
LOS SUPERHÉROES: EDUCACIÓN EN VALORES

Super-Heroes: Values Education

Jesús Morenas Martín (1), Myriam Díaz Hernández (2), Pablo Caballero Blanco (3), Juan Antonio Arjona González (4), Miguel Jiménez Martín (5)

(1) Facultad del Deporte Universidad Pablo de Olavide, jmormar3@upo.es (2) Coplext, myriam715@hotmail.com (3) Facultad de Educación Universidad de Sevilla, pcaballero4@us.es (4) Facultad del Deporte Universidad Pablo de Olavide, arj0017@hotmail.com (5) Universidad de Granada, migueljm@ugr.es

RESUMEN

Los Superheroes es un juego de rol en vivo que introduce a los participantes en un mundo imaginario, con la finalidad de contribuir en su proceso de humanización, mediante a la adopción de una opinión crítica sobre el papel de los ciudadanos ante los problemas mundiales. Los retos cooperativos, los juegos de ingenio o los juegos de habilidad, son algunos de las actividades que se aplican durante el desarrollo del juego.

Palabras clave: juego de rol, educación en valores, educación física, superhéroes.

ABSTRACT

Super-heroes is live role playing game drives players into an imaginary world with the aim of contribute to their process of humanization, through the setting of critical opinion in global problems in the role of citizens. Cooperative challenges or skill games are some of the activities that players have to overcome along the game.

Keywords: role playing game, values education, physical education, super-heroes

1. Introducción

“No veo mis poderes como un don para mí, sino para todo aquel que los necesite”

Superman

Las historias de superhéroes y superheroinas forman parte de la literatura y cine que entusiasma a los niños y jóvenes. ¿Qué pasaría si por un día los alumnos se

convirtiesen en superhéroes y tuvieran que salvar al mundo?

A partir de esta idea desarrollamos la actividad titulada “Los superhéroes”, que consiste en la aplicación de juego de rol donde los participantes se transforman en superhéroes y tienen el reto de solucionar grandes problemas mundiales (por ejemplo: el hambre, la deforestación, ...). Para ello, deben utilizar los poderes especiales que poseen cada uno, pero al inicio del juego no tienen ninguno; será mediante la superación de pruebas la forma de conseguirlos.

La finalidad de la propuesta es contribuir al proceso de humanización de los alumnos, mediante a la adopción de una opinión crítica sobre el papel de los ciudadanos ante los problemas mundiales.

2. Diseño y Descripción de la Experiencia

La ficción, en sus diferentes manifestaciones (cine, televisión, literatura y cómic), es una magnífica herramienta para el aprendizaje-enseñanza de la ciencia y la tecnología (Moreno, 2010). En el área de la física, encontramos varias propuestas que usan las historias y personajes de los superhéroes para introducir conceptos físicos, debido al interés que despierta y al gran conocimiento que los estudiantes poseen (muchos de ellos son fans de algún superhéroe).

Moreno (2010), utiliza el visionado y lectura de fragmentos previamente seleccionados de ficción, para explicar leyes físicas en la educación secundaria.

Palacios (2007) aplica un tratamiento metodológico innovador para explicar la física



en la Universidad de Oviedo, en la asignatura de libre configuración titulada: Física en la ciencia ficción.

El tratamiento educativo de los superhéroes y la física ha dado también como resultado el cómic “La física de los superhéroes” (Kakalios, 2005 y 2009), que hoy en día es utilizado como recurso didáctico por muchos docentes.

Un poco más en sintonía con la finalidad educativa de nuestra propuesta, encontramos el proyecto “Supercapaces” (VVAA., 2006) para primaria, secundaria y bachillerato, en el que la figura de superhéroe es adoptada por personas con discapacidad. El objetivo general del proyecto es dar una visión de normalidad respecto a la discapacidad, acercándonos a esa realidad para comprenderla mejor y ser sensible a las necesidades específicas de este colectivo. Pero al mismo tiempo, quiere demostrar que las personas con discapacidad son iguales a las personas sin discapacidad, ya que son capaces de superar sus dificultades para prestar ayuda a los demás.

