

entender que la política no es un asunto complicado de grandes sino el espacio donde pueden poner en juego aquellas cosas que suceden en la realidad y los hieren. El desafío que queda es continuar empoderando a los estudiantes no solo en los espacios de taller sino en las materias curriculares ya que sin protagonismo es difícil que se obtenga un aprendizaje significativo.

Bibliografía

Anijovich, Rebeca y Mora, Silvia (2009). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Capítulos 1, 2 y 3. (p 28). Buenos Aires. Aique Grupo Editor.
Freire, Paulo (2010). *Pedagogía de la autonomía*. Buenos Aires. Siglo XXI editores.

Abstract: The article narrates the experience of a Democracy Workshop Project, framed in extracurricular workshops of the Secondary School Basic Cycle, where different instances of debates and activities were carried out between courses that

ended in a day of reflection. The objective: to learn from the debate and the exchange with the partners.

Keywords: Democracy - project - participation - prominence - workshop

Resumo: O artigo narra a experiência de um Projeto de Workshop da Democracia, emoldurado em workshop extracurriculares do Ciclo Básico do Ensino Médio, onde foram realizados diferentes instâncias de debates e atividades entre cursos que terminaram em um dia de reflexão. O objetivo: aprender com o debate e a troca com os pares.

Palavras chave: Democracia - projeto - participação - destaque - workshop

(*) **Ezequiel Santiago Rodríguez.** Licenciado en Ciencia Política (UBA), diplomado en Tutoría (Instituto Guidance) y maestrando en Economía y Ciencias Políticas (ESEADE). En 2018 fue becado por el Mises Instituto de Auburn, Alabama para participar de la Mises University.

Lenguaje y comunicación: los proyectos institucionales en la formación de ciudadanos globales

Fecha de recepción: agosto 2020
Fecha de aceptación: octubre 2020
Versión final: diciembre 2020

Bibiana Patricia Arias Villada, (*) y Héctor Augusto Rotavista Hernández (**)

Resumen: El presente artículo se centra en describir los alcances de las posibilidades de trabajar de forma interinstitucional entre en un colegio privado de Argentina y un colegio público de Colombia, implementando el uso de *Internet* como herramienta comunicativa para desarrollar un proyecto que abarque no solo saberes sino que, permita generar empatía mediante el desarrollo de competencias comunicativas en un contexto globalizado en el que, la educación debe entender a los jóvenes del siglo veintiuno como miembros de una comunidad global para la que, las fronteras, los territorios o la distancia no existe dentro de un contexto comunicativo mediado por la virtualidad.

Este trabajo plantea que existe un interés de los jóvenes por conocer al otro empleando las *redes sociales* y *blogs* de Internet como medio de comunicación y expresión. Estos espacios virtuales constituyen otra manera de construir, desde la literatura y la informática, una forma de narrar en la que la oralidad, la escritura y lo visual convergen a partir de los intereses de los estudiantes del nuevo milenio.

Palabras clave: Educación – comunicación – Internet – literatura – informática - redes sociales – cultura

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 73]

Introducción

En los albores del siglo 21, *Internet* se ha configurado no solo en una herramienta que posibilita acceder a incontables fuentes de información, sino también han forjado la aparición de los llamados espacios virtuales. En estos la forma de interactuar y comunicarse entre usuarios se da de diversas maneras. Puede ser en tiempo real como acontece en los chats o videollamadas, pero también posibilita un proceso de socialización más pausado y lento, como acontece con las publicaciones *online* que permiten a los usuarios escribir comentarios. Frente a

estos últimos, el tiempo de respuesta de los usuarios puede ser instantánea, o tardar desde minutos hasta semanas como acontece en los *blogs* o redes sociales como *Twitter; Instagram* o *Facebook*.

En tales espacios virtuales existe una intención de cada usuario de ser no solo consumidor de contenidos digitales sino también de ser productor de estos y de llegar no solo a su entorno social más cercano sino a personas que están en otras ciudades, regiones, países e incluso a personas que no necesariamente hablan el mismo idioma. Con *Internet* se reafirma una de las frases de la

canción *Wind of Change* del grupo de rock *Scorpions* al expresar: “[...] Se achica el mundo más/ quien iba a creer/ que fuéramos tú y yo hermanos”.

