Para los docentes, la **importancia del juego** es incuestionable en el proceso educativo, pues la complejidad motivacional que implica permite el desarrollo del niño y joven y, de un tiempo a esta parte, se viene demostrando que el entorno del juego, la aplicación de elementos lúdicos en el aula o la implementación de recursos de este entorno, aumenta la adquisición de contenidos curriculares. Por medio del juego se aprende, se enseña y se motiva.

Atendiendo a estos puntos, el uso de elementos físicos propios del juego dentro del aula en un **proyecto gamificado**, ABJ o de juego serio, dispara la atención de los alumnos, reconduciéndola al objetivo que el docente se ha marcado previamente.

En este contexto es útil conocer herramientas que Internet nos facilita para generar, como en este caso, un tablero de juego.



La Herramienta

Hexographer es un software de **creación de mapas con casillas hexagonales**.

Su función original es la recreación de mapas de espacios y mundos externos para juegos de rol, de manera que no se utiliza para planos de tabernas, laberintos o mazmorras –para lo que existen en la red otras herramientas–.

Presenta una versión libre descargable para instalar en el ordenador, así como una versión Pro con añadidos de detalles; para un uso simple en el aula la versión libre es más que suficiente. Para su descarga en el ordenador se necesita tener instalado Java en el equipo.



Logo Worldographer (Hexographer II)

En Internet se pueden encontrar varias herramientas para generar mapas y planos, asociados casi todos al mundo del rol y exportables al aula.

Hexographer tiene a su favor que su **uso es muy intuitivo**, permitiendo resultados sencillos sin necesidad de ser un experto en programación y, por otra parte, es una herramienta fácilmente personalizable, gracias a su menú de herramientas de símbolos, iconos, colores, opciones de tipos de terrenos y diferentes tipos de líneas; en cada una de las casillas se puede poner un tipo de terreno, color, icono y grosor de línea, indicando en ella lo que más nos interese.

La vistosidad del mapa generado depende de la creatividad de la persona que lo haga, siendo aconsejable tener una idea previa del tipo de mapa, terrenos, iconos, colores, etc., que se van a necesitar.

Los resultados no son tan espectaculares como podrían ser los obtenidos con otros generadores de mapas como Inkarnate (con una versión libre y otra de pago) o Campaign Cartographer (solo en versión de pago), pero el resultado final del mapa permite su aplicación didáctica en el aula para proyectos de gamificación, juegos serios o ABJ.

Desde muy pequeño, el ser humano aprende a estar y trabajar en grupo, a interpretar y asumir reglas, autoconocimiento, sorpresa, curiosidad, vencer obstáculos o superar errores.

Y todo por medio del juego, adaptado en cada momento a la edad evolutiva: nuestro aprendizaje, de manera natural, no es teórico, sino práctico.

La escuela es un espacio en el que confiamos aprendizajes curriculares y en el que podemos insertar elementos propios del juego –tan natural a nosotros desde bebés- para conseguirlo.

Los elementos físicos de los juegos (dados, fichas, cartas, barajas, tableros, etc.) acercan al jugador a la experiencia de juego, lo guían para su inmersión en la narrativa que va a permitir el desarrollo de la partida, disparan su atención y actúan como elemento motivador.

“El juego saca a la luz nuestros deseos de aprender y nuestra capacidad de aprendizaje”

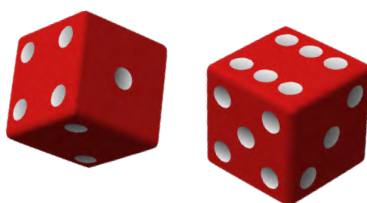


Metodología y Didáctica Aplicada

Hace varios años que aplico como docente el uso de la **gamificación** en mis clases; gamificar no es jugar por jugar, sino emplear elementos propios del juego –mecánicas, dinámicas, narrativa- **para facilitar un aprendizaje por inmersión dentro del aula.**

La experiencia de estos años me ha demostrado la necesidad de canalizar la atención y la motivación de mis alumnos, cuando están participando de un proyecto de este tipo, por medio de elementos físicos relacionados con la narrativa que se esté desarrollando.