Con el mismo objetivo que nuestra propuesta de adoptar una posición crítica sobre los problemas globales, Ballentine y col. (2004) han desarrollado desde el área de lengua y literatura la actividad llamada “Superhéroes: de la ficción a la realidad”, que consiste en buscar y analizar características de los superhéroes de ficción y de la realidad en medios de comunicación, literatura, cómics,... (ejemplo de superhéroe real: Santa Teresa de Calcuta); identificar la forma utilizada por los superhéroes de ficción para solucionar los problemas (la mayoría utilizan la violencia); y dar solución a problemas globales sin recurrir a la violencia.

En la búsqueda de crear una actividad motivante para el alumnado, que permitiese enfrentar a los participantes ante los problemas globales y adoptar una opinión crítica, surge la fusión entre la seductora temática de los superhéroes y las posibilidades educativas de los juegos de rol, dando como resultado “Los superhéroes”.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS DEL JUEGO



Los superhéroes es un juego de rol en vivo, en el que los participantes comienzan a interactuar en pequeños grupos (entre parejas o tercetos) mediante el planteamiento autogestionado de retos; continúa con la presentación de pruebas más complejas propuestas por los megahéroes (profesores y/o dinamizadores), en el que es necesaria la asociación de varios equipos para poder superarlas; y termina con el planteamiento y búsqueda de una solución de un problema mundial. Los participantes de este juego de rol en vivo crean un superhéroe, que los introduce en un mundo de ficción, donde la creatividad les permite conseguir los retos planteados y buscar soluciones a los grandes problemas del mundo real. La cooperación, autogestión del aprendizaje, la autonomía, la participación de forma global (intelectual, física y emocional), el diálogo son actitudes, comportamientos y conductas necesarias durante el transcurso del juego, sobre las que reflexionar al final de la sesión.

Los objetivos didácticos que estructuran esta propuesta son:

- a) Objetivo principal: adoptar de una opinión crítica sobre el papel de los ciudadanos de los países desarrollados ante los problemas mundiales.
- b) Objetivos secundarios:
 - Ser consciente de algunas desigualdades que hay en el mundo y reflexionar sobre la actuación de los países desarrollados.
 - Utilizar el diálogo, la cooperación y la creatividad, como herramientas para la resolución de problemas.
 - Ser consciente de las capacidades y limitaciones personales.
 - Participar en la actividad de forma plena, implicándose a nivel cognitivo, físico y emocional.
 - Ser capaz de adoptar y mantener un rol durante todo el juego.

En relación con el currículum educativo, esta propuesta contribuye al desarrollo de las siguientes competencias básicas (Real Decreto 1631-2006):

Tabla 1: Ejemplo de cómo se trabajan las competencias básicas en el juego Los superhéroes. (Anexos)

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

¿En qué consiste el juego?

Los superhéroes es un juego de rol en vivo, en el que los participantes han de crear y representar a un superhéroe o superheroína, para poder realizar las diferentes pruebas propuestas.

* A partir de ahora, cuando citamos a superhéroe englobamos al femenino (superheroína), para facilitar la lectura.

¿Cuántos jugadores pueden participar?

Este juego nos ha funcionado tanto con grupos de secundaria y bachillerato habituales (entre 20 y 30 alumnos), como en días del centro o actividades en acampadas con grandes grupos (entre 50 y 100 personas).

¿Para qué nivel educativo está pensado?

Esta actividad fue diseñada para alumnos de 3º de la E.S.O del IES Benalúa, pero con algunas adaptaciones la hemos aplicado con alumnos de bachillerato, de ciclo formativo de grado medio y superior (de la familia profesional de actividad física), de universidad y en cursos de profesores; siendo atractiva y formativa para los distintos participantes.

¿Dónde se puede jugar?

El juego se puede desarrollar en muy diversos espacios, desde el pabellón o pistas polideportivas de un centro educativo, una plaza o parque de un entorno urbano, hasta en plena naturaleza. Nuestra predilección por las actividades en el medio natural y las bondades educativas que presentan, nos declinan a recomendar la aplicación del juego en la naturaleza.

¿Cuánto tiempo suele durar?

La duración mínima para realizar la actividad durante horario escolar es de dos sesiones de 50 minutos. En formato de gran juego en una acampada o un día del centro, se necesitan unas dos horas.

En ambos casos, podemos alargar la actividad hasta llegar a formar una unidad didáctica o hacer una acampada temática.

¿Qué material necesito?