En este sentido, dentro de lo que denominamos los millennials y centennials han surgido formas de entablar contacto entre personas de distintos países, distintas culturas, distintas clases sociales, distintas posturas políticas que ya no están limitadas por la presencia física, los husos horarios o el idioma. Este fenómeno comunicativo es algo nuevo para el ámbito educativo y representa todo un desafío (Virilio, 1996): “Debido a la sucesión de las generaciones técnicas, el hombre del escrito (libro, prensa) no reconocería a su hijo de la generación de la pantalla (cine, televisión), lo mismo que este último no reconoce al suyo”. (p. 84)

Esto nos lleva a plantear que la escuela se ha convertido en la metáfora de un objeto espacial que se mueve a través del universo *Internet* a una velocidad de tortuga mientras, las transformaciones en ese universo empiezan a incidir en la forma en cómo las personas se comunican y, con ello, los conceptos de educación, formación y enseñanza parecen estar distantes de dicha realidad.

Por otro lado, existe una brecha entre educación privada y pública de la misma manera que existe entre las distintas generaciones tecnológicas.

Dentro de este planteamiento queremos señalar dos realidades existentes: educación privada y educación pública. En la primera predomina el discurso vanguardista del proceso de digitalización docente e implementación de TICs como herramientas de apoyo a los proyectos institucionales. En la segunda existe una intención de innovar, pero careciendo de grandes recursos económicos para apoyar a sus docentes y escuelas.

Sin embargo, somos defensores de que hay una alternativa que puede reducir esa grieta de dos universos que a veces parecen distantes y, en dónde la creatividad y la empatía se convierten en elementos fundamentales. En esa alternativa las redes sociales aparecen como un espacio de comunicación cultural que puede dar respuesta a los siguientes interrogantes:

¿Qué incidencia pueden tener las redes sociales de *Internet* como herramienta didáctica en comunidades educativas con poblaciones que tienen diferentes características?

¿Cómo puede la escuela incorporar los canales de video, los *blogs* y las redes sociales en la elaboración de actividades curriculares que conlleven a generar procesos de aprendizaje significativo en los estudiantes?

¿Pueden asumir los estudiantes un compromiso diferente frente al proceso educativo cuando se involucran las redes sociales y las herramientas digitales en la escuela y, usar dichos recursos en proyectos generados por los propios estudiantes?

A partir de estos interrogantes surgió la idea, a finales del año 2018, de plantear un proyecto interinstitucional en el que: se usen los distintos espacios de socialización virtual para generar procesos no solo comunicativos sino de aprendizajes, entre los estudiantes de 4º año de Secundaria, materia de Literatura, del Colegio Norbridge, ubicado en Del Viso, Provincia de Buenos Aires y los estudiantes de 9º Grado de Secundaria, ma-

teria de Informática, de la Institución Educativa Carlota Sánchez (9º noveno) ubicada en la ciudad de Pereira, Colombia mediado por las redes sociales de *Internet*. El primero se trata de una institución de carácter privado y la segunda de carácter público.

A la fecha, el proyecto se encuentra en su fase de estructuración de actividades a ser ejecutadas por los estudiantes de ambos colegios a partir de tres objetivos específicos:

- Generar un *blog* para compartir las costumbres gastronómicas, rutinas cotidianas, gustos, hobbies y actividades que los estudiantes realizan dentro y fuera de los espacios educativos.
- Incentivar a los estudiantes a investigar y conocer las características de una cultura diferente a la suya.
- Hacer que los estudiantes se apropien de algunas herramientas digitales para generar contenidos en los que la escritura sea uno de los ejes principales.

Metodológicamente la propuesta apunta a desarrollar un trabajo participativo y de elaboración colectiva entre los colegios Norbridge y Del Viso, la misma fue producto de los intereses de los chicos de ambas instituciones educativas.

En este sentido surgieron dos propuestas:

- Propuesta preliminar Norbridge

Se seleccionó un grupo de cinco estudiantes a los cuales se les planteó la posibilidad de trabajar en un proyecto en conjunto con el Colegio Carlota Sánchez (Pereira, Colombia).

A partir del trabajo en clase los estudiantes elaboraron una propuesta de las cosas que les gustaría trabajar en conjunto con los chicos de Colombia y elaboraron un video para invitarlos a participar.

