

# GUÍA PARA PROFES



## Introducción al Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)

Creada con el contenido de **Norberto Cuartero**  
para Kumubox

## CONTENIDO

- Introducción: Aprendizaje Basado en el Juego
- Juego, ABJ y Gamificación
- Elementos del juego
- Uso del juego dentro del aula
- Limitaciones de los juegos en clase
- Plataformas digitales

# INTRODUCCIÓN: APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

El objetivo de esta guía es que **conozcas el potencial del juego dentro del aula y conozcas varios ejemplos** que te permitirán diseñar tus propias experiencias lúdicas de aprendizaje. ¿Estás listo/a?

## JUEGO, ABJ Y GAMIFICACIÓN

Comencemos por diferenciar estos **3 conceptos relacionados entre sí, juego, Aprendizaje Basado en el Juego y Gamificación.**

### JUEGO:

Si consultamos la página oficial de la RAE (o buscas en un diccionario) y escribimos la palabra juego aparecen múltiples acepciones. Nos interesan las dos primeras.

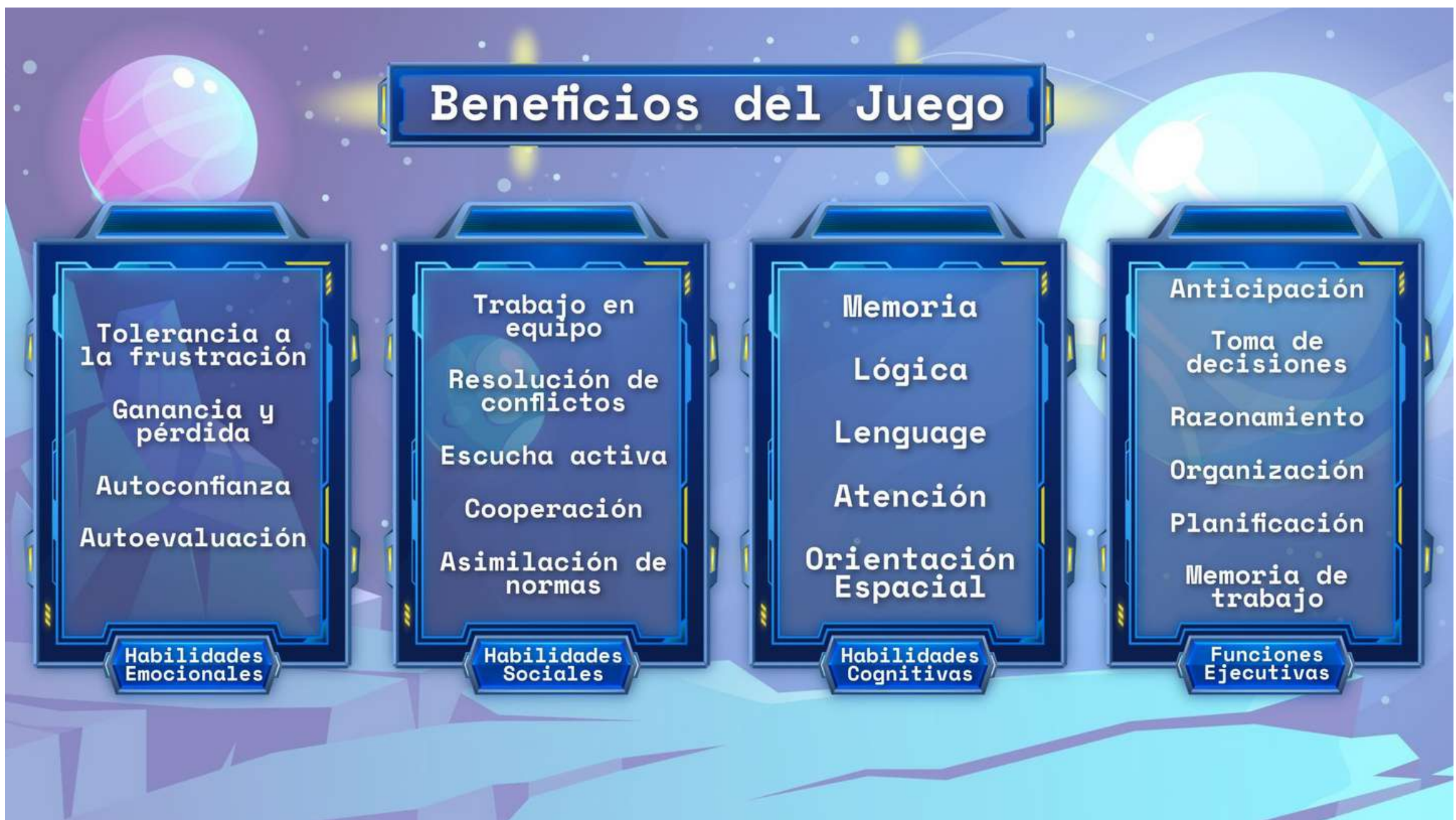
1. m. Acción y efecto de jugar por **entretenimiento**.
2. m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.