El material imprescindible para jugar es:

- Lista de poderes especiales recortada.
- Pegatinas de dibujos animados de superhéroes.
- Material deportivo y alternativo: balones de baloncesto, cuerdas, picas, tablas rodantes, conos, tubos de cartón, etc. En definitiva, todo aquel material que tengamos a mano y que esté en buen estado.
- Juegos de ingenio: juegos de la familia del tangram, en los que hay que montar un objeto desarmado.
- Opcional: material para poder confeccionar disfraces (telas, ropa antigua, ropa de carnaval, pelucas, maquillaje, etc.)

¿Qué roles forman parte del juego?

En el juego encontramos dos roles diferenciados:

- Superhéroes: formado por los alumnos que participan en la actividad. Cada participante se crea un superhéroe para jugar, que debe tener un nombre, una característica principal, una debilidad, un vestuario y un maquillaje.
- Megahéroe o megaheroína: lo componen el máster y dinamizadores del juego. Al igual que los participantes, deben tener un nombre, característica diferenciadora, debilidad, vestuario y maquillaje.

Para recordar los nombres y características de los personajes inventados, debemos llevar en todo momento una pegatina en una zona visible con dicha información.

¿Cuántas personas se necesita para organizarlo?

En función del contexto en el que nos encontremos, necesitaremos más o menos personas para dinamizarlo

Cuando lo aplicamos con un grupo de secundaria de 30 alumnos, el profesor puede hacer de megahéroe máster. Podemos ayudarnos de algún alumno que ocupe la función de megahéroe secundario, para proponer pruebas, controlar el material



deportivo, realizar labores de juez en algún reto, ...

Si la actividad la planteamos con un grupo mayor (día del centro, acampada, dinamización de un gran grupo), necesitaremos una persona que asuma el rol de megahéroe máster, y dos o más personas como megahéroes secundarios. Una ratio orientativa puede ser 1 megahéroe (dinamizador) por cada 14 participantes.

¿Cómo se organiza el juego?

Al inicio de la actividad se realiza la ambientación, llevada a cabo por los megahéroes. Se dividen al grupo en parejas o agrupaciones pequeñas (hasta 100 personas funcionamos con parejas) y se les da un tiempo para la creación de un superhéroe (nombre, característica principal, debilidad, vestuario y maquillaje).

Después el juego se divide en dos grandes fases:

- La primera fase consiste en que cada pareja consiga el mayor número de poderes especiales. La forma de ganar poderes es mediante la superación de retos.
- La segunda fase requiere de la asociación de varias parejas (tres o cuatro parejas) para poder superar pruebas de mayor dificultad propuestas por los megahéroes. Para conseguir ganar el juego será necesario superar una prueba física, otra intelectual y la última de sabiduría (el problema mundial), en la que se utilizarán los poderes conseguidos.

La actividad finaliza con la puesta en común de las soluciones planteadas para superar los grandes problemas globales y con una reflexión grupal.

Ambientación

Un juego de rol se desarrolla mediante una historia que sirve de eje vertebrador de la actividad. En nuestro caso hemos utilizado como hilo conductor los superhéroes.

La ambientación consiste en introducir a los participantes en el mundo imaginario que envuelve el juego. Los megahéroes son los encargados presentar la historia y explicar las normas básicas para comenzar a jugar.



Figura 1. Megahéroes caracterizados

Fragmento de la ambientación:

El planeta tierra necesita la ayuda de personas con capacidades que van más allá de hacer unas lentes, conducir un coche o comer palomitas en el cine. Os necesita a vosotros, a súper hombres y mujeres que conocéis la realidad humana.

Aunque no lo sepáis, sois superhéroes y superheroínas con poderes especiales en estado latente. Antes de enfrentaros a los grandes problemas mundiales, debéis desarrollar vuestros poderes con la ayuda de los megahéroes. Buena suerte.

Primera fase: retos y consecución de poderes.

Tras la ambientación y la creación de los personajes, los participantes deben conseguir el mayor número de poderes para poder enfrentarse al problema mundial.

Para obtener un poder la pareja debe ganar un reto a otra. Es decir, una pareja reta a otra a realizar una determinada prueba (inventada por el equipo que reta o sugerida por los megahéroes) y la pareja que gane obtiene un poder especial que solicitará a un megahéroe. Este tiene una bolsa con poderes especiales, en la que un miembro del equipo ganador coge un poder al azar. En el caso de adquirir un poder repetido, se le dará la opción de cambiarlo por otro al azar. Para conocer el número de poderes conseguidos, el megahéroe le pegará una pegatina a un miembro de la pareja.