- Propuesta preliminar Institución Educativa Carlota Sánchez

Inicialmente se seleccionó un grupo de cinco estudiantes a los cuales se les planteó la posibilidad de trabajar en un proyecto en conjunto con el Colegio Carlota Sánchez (Pereira, Colombia), pero finalmente, dado que todos querían trabajar, se decidió trabajar en grupos y finalmente, se agruparon por temas las cuatro propuestas para formar una sola propuesta.

- Propuesta final

A partir de las dos propuestas de ambos colegios la propuesta final enfocada en una serie de temáticas en común: cultura, cosas en común, cotidianidad en la escuela, ciudades, música, comunicación y cotidianidad fuera de la escuela.

En la propuesta de los estudiantes del Colegio Norbridge se planteó crear una cuenta en *Gmail* entre ambos colegios y con ella crear un *blog* en común con el fin de hablar de las costumbres, comidas, rutinas, entre otros. Además, los estudiantes deberán escribir sobre sus vidas diarias y mostrar con fotos y videos sus comidas típicas y las costumbres de ambos países.

Asimismo, se planteó la idea de un cuestionario en la página Web “Survey Monkey” con el fin de hacer diferentes preguntas sobre la cantidad de horas que van al colegio los estudiantes del Carlota Sánchez, lo que realizan durante el fin de semana, sus deportes favoritos, entre otros y con ello, ver en que aspectos se parecen y en cuáles se diferencian.

Los estudiantes del Colegio Norbridge también han planteado grabar videos mostrando fragmentos de las clases y tomar fotos 360° de los espacios que más les gustan de cada uno de ambos colegios y, a partir de la pregunta: ¿Qué materias compartimos y qué contenidos están viendo en cada una de ellas? se desea seguir alimentando el *blog* con las intervenciones de cada estudiante.

Respecto a la parte de ciudades, los estudiantes del Colegio Norbridge plantearon la idea de realizar una salida educativa al obelisco y a recorrer la ciudad de Buenos Aires y realizar carteles con el nombre de los lugares a visitar y, una vez allí, tomar fotos y grabar videos junto a los carteles para luego mostrarles a los estudiantes del Carlota Sánchez.

En cuanto a música se planteó realizar una lista de canciones mediante la aplicación de *Spotify* y, compartir dicha música a los alumnos del colegio de Colombia, para que ellos puedan escuchar las mismas, y que luego ellos agreguen la música que les gusta escuchar.

Finalmente, los estudiantes del Colegio Norbridge plantearon grabar videos cortos sobre lo que les gusta hacer fuera del colegio y enviarlos a los estudiantes del otro colegio quienes, a su vez, tendrán que grabar videos similares y, en el *blog* se formularán preguntas sobre las cosas que, como adolescentes realizan fuera de la escuela.

Por su parte, la propuesta de los estudiantes de la Institución Educativa Carlota Sánchez dio importancia al tema de mostrar las comidas típicas, sobre el cómo se preparan. Plantearon la idea de pedir a los estudiantes del Colegio Norbridge que preparen platos colombianos y que tomen fotos de los mismos y los compartan en *Pinterest*. Por otra parte, le dieron gran importancia a mostrar la ciudad de Pereira a través de fotos sobre cada uno de los sitios importantes de la urbe y en los que se comparte una tarde en familia o en plan de amigos. También destacaron la importancia de hablar de la plaza principal de la ciudad y del monumento que identifica a Pereira: El Bolívar desnudo. Para ello plantearon hacer videos para mostrar como los lugares importantes, pero haciendo preguntas a las personas de la ciudad sobre qué cosas bonitas, agradables e importantes le recomiendan a los argentinos para visitar en la ciudad.

En torno al tema urbano los estudiantes de la Institución Educativa Carlota Sánchez plantearon crear un canal de *Youtube* para subir y compartir dichos videos y, redactar un diario con las salidas urbanas.

Respecto a los gustos musicales propusieron que cada estudiante grabe y suba a *Youtube* un video sobre recomendaciones de canciones y por qué les gusta.