Por alusiones nos vemos en la obligación de consultar jugar:

1. intr. Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.



Esta es la clave. **En un juego no buscamos conseguir un determinado objetivo didáctico, simplemente queremos divertirnos.** Desde luego que al jugar se aprende, probablemente más de lo que te habías parado a pensar. A través del juego podemos trabajar las habilidades emocionales, sociales y cognitivas y trabajar las funciones ejecutivas en un entorno seguro.



Pongamos un ejemplo, probablemente **el juego más monótono de la historia de la humanidad, La Oca...**

¿Por qué es monótono? ¿Qué posibilidades tiene La Oca? ¡Ninguna! Es un juego totalmente aleatorio carente de estrategia. El juego en sí consiste en tirar un dado e ir moviendo tu única ficha resolviendo las acciones que te van marcando las casillas. Al final ganará el jugador que más suerte haya tenido con el dado y logre llegar a la última casilla.



Si te considerabas un gran jugador de la Oca, lo siento. Ganabas por puro azar... Aun así, este sencillo juego nos ayuda a trabajar determinados aspectos:

- **Motricidad Fina:** Agarrar un dado, lanzarlo y mover una pequeña ficha es un acto simple para personas adultas pero un niño tiene que aprender a hacer movimientos precisos.
- **Conteo:** Los dados normalmente están formados por puntos, estos puntos hay que contarlos para saber cuántos espacios hay que avanzar.
- **Sumas:** Los niños más avanzados ya no cuentan de uno en uno, saben que si están en la casilla 10 y sacan un 5 deben ir a la 15.
- **Habilidades sociales:** Al jugar, los niños se relacionan con diferentes personas lo cual trabaja las habilidades sociales y aprender a respetar una serie de normas.
- **Tolerancia a la frustración:** Los niños deben aprender a disfrutar sus victorias, pero también a encajar las derrotas... ¿Qué mejor forma de aprender a perder que a través del juego?

Todas estas ventajas están implícitas dentro del propio juego, el docente, no tiene que preparar o adaptar nada, simplemente surgen.

Para entender la diferencia entre Juego y Aprendizaje Basado en el Juego debemos hacer referencia a la intencionalidad con la que utilizamos el juego. Si lo único que queremos es divertirnos, pasar un buen rato o entretenernos, estamos sencillamente jugando. En cambio, si tenemos una intención didáctica, si jugamos o hacemos que un niño juegue para que practique una destreza, alcance un objetivo concreto, asimile unos determinados conceptos o incluso para evaluarle, estaríamos hablando de Aprendizaje Basado en el Juego, a partir de ahora ABJ.



## ABJ:

Cuando utilizamos un juego ya sea analógico o digital con una finalidad didáctica, estamos realizando un ABJ. Aquel docente que utiliza juegos como hundir la flota para practicar las coordenadas, o el que realiza un Kahoot para repasar las preguntas de la lección o el que utiliza el juego Timeline para memorizar acontecimientos históricos, está realizando dentro de su aula ABJ ya que **busca alcanzar unos objetivos educativos a través del juego:**