Los retos son autogestionados, por lo que ellos mismo son árbitros, eligen el tipo de

reto, el material utilizado, etc. En la elaboración de los retos, la única norma es que las condiciones deben ser equitativas para ambas parejas y que no pueden repetir la prueba a lo largo del juego.

Cuando las parejas terminan el reto, deben ir a la zona de megahéroes para solicitar el poder conseguido y buscar en ese punto a otras parejas que hayan terminado.

Segunda fase: pruebas de los megahéroes

A pesar de haber conseguido ciertos poderes, no son suficientes para que una pareja intente superar los desafíos de los megahéroes. Deberán agruparse cada tres o cuatro parejas y juntar sus fuerzas y poderes, de forma que la unión del grupo compense las carencias individuales.

Los megahéroes presentaran tres desafíos:

- **Desafío físico:** consiste en una prueba cooperativa, donde se requiera un alto componente físico y emocional. Se establece un objetivo común, en el que la solución pasa por la implicación de todos los participantes.



Figura 2. Grupo tratando de superar un reto

- **Desafío intelectual:** en este caso, la prueba tiene un alto componente intelectual y emocional, en la que se establece un reto que para conseguirlo requiere de una mínima estrategia.

- **Desafío de sabiduría:** es la última prueba y consiste en buscar una posible solución a un problema mundial. Para ello, cada equipo

puede usar algunos o la totalidad de los poderes conseguidos.

Reflexión grupal

La actividad concluye con una reflexión grupal sobre dos aspectos diferentes:

- **Problemas mundiales:** cada grupo explica al resto de sus compañeros de qué forma han utilizado sus poderes para solucionar un problema global planteado. Después, se lanzan preguntas para comenzar un debate: ¿Qué papel tienen los países desarrollados?, ¿qué posición queremos adoptar nosotros?, etc.
- **Conductas y actitudes asumidas en el juego:** por medio de pequeñas dinámicas o de puestas en común, los participantes deben plantearse que herramientas y roles han utilizado para solucionar los retos y desafíos del juego, que capacidades han observado que tienen mejor desarrolladas y cuáles son sus limitaciones, como han respetado las normas del juego... y reflexionar sobre conflictos específicos que hayan surgido en ese grupo en concreto.



Figura 3. Puesta en común de las soluciones al problema global planteado

RECOMENDACIONES PARA SU APLICACIÓN

Máster del juego y dinamizadores.

El máster del juego debe controlar la duración de las fases, para que dé tiempo a realizar la actividad en el tiempo planteado. La reflexión es el momento fundamental de la propuesta por lo que, si es necesario recortar, mejor reducir tiempo en de la fase



de retos o eliminar algunos desafíos de los megahéroes.

Los megahéroes secundarios tienen las mismas funciones que el máster, excepto el control temporal del juego y dar poderes. Por lo tanto, podrán proponer retos, ser árbitros en alguna prueba y gestionar el material.

Retos, desafíos y poderes.

Los retos que forman parte de la primera fase han de ser diferentes. Para ello, aconsejamos llevar juegos de ingenio (tangram, etc.), juegos de habilidad (malabares, zancos, etc.), etc. para que todos los participantes encuentren una prueba que se ajuste a sus características.

El objetivo es que los participantes inventen sus propios retos, pero al inicio del juego suele costarle más trabajo. Es importante que los megahéroes comiencen a proponer retos (en el caso que sea necesario), para aumentar la implicación en el juego y dar una referencia de que es un reto.

Si detectamos que los grupos solo proponen pruebas físicas, también es aconsejable que los megahéroes les inviten a utilizar otro tipo de retos, como juegos de habilidad, juegos de ingenio, juegos de puntería, etc.

Uno de los materiales imprescindibles para jugar son los poderes especiales. Para ello, hemos confeccionado una lista de poderes, que engloban tanto poderes de ficción (como la telepatía), como poderes sobre valores humanos (como la solidaridad). Para la puesta en práctica nos ha funcionado imprimir cada juego de poderes en un color diferente; de forma que cada color contiene poderes para un grupo de 25-30 personas. También es aconsejable plastificar estas fichas, para poder reutilizarlas.

Tabla 2: Ejemplo de algunos poderes especiales (Anexos)

El tratamiento educativo de los superhéroes.