Es por esta razón por la que empecé a utilizar la herramienta Hexographer en el curso 2017-2018, a fin de obtener un tablero en el que se visualizaran los movimientos y decisiones de mis alumnos- jugadores durante el desarrollo del proyecto de gamificación de animación lectora que estaba llevando a cabo con mis alumnos de 2º de PMAR –con edades de entre 15 y 16 años.



El **proyecto incluía dados, fichas de jugadores, cartas de logros y misiones y la necesidad de un tablero** en el que todo se viera reflejado, a fin de que este grupo de alumnos –caracterizado por problemas de comprensión lectoescritora y déficit de atención- pudiera seguir el hilo de la narrativa y visualizara en todo momento cuáles eran los objetivos a conseguir en cada momento y su progresión como jugadores.

Elegí Hexographer para realizar el tablero por varias razones:

Las **casillas hexagonales** permiten, visualmente, **conectar fácilmente caminos** entre sí –cosa que la forma circular o cuadrangular no permite en un primer momento.

Es una herramienta de **libre uso**, intuitiva y con un acabado final sencillo, pero llamativo, que no requiere una gran cantidad de tiempo en su realización y facilita, al mismo tiempo, un **producto llamativo y reutilizable**.



Estos juegos utilizan **tableros** –mapas o planos- a lo largo de la narrativa para **orientar a los jugadores** a lo largo de la partida.

Las casillas remiten al conocido juego de mesa de Catán, conocido por algunos alumnos, por lo que la **curiosidad** y la relación con el entorno del juego están aseguradas para algunos de ellos, despertando su **motivación**.



Valoración Personal

Hexographer me parece una herramienta a tener muy en cuenta por parte de aquellos docentes que estén inmersos en proyectos relacionados con el mundo lúdico y no sepan cómo trasladar visualmente los distintos momentos de trabajo a lo largo de la partida.

No se requieren conocimientos informáticos para emplearla y el programa, además, permite guardar el tablero generado para editarlo posteriormente.



Interacción de alumnado con tableros de Hexographer



Recomendación final

La realización de mapas usando Hexographer requiere, desde mi experiencia, que el docente tenga claro qué **tipo de tablero** quiere realizar, acorde con la narrativa del proyecto que esté llevando a cabo en el aula: la forma final que necesite, los colores, tipos de texturas o líneas, etc.

Mi recomendación es realizar antes un borrador de lo que va a necesitar, para poder trabajar más rápido con la herramienta.

Hay otras herramientas en Internet con una finalidad parecida. De entre todas destaco Inkarnate, actualmente en fase Beta, que permite una opción de malla hexagonal y tiene diversas posibilidades de colores, texturas y objetos.

No requiere instalación, pero tiene en contra algunas cosas: no hay posibilidad de retroceso o corrección (cosa que sí tiene Hexographer), de manera que hay que estar muy seguro del aspecto final que se quiere; los objetos y extras siguen una temática medieval (no así en Hexographer, que usa iconos más convencionales); por último, la calidad de imagen de Inkarnate es regular para un tamaño grande de tablero (cosa que no ocurre en Hexographer).



Nate Eriksen Alfred River. *Mapa de Europa generado con Hexographer* (CC BY-NC-SA 3.0)



Documentación oficial

- ▶ Web de descarga de Hexographer: <http://www.hexographer.com/>
- ▶ Manual: <https://es.scribd.com/document/126952489/hexographer-manual-pdf>
- ▶ Tutorial: <http://www.hexographer.com/instructions/tutorial>

Referencias Web

- ▶ Web del proyecto “Descenso a Nunca Jamás”: <https://padlet.com/Negreverniz/Nuncajamas>
- ▶ Web con ejemplos de usos de hexágonos didácticos: <https://profesoracarolinapr.blogspot.com/2017/03/pensamiento-visual-con-hexagonos.html>
- ▶ Web de Inkarnate, una alternativa a Hexographer: <https://inkarnate.com/>

Derechos de uso

- ▶ *EUROPE-1832* - Esta imagen fue publicada en *Deviantart* por *Dukeoflancaster* en <https://www.deviantart.com/dukeoflancaster/art/EUROPE-1832-316707792> bajo los términos CC BY-NC-SA 3.0.
- ▶ El resto de imágenes son capturas de las aplicaciones. Todas ellas son publicadas bajo licencia CC-by-sa 4.0, al igual que el texto creado expresamente para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