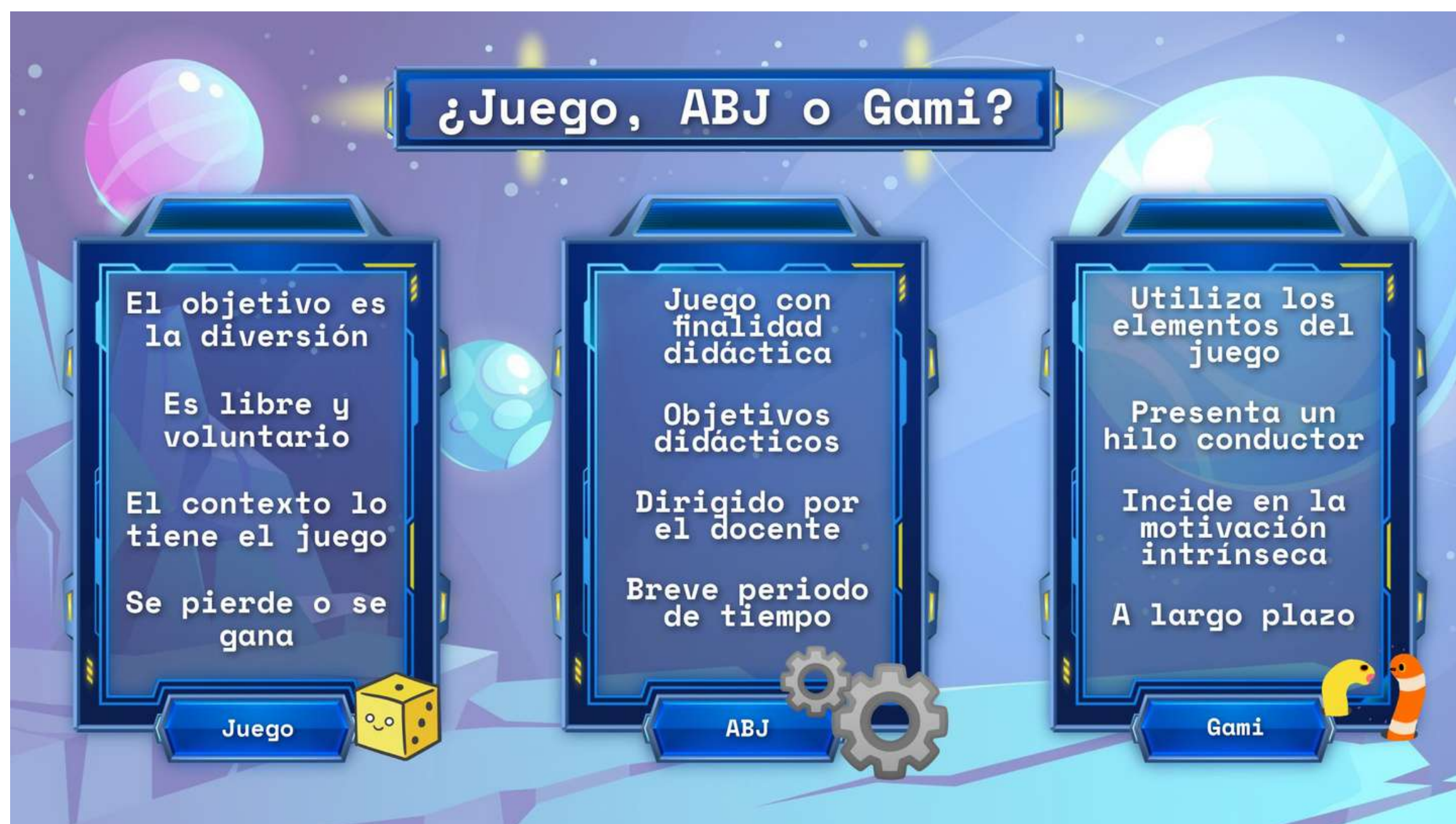


## GAMIFICACIÓN:

La gamificación, dentro del ámbito educativo, es una **estrategia didáctica** que utiliza componentes y mecánicas de los juegos para incidir sobre la motivación de los alumnos buscando desarrollar dinámicas positivas dentro de clase. Se apoya en una narrativa o historia creando un ambiente dónde los jugadores (estudiantes) interactúan entre ellos y su entorno convirtiéndolos en protagonistas de su aprendizaje. No obstante, **no vamos a profundizar más en este concepto debido a que existe en Kumubox un curso fantástico sobre este concepto.**



En la siguiente imagen podrás apreciar las principales diferencias entre estos 3 conceptos.



## ELEMENTOS DEL JUEGO

Cuando hablamos de un juego, ya sea para divertir o para educar, debemos entender que está formado por varios componentes muy relacionados entre sí. Nos referimos a los componentes, las mecánicas y las dinámicas. Tomemos uno de los juegos más antiguos que existen en la actualidad, el ajedrez.