Respecto a los deportes, sugirieron hacer competencias de juegos interactivos mostrando en qué se destaca cada uno y grabar videos haciendo alguna actividad deportiva. En torno a la evaluación del proyecto los parámetros a tener en cuenta serán:

1. Cumplimiento de las consignas y condiciones de entrega.
 2. Desempeño de los estudiantes con la herramienta.
 3. Desempeño del trabajo en equipo (¿Cómo se dividieron las tareas en clase? ¿Cada uno uso sus fortalezas y ayudó a su compañero con aquellas tareas del trabajo que se le dificultaba?)
- En este orden de ideas, se busca el desarrollo de habilidades sociales como el aceptar responsabilidades, cooperar y tomar decisiones en equipo.
4. Creatividad a partir. Es decir, el aporte personal o valor agregado que los estudiantes le sumaron al trabajo práctico. El fin de este último es el desarrollo de las siguientes competencias digitales:

- a) Comunicación y colaboración. Consiste en comunicar y colaborar con otros en entornos digitales a través de herramientas en línea.
- b) Creación de contenido digital. Crear y editar contenidos nuevos a partir de integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos.

Algunas reflexiones

En base a lo desglosado hasta aquí podemos afirmar que en tiempos de *Internet* hay temas que son comunes a los jóvenes del nuevo milenio. Todos comparten el gusto por la música, quieren aprender de otras culturas, saber qué hacen jóvenes como ellos en su tiempo libre y, también quieren dar a conocer, es decir, lo local cobra valor en la medida en que los individuos lo pueden compartir con un receptor que, a su vez, está dispuesto a compartir de su propia localidad. Se trata de compartir a través de la cultura una historia que tiene que ver con el presente, con el momento, una historia que es escrita por jóvenes y en el que se evidencia parte de cómo se relacionan con otros y con su entorno más cercano, incluyendo la importancia que la cultura y la ciudad tienen para ellos. En esa historia la educación aparece como un eslabón importante que, a través de la apropiación y uso de *Internet* y de medios de comunicación como el *blog* convierte a los chicos en cronistas de su propia cotidianidad.

La historia de nuestras ciudades, todavía incompleta, conformada a partir de la producción de viajeros y cronistas, las investigaciones puntuales de antropólogos e historiadores y las orientaciones teóricas que se vienen trabajando sobre microhistoria en diversos ámbitos académicos, aún está inexplorada en el terreno de las historias locales, las historias de vida, las historias institucionales. Es necesario, además de trabajar la historia como totalidad, examinarla a partir de sus múltiples fragmentos y cortes espacio temporales.

Los procesos de globalización y la consiguiente afirmación de las regiones y localidades, y las nuevas metodologías que abordan la historia de la cultura, las mentalidades, las tradiciones, las condiciones sociales y económicas y su relación con la construcción de sentidos de pertenencia fuertes y con los planes de desarrollo, obligan a replantear la investigación histórica y a otorgarle un mayor valor a las historias de las comunidades locales. (Benjumea Yepes, 2008, pág. 1)

La construcción de sentido en los estudiantes del nuevo milenio está mediada por lo que significa para ellos ser joven. Y en esa noción, en la medida en que su opinión genera un proceso de interacción comunicativa mediada por *Internet* y en qué gustos como la música, los deportes, el ser reconocido por otros pares iguales a él que se encuentran en otra ciudad, región o país constituye un aspecto importante.

Al respecto, Fernando Savater (Savater, 1997) considera que la educación debe desempeñar otra tarea fundamental y complementaria a las mencionadas. Para el pensador español, la universalización en educación debe construirse sobre la base de que las diferencias culturales no son más que rasgos distintivos de una misma cultura humana, que se construye sobre la diversidad de los pueblos que habitan sobre la Tierra a partir de dos principios básicos: la tolerancia y respecto a las diferencias.