En la reflexión grupal, es aconsejable tratar el papel de los superhéroes relacionado con la solución de los problemas globales. Si analizamos las características asociadas a

los superhéroes, podemos identificar algunos aspectos positivos y negativos:

- Aspectos positivos: suelen ser personas normales, que tienen alguna cualidad extraordinaria, que utilizan para el bien de la sociedad.

El compromiso, la responsabilidad y la justicia son valores que impregnan las acciones que realizan.

- Aspectos negativos: ofrecen una visión del mundo de buenos y malos, donde la justicia se aplica por la fuerza. Es decir, la mayoría de las veces los superhéroes utilizan una acción agresiva para solucionar el problema.

En cuanto a valores estéticos, suelen presentar una imagen de cuerpos atléticos y de belleza, que se asocia la triunfo y la admiración de la sociedad.

3. Evaluación de la Experiencia

Hoy en día, la escuela requiere una renovación de ideas en sus planteamientos, que pueda unir sus objetivos fundamentales con la nueva realidad que caracteriza a los adolescentes y algunos problemas de repercusión social que existen en nuestro entorno. “Hay que cruzar la realidad, ver más allá, conquistar nuevos formatos, espacios y entornos de práctica en la que se puedan promover actividades que seduzcan e inquieten a los participantes, donde la emoción y las diferentes sensaciones encuentren cabida”.

La aplicación de este juego de rol en durante varios años nos ha permitido evaluar esta dinámica e irla mejorando en cada puesta en escena.

La experiencia siempre ha sido positiva, los alumnos se implican en el juego con una motivación intrínseca, que hace que la dinámica funcione por sí sola, teniendo los megahéroes la función de ir midiendo los tiempos y dirigiendo el desarrollo del juego hacia el fin deseado.

La reflexión común y búsqueda de soluciones es uno de los puntos más valorados por los participantes al final del juego, resaltando el



potencial que tiene para sentar unas óptimas bases para hacer una reflexión.

4. Contribuciones más importantes

La estructura de este juego nos permite dinamizar un gran número de participantes de una manera simultánea, estando todos los jugadores participando de manera activa durante la mayoría del tiempo que dura el juego.

Por otro lado, podemos destacar la autonomía que se le presenta a los participantes, creadores de sus propios retos y responsables de sus actos durante la dinámica. Esto fomenta también la creatividad para desarrollar en vivo diferentes retos de carácter físico o intelectual.

Como factor importante a destacar es que tras el desarrollo de la dinámica dejamos sentadas unas bases para desarrollar una reflexión grupal sobre valores y sobre los problemas del mundo. Al final del juego los alumnos son conscientes de todos son superhéroes en potencia, que sólo con los valores humanos que ya tenemos podemos arreglar la mayoría de los problemas del mundo, y no nos hace falta tener unos superpoderes para ello.

5. Referencias Bibliográficas

- Ballentine, R., Finlayson, A. y Laivenieks, S. (2004). Superheroes: From Fiction to Reality. En T. Grant y G. Littlejohn, *Teaching green: the middle years. Consortium Book Sales & Dist.* Minneapolis.
- Cotrina, L.J., Parra, M., y Pérez, M.A., (1999). El paso del estrecho. Un juego de rol para educar en la tolerancia a través de las actividades en la naturaleza. En M.A. Delgado, P.A., López, J. Medina y J. Viciano, *Investigaciones en la práctica de la enseñanza de la educación física.* Universidad de Granada. Granada.
- Kakalios, J. (2005) *La física de los superhéroes.* Robin Book. Barcelona.
- Kakalios, J. (2009) *The Physics of Superheroes: spectacular second edition.* Gotham Books. New York.
- M.E.C. (2006). *Real Decreto 1631/2006 por el que se establece las enseñanzas*

mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria (BOE 5-1-2007).