### COMPONENTES:

Los componentes son todas las piezas que forman un juego. De esta forma en el ajedrez tendríamos:

- Todo el conjunto de **fichas**, desde los peones hasta el debilucho pero crucial rey.
- También tenemos el **tablero**, espacio dónde colocamos las fichas y se desarrolla todo el juego.
- Si estuviéramos jugando a nivel profesional, también tendríamos un **cronómetro**.

En resumen, podríamos decir que los componentes de un juego son **todas las partes que nos permiten jugar con él**.

## MECÁNICAS:

Sin mecánicas, los componentes no nos sirven de nada. Las mecánicas son las reglas que ponen en funcionamiento los componentes. ¿Qué se hace con ellos? De este modo, en el ajedrez encontramos diferentes **mecánicas**:

- **Movimientos de las fichas**, el peón se puede mover hacia delante de uno en uno salvo para matar, que es en diagonal, o en el saque inicial que puede mover dos seguidos. El rey puede mover uno en todas las direcciones. La torre... En fin, ¡ya sabes!
- **Turnos**, el juego se distribuye en turnos, en cada turno, el jugador solo puede mover una única ficha salvo en el enroque.
- Para **eliminar una ficha del rival** los jugadores deberán mover una de sus figuras a la misma posición en la que está la ficha enemiga. De esta forma se elimina la ficha del oponente de la partida.
- Para **ganar la partida** es necesario eliminar al Rey del Rival.
- Si un peón **alcanza el lado contrario** se puede cambiar por la ficha que se quiera pudiendo jugar con dos reinas.

El ajedrez es un juego complejo que tiene muchas mecánicas. Hemos dejado tan solo el ejemplo de algunas... En resumen, **entendemos por mecánicas la forma en la que un jugador puede interactuar con el juego**, ya sea con los elementos o con otros jugadores.



## DINÁMICAS:

Las dinámicas son un elemento más difícil de entender. Así como los componentes o las mecánicas se escogen, se seleccionan y no cambian a lo largo del juego, las **dinámicas** sí. ¿Cómo es esto posible? Sencillo. Las dinámicas son la forma con la que los jugadores interactúan con el juego y se relacionan con otras personas. Cuando se diseñan los elementos y se establecen las mecánicas se fomentan una serie de dinámicas, las cuales, pueden ser distintas según la persona.

En el ajedrez se buscan dinámicas de **atención, concentración, reflexión y planificación** principalmente. Nuestro amigo Karpov seguro que las desarrolla al 100% si desea derrotar a Kasparov, si perdiera, probablemente volvería a casa y se pondría a **repasar las jugadas**, se **esforzaría** en superar a su rival, **entrenaría** duro y se moriría por una **revancha**.

En cambio, si un niño impulsivo de 8 años que está empezando a jugar al ajedrez pierde una partida, no creo que se vaya a casa a repasar las jugadas... Si además se repite la situación de forma continuada seguramente se generarán dinámicas de abandono, **frustración** y finalmente **rechazo** a todo lo que tenga que ver con el ajedrez.

Debemos hilar muy fino a la hora de escoger juegos, crearlos o adaptarlos para propiciar que se generen las dinámicas positivas que fomentan el aprendizaje.



## USO DEL JUEGO DENTRO DEL AULA

El uso de juego como recurso de aprendizaje se lleva usando desde tiempos inmemoriales. El juego ha servido y sirve para preparar a los niños para la vida, aprender e interiorizar el uso de las normas, les permite descubrir y fallar en un entorno seguro sin ningún tipo de riesgo y poco a poco van construyendo las bases para construir otro tipo de conocimientos más complejos. Por tanto, no estamos descubriendo nada nuevo. Seguro que los niños del paleolítico jugaban con pequeñas lanzas permitiéndoles adquirir poco a poco la fuerza y la destreza que necesitarían cuando finalmente saliesen a cazar con una lanza de verdad.

Recordemos que en la unidad anterior hacíamos un fuerte hincapié en la **intencionalidad de la persona** a la hora de diferenciar un juego o un aprendizaje basado en el juego. Si nuestra intención es la pura diversión se trata de un juego normal y corriente, si el objetivo es didáctico estamos aplicando el ABJ.