[...] La diversidad cultural es el modo propio de expresarse la común raíz humana, su riqueza y su generosidad. Cultivemos la floresta, disfrutemos de sus fragancias y de sus múltiples sabores, pero no olvidemos la semejanza esencial que une por la raíz el sentido común de tanta pluralidad de formas y matices. Habrá que recordarla en los momentos más cruciales, cuando la convivencia entre grupos culturalmente distintos se haga imposible y la hostilidad no pueda ser resuelta acudiendo a las reglas internas de las <<ramas>> en conflicto. Solo volviendo a la raíz común podremos los hombres ser huéspedes los unos para los otros, cómplices de necesidades que conocemos bien y no extraños encerrados en la fortaleza inasequible de nuestra peculiaridad. (pp. 160-161)

Si bien tomamos como base la premisa de Savater en torno a la necesidad de formular un currículo académico mediante el cual, los maestros busquen motivar a sus estudiantes y no desmotivarlos; también tomamos la noción de (Grosso, 2008), para quién debe existir una gestión social del conocimiento, a partir de la cual se planteen soluciones reales a las problemáticas y desafíos del nuevo milenio, teniendo en cuenta un contexto en donde lo local necesariamente ha de interactuar con lo global:

Este mapa local del conocimiento debe ser cuestionado desde la interculturalidad que somos y desde la construcción popular de lo público [...] La interculturalidad no está solo ni principalmente en las identidades, los contenidos, los objetos, las instituciones, sino primaria y efectivamente en las relaciones en que vivimos unos y otros. (pp. 54-55)

Conclusión

La aparición de *Internet* no solo como medio de información sino también de comunicación, se convierte en una posibilidad que permite desarrollar estrategias y metodologías que, desde lo pedagógico brindan opciones para entablar vínculos empáticos entre estudiantes de distintas comunidades para que, estos realicen un acercamiento no solo a su cultura sino a otras manifestaciones y expresiones de jóvenes que se encuentran en otras ciudades, regiones y países.

En este sentido, la escuela debe tener una mirada que abarque la historia de los jóvenes y potencialice sus habilidades digitales teniendo en cuenta que, con la aparición de las redes sociales los ciudadanos se convierten en actores activos que, desde su experiencia cotidiana, inciden en su entorno y realidad, por lo tanto, la virtualidad debe ser repensada ya no solo como una herramienta al servicio del docente y del estudiante sino como un campo mediante el cual es posible pensar los proyectos educativos interinstitucionales como espacios de desarrollo de competencias sociales y ciudadanas.

Bibliografía

- Benjumea Yepes, H. (2008). *De la ciudad al barrio. Recuperación de la memoria histórica* (págs. 1-10). Pereira: Area Cultural del Banco de la República.
- Grosso, J. L. (2008). Por un socioanálisis de la gestión social del conocimiento: lo local en juego. En J. C. RUBIO, *Educación, conocimiento y ciudadanía*. (págs. 54-55). Medellín: Pontificia Universidad Bolivariana.
- Savater, F. (1997). *El valor de educar*. Barcelona: Editorial Ariel, S. A.
- Virilio, P. (1996). *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. (H. Pons, Trad.) Buenos Aires: Ediciones Manantial.

Abstract: This article focuses on describing the scope of the possibilities of working interinstitutionally between a private school in Argentina and a public school in Colombia, implementing the use of the *Internet* as a communication tool to develop a project that includes not only knowledge but also , allow to generate empathy through the development of communicative competences in a globalized context in which, education must understand the youth of the twenty-first century as members of a global community for which, borders, territories or distance does not exist within the a communicative context mediated by virtuality. This work suggests that there is an interest of young people to know each other using social networks and *Internet* blogs as a means of communication and expression. These virtual spaces constitute another way to build, from literature and computer science, a way of narrating in which the orality, the writing and the visual converge from the interests of the students of the new millennium.

Keywords: Education - communication - Internet - literature - computer science - social networks – culture

Resumo: Este artigo tem como foco descrever o alcance das possibilidades de trabalhar interagências entre uma escola privada na Argentina e uma escola pública na Colômbia, implementando o uso da *internet* como ferramenta de comunicação para desenvolver um projeto que abrange não só o conhecimento, mas, permite gerar empatia através do desenvolvimento de competências comunicativas em um contexto globalizado no qual , a educação deve compreender os jovens do século XXI como membros de uma comunidade global para a qual fronteiras, territórios ou distância não existem dentro de um contexto comunicativo mediado pela virtualidade. Este trabalho levanta que há interesse dos jovens em conhecer o outro usando redes sociais e blogs na Internet como meio

de comunicação e expressão. Esses espaços virtuais são outra forma de construir, a partir da literatura e da ciência da computação, uma forma de narrar em que a oralidade, a escrita e visuais convergem sobre a partir dos interesses dos alunos do novo milênio.