- Moreno, M. (2010) La ficción (cine, televisión, literatura y cómic) como herramienta docente. *Aula de innovación educativa.* 189, 37-38.
- Ortiz, J. (1999). Juegos de rol e identidades inventadas. *Cuadernos de Pedagogía.* 285, 61-66.
- Palacios, S.L. (2007). El cine y la literatura de ciencia ficción como herramientas didácticas en la enseñanza de la física: una experiencia en el aula. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias.* 4, 106-122.
- Parra, M. (2001). *Programa de actividades físicas en la naturaleza y deportes de aventura para la formación del profesorado de segundo ciclo de secundaria.* Tesis doctoral. Universidad de Granada. Granada.
- Parra, M., Caballero, P. y Domínguez, L. (2009). Estrategias metodológicas para las actividades recreativas en el medio natural». En E. García, *Dinámica y estrategias de re-creación.* Barcelona. Graó.
- Pérez, I.J. Juegos de rol y escuela. Una gran combinación para promover hábitos saludables desde la educación física. *Aula de innovación educativa.* 169, 17-18.
- Pérez, M.A., Parra, M, y Cotrina, L.J., (1999). Juegos de instinto. Una forma de educar integralmente la aventura. En M.A. Delgado, P.A. López, J. Medina y J. Viciano, J. *Investigaciones en la práctica de la enseñanza de la educación física.* Universidad de Granada. Granada.
- VVAA. (2006). *Supercapaces. Un proyecto para la normalización de las personas con discapacidad.* Ministerio de trabajo y asuntos sociales. Madrid.

6. Agradecimientos

Miguel Jiménez Martín, Profesor de la Universidad de Granada, que plantó la semilla de los superhéroes



Tabla 1. Ejemplo de cómo se trabajan las competencias básicas en el juego Los superhéroes.

COMPETENCIA BÁSICA	APLICACIÓN EN EL JUEGO
SOCIAL Y CIUDADANA	La adopción del rol de superhéroe que va a salvar al mundo ante un problema mundial y el conflicto ético que se plantea durante la reflexión, contribuyen a comprender la realidad social en que se vive, valorar las diferencias entre distintos países y crear una opinión crítica ante los problemas globales.
AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL	Durante la primera parte del juego, los alumnos participan en parejas para conseguir poderes especiales; el éxito dependerá en parte de la capacidad de elegir, de asumir riesgos y la creatividad a la hora de plantear retos. En la segunda parte del juego, varias parejas se asocian para intentar plantear soluciones a los grandes problemas mundiales; en esta fase se solicita la capacidad de imaginar las repercusiones de las acciones planificadas, ser capaz de exponer al grupo las ideas (autoestima), la capacidad de elegir, el control emocional, la capacidad de pensar en las necesidades del grupo antes que las individuales,... Para el desarrollo de la propuesta es fundamental la aceptación y cumplimiento de las reglas del juego, es decir, actuar de forma responsable.
CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO	La motivación por la actividad se debe en gran parte a la presencia de una historia que la envuelve e invita a introducirse en un mundo imaginario, en el que para poder jugar es necesario implicarse de forma global (cognitivo, físico y emocional). El uso de retos físicos cooperativos conlleva una alta demanda fisiológica, de forma que se utiliza y relaciona la actividad física con propuestas físico- recreativas autogestionadas.
APRENDER A APRENDER	La propia estructura de la actividad hace que para poder jugar los alumnos tengan que tomar la iniciativa y ser los dueños de su formación. La diversidad de retos planteados (retos físicos, intelectuales y dilemas morales) permiten poner en juego las capacidades de cada individuo (cognitivas, físicas y emocionales) y determinar algunas limitaciones.
CULTURAL Y ARTÍSTICA	La creación de un personaje (nombre, habilidad, debilidad), confección de un disfraz y la representación del mismo, requiere poner en práctica la iniciativa, imaginación y la creatividad; a la vez que facilita apoyar y apreciar las contribuciones ajenas.
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	El diálogo es la herramienta que les permite a los participantes establecer retos, conocer el estado de los compañeros o poner en común los diferentes puntos de vista para terminar con un problema global. La formación de un juicio crítico y ético, generar ideas y mantener un discurso coherente son destrezas lingüísticas solicitadas durante el juego, especialmente en la reflexión.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	La ambientación inicial del juego, la dinámica de retos entre parejas, o la resolución de problemas mundiales, pone en uso las destrezas de organizar, relacionar, analizar, sintetizar y hacer inferencias y deducciones de la información expuesta.

Tabla 2. Ejemplo de algunos poderes especiales:

PODERES DE FICCIÓN		PODERES VALORES HUMANOS	
Telepatía	Cambios de tamaño	Empatía	Cooperación
Rayos X	Duplicación	Solidaridad	Responsabilidad
Teletransportación	Grito sónico	Respeto	Justicia
Precognición	Control del agua	Diálogo	Tolerancia