A continuación, vamos a ver algunos ejemplos concretos de juegos en su formato original que sirven para trabajar determinadas habilidades específicas. No nos vamos a meter a explicar cada juego, no acabaríamos nunca y existe infinidad de páginas y canales de Youtube que te explican y te hacen reseñas, pero si que os animamos a escoger una destreza concreta y descubrir los juegos recomendados:

- **Agilidad mental:** Existen juegos en los que la velocidad de procesamiento es decisiva a la hora de ganar la partida. Hace falta tener buenos reflejos y una mente rápida para ganar a juegos como **Jungle Speed, Fantasma Blitz o Magic Maze.**
- **Atención y concentración:** En las aulas cada vez nos encontramos mayores dificultades para mantener la atención de nuestros estudiantes. Existen juegos que nos ayudarán a mejorar su capacidad de atención de forma lúdica. **Dobble, La polilla tramposa o Azul** son excepcionales juegos para trabajar estas habilidades.
- **Memoria:** Con la llegada de Internet cada vez es menos necesario recordar las cosas, aun así, la memoria se debe trabajar y hay varios juegos como la serie de juegos de **Brain Box, el clásico Simón, El laberinto Mágico o el Memory.**
- **Creatividad:** Con tantas "maquinetas" y televisión está desapareciendo la creatividad. Juegos como **Story Cubes, Dixit o Imagine** ayudarán a despertar de nuevo la creatividad.
- **Planificación:** La capacidad para planificar las acciones también es una destreza que debe entrenarse. Con **Patchwork, La isla prohibida, Catan o Katamino** los niños aprenderán a planificar mejor sus acciones.

- **Expresión verbal:** Existen juegos en los que la expresión es necesario para alzarse con la victoria, **El pacto de los hombres de Castanegra (versión del clásico Pueblo duerme), Salem o Días de radio** son recursos fantásticos para trabajar esta destreza.
- **Inteligencia emocional:** Desarrollar la empatía en los más pequeños y enseñarles a poner nombre a sus sentimientos es algo vital que debería trabajarse en el colegio. Juegos como **Ikonikus, Feelinks o El monstruo de los colores** son 3 grandes para trabajar la inteligencia emocional.
- **Cálculo mental:** El cálculo siempre ha tenido mucho peso dentro del currículo y es verdad que resulta pesado de practicar de forma mecánica. ¿Por qué no practicarlos a través del juego? Gracias a **Mia!, Isla Pirata o Alto Voltaje** los más pequeños (y no tan pequeños) mejorarán su cálculo mental sin darse cuenta.

A poco que vayas descubriendo juegos te darás cuenta qué realmente con un juego se pueden trabajar varias de las habilidades antes mencionadas. Si echamos una partida con toda nuestra clase a **Los hombres lobos de Castanegra**, los estudiantes deben utilizar su inteligencia emocional para empatizar con el resto de los compañeros, la expresión verbal para argumentar, la planificación para organizar su estrategia, la memoria para recordar las votaciones de sus compañeros, la creatividad para inventarse excusas y salir airoso y sobre todo la concentración para detectar quienes son los lobos...



## LIMITACIONES DE LOS JUEGOS EN CLASE

Si alguna vez te has lanzado a utilizar el juego dentro del aula, seguro que te habrás dado cuenta de una serie de limitaciones. Quizá el juego que tienes no trabaja exactamente lo que necesitas, no tienes suficientes juegos para trabajar, te falta espacio, has perdido piezas, tu compañero de al lado te echa la bronca por el follón que se monta en clase y probablemente te desborde la situación.



No hay una varita mágica para solucionar los problemas con los que te vas a encontrando, pero existen muchas soluciones como por ejemplo:

- **Enfundar las cartas.** Seguro que así te duran el triple que si no las protegieras.
- **Establecer normas.** Las reglas deben estar claras, como por ejemplo no dejar la caja del juego en el suelo, comprobar el material antes de empezar, recoger después de jugar o mantener un nivel de ruido adecuado son normas básicas para favorecer el orden y la convivencia.



- **Responsables de juegos.** Al igual que en clase tienes diferentes cargos, establece uno que sea el responsable de juegos, que se encargue de revisar o enfundar cartas cuando se estropeen.
- **Adaptaciones del juego.** ¡No tienes por qué seguir las reglas! Utiliza agrupaciones flexibles, crea tus propias variantes, adapta o modifica los componentes o incluso utiliza plataformas para poder digitalizar tu juego. Por ejemplo, podrías utilizar el Jenga para realizar juegos de preguntas, escribir sobre los legos para trabajar la formación de oraciones o las operaciones combinadas o las ilustraciones del Dixit para trabajar la creatividad.