Palavras chave: Educação - comunicação - Internet - literatura - informática - redes sociais - cultura

(*) **Bibiana Patricia Arias Villada.** Ingeniera de Sistemas; Magister en Investigación Operativa y Estadística y doctoranda del Doctorado en Ciencias de la Educación Área Pensamiento

Educativo y Comunicación de la Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia). Profesora de Tecnología e Informática en la Institución Educativa Carlota Sánchez (Pereira, Colombia).

(**) **Héctor Augusto Rotavista Hernández.** Licenciado en Educación Español y Comunicación Audiovisual de la Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia); Especialista y Magister en Historia y Crítica de la Arquitectura, Diseño y del Urbanismo (UBA). Profesor de Ciencias Sociales, Prácticas del Lenguaje y Literatura en el Colegio Norbridge (Del Viso), y Profesor JTP en la materia de Historia y Crítica I y II, Arquitectura, UNLaM.

Escape Room en el Aula

Alejandra Rotman (*)

Fecha de recepción: agosto 2020
Fecha de aceptación: octubre 2020
Versión final: diciembre 2020

Resumen: ¿Qué es un Juego de Escape? Es una dinámica muy popular en entornos de ocio que proviene de los videojuegos *on line* y se transformó en experiencias en vivo. Esto mismo es trasladado al aula: Se introduce a un grupo de personas en una sala de la que deben escapar empleando todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Para ello, es necesario que trabajen en equipo y resuelvan las pistas y problemas que se les plantean en un tiempo determinado. El juego tiene una historia o narrativa, cada pista a resolver está relacionada con temas aprendidos durante las clases.

Palabras clave: Juego – educación – gamificación - trabajo en equipo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 76]

La propuesta detallada a continuación se diseñó para las clases de inglés. Sin embargo, una vez realizada la base de la misma, esta podrá ser utilizada para cualquier otra asignatura.

¿Qué es un Juego de Escape?

Se trata de una dinámica muy popular en entornos de ocio que proviene de los videojuegos *on line*, se transformó en experiencias en vivo. Esto mismo puede ser trasladado al aula gracias a un planeamiento sencillo: se introduce a un grupo de personas en un aula de la que deben escapar empleando todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Para ello, es necesario que trabajen en equipo y resuelvan las pistas y problemas que se les plantean en un tiempo determinado.

El aula estará dividida en cuatro sectores delimitados por los bancos o sillas. En cada sector habrá un grupo de entre seis y/u ocho alumnos. Dentro de cada sector se encontrarán las diferentes pistas que los alumnos deberán resolver.

¿Cómo relacionamos estos juegos con los contenidos curriculares?

La mayoría de pruebas que hay que superar están relacionadas con los contenidos curriculares que se han trabajado o se van a trabajar en el aula. Se puede diseñar la base del juego, en este caso para la clase de inglés, para luego poder ser reutilizado con modificaciones de contenidos en otras asignaturas.

Las habilidades que serán trabajadas en esta ocasión tendrán que ver con el uso de vocabulario, la comprensión lectora, comprensión auditiva, razonamiento deductivo y trabajo colaborativo.

¿Por qué jugar?

El juego entra en nuestras vidas en un momento crucial para nuestro desarrollo personal: la infancia. Nos ayuda al desarrollo cognitivo, afectivo-emocional, motriz y social. El desarrollo de cada uno de estos aspectos es parte, entre otras cosas, del proceso evolutivo personal, del tránsito de la infancia a la adolescencia, de la adolescencia a la juventud, etc.

¿Nos ayuda el juego a desarrollar habilidades?

Las dinámicas de juego habitualmente buscan la inmersión, lo que a su vez produce en los alumnos un mayor compromiso y, en definitiva, que puedan aprender jugando. Cooperación, empatía, capacidad resolutoria, perseverancia, escucha activa, capacidad analítica, capacidades comunicativas, proactividad, desarrollo del pensamiento abstracto.

¿Cuáles son los puntos a considerar en un juego de escape?

1. La motivación del juego

Es en la base del juego donde encontramos el reto -o los retos- que nos llama o incita a jugar, porque los retos son lo que motiva el juego y motivan al usuario. En la base del juego residen, además, sus normas.