## PLATAFORMAS DIGITALES

Actualmente existen una gran cantidad de plataformas con las que podemos diseñar nuestros propios juegos educativos. A estas alturas seguramente ya conozcas Kahoot y Quizizz, famosas por sus juegos de preguntas tipo concurso con cuatro posibles respuestas, partidas rápidas y trepidantes. No obstante, han ido apareciendo otras muchas que deberíamos prestar atención.



- **Flippity:** Esta plataforma gratuita convierte una hoja de cálculo de Google en un amplio abanico de actividades como sopas de letras, juegos de memoria, crucigramas o juegos de pistas.
- **Wordwall:** Encuentra la actividad ideal entre un amplísimo banco de recursos. Juegos divertidos como “aplasta topos”, el clásico comecocos o volar un avión, reconvertidos para alcanzar fines educativos.
- **Blooket:** Juega de manera síncrona o asíncrona a una amplia variedad de minijuegos. El dominio de conocimientos permitirán a los jugadores poder avanzar más en el juego para conseguir las puntuaciones más altas.
- **Educaplay:** Empresa española que apuesta fuerte por la educación. Encuentra juegos dentro del banco de recursos o crea los tuyos propios con simples clics. Ordenar frases o palabras, crucigramas o el reciente “froggy jumps”, que gracias a las respuestas correctas conseguimos avanzar con nuestro anfibio.
- **Gimkit:** Juega de manera síncrona con tus estudiantes a minijuegos divertidos como “pilla pilla”, pescar peces o atrapar la bandera. La única condición para avanzar en cualquiera de los juegos es responder correctamente las preguntas.
- **Genially:** Otra empresa española nacida en Córdoba que está arrasando en medio mundo. Aprovecha sus múltiples plantillas de juego para crear tus experiencias lúdicas en apenas unos minutos o incluso elabora paisajes de aprendizaje donde podrás integrar el resto de plataformas en un único lugar.

Observa en la siguiente tabla las principales características de cada una de ellas. Recuerda, la estrella significa funcionalidades de pago.

|                | flippity | Grid | B | e | G | Refresh |
|----------------|----------|------|---|---|---|---------|
| Free           | ✓        | ★    | ★ | ★ | ★ | ★       |
| Banco Recursos | ✗        | ✓    | ✓ | ✓ | ✓ | ✓       |
| Reutilizar     | ✓        | ✓    | ★ | ✓ | ✓ | ✓       |
| Síncrono       | ✗        | ✗    | ✓ | ✗ | ✓ | ✗       |
| Asíncrono      | ✓        | ✓    | ✓ | ✓ | ★ | ✓       |
| Evaluación     | ✗        | ✓    | ✓ | ★ | ✓ | ✗       |
| Feedback       | ✗        | ✗    | ✗ | ★ | ✗ | ✓       |
| G. Classroom   | ✗        | ✓    | ✗ | ★ | ✗ | ✗       |

Como has podido apreciar, existen **múltiples opciones para convertir tu clase en un espacio lúdico** donde se viven experiencias memorables que consiguen aprendizajes significativos.

El **aprendizaje basado en el juego es una metodología que todo docente debería conocer con unas posibilidades infinitas.**

Esperamos que a través de este curso hayas despertado el lado lúdico que hay en ti y te animes a empezar a utilizar los juegos dentro de clase. ¡A jugar!





## ABJ: APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (15H)

En este curso descubrirás los **fundamentos del Aprendizaje basado en Juegos** para identificar los beneficios que puede aportar al aprendizaje y trataremos ejemplos reales para aplicarlos en el aula de una forma que resulte divertida y lúdica para nuestro alumnado.

Gracias al aprendizaje basado en Juegos (ABJ) descubrirás **un nuevo nivel de implicación por parte de tu alumnado** gracias a dinámicas y ejemplos prácticos de propuestas lúdicas con los que los niños y niñas desarrollarán nuevas destrezas y repasarán contenidos de una forma totalmente nueva para ellos/as.

Conoce los **beneficios** que aporta el **juego dentro del aula**, juegos para utilizar en clase y cómo **adaptarlos según las necesidades de tus estudiantes** con ejemplos prácticos de la mano de Norberto Cuartero, licenciado en psicopedagogía y profe de educación especial.

[CLIC AQUÍ PARA MÁS INFORMACIÓN](#)



# MÓDULOS DEL CURSO

## Módulo 1: Juego, luego aprendo

En este módulo tendremos un acercamiento teórico al concepto de juego y conoceremos todas sus partes. Además descubriremos los beneficios que aporta el juego dentro del aula así como las posibles complicaciones con las que podemos encontrarlos a la hora de ponerlo en práctica.

## Módulo 2: Juegos para el aula

Trabajaremos los juegos de mesa cuyo objetivo principal es divertir y algunos más que se centran más en el ámbito educativo. Aprenderemos a adaptarlos a nuestro aula, ya estén creados para entretener o para enseñar.

## Módulo 3: Revolucionamos el juego

En este módulo aprenderemos a desgranar los juegos que ya conocemos y a quedarnos con las partes que más nos interesan dependiendo de las necesidades de nuestro aula para potenciar sus efectos lúdicos.

## Módulo 4: Descubriendo herramientas

En este módulo estudiamos a fondo algunas de las herramientas que nos permitirán adaptar o crear juegos para nuestras aulas y aprenderemos a usarlas en detalle para que no se nos escape nada.

## Módulo 5: ¿Y ahora qué?

Ahora, ¡a jugar! En este módulo compartiremos juegos que pueden ayudarnos a llevar el aprendizaje basado en juegos a nuestras aulas y que nuestro alumnado aprenda mientras se lo pasan bomba.

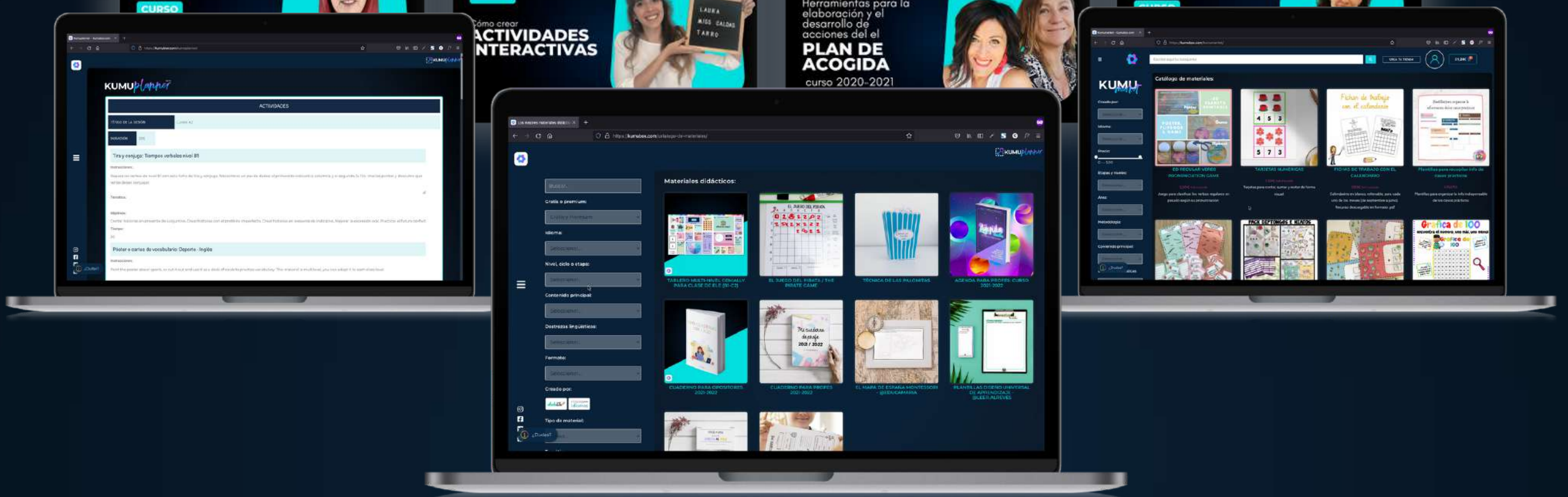
## ¡INCLUYE DESCARGABLES!

Dentro del curso podrás encontrar **16 juegos editables, enlaces de interés, plantillas, blogs y webs recomendados, podcasts, vídeos de Youtube, descargables y reutilizables.**



**¡Apúntate a Kumu!**





Únete a **Kumubox Premium** para acceder a una **fuentes inagotable de recursos didácticos** y un **catálogo de cursos en permanente crecimiento** con lo último en metodologías para el aula. Una educación avanzada que inspirará a tu alumnado y les hará disfrutar de su aprendizaje.

**¡Elige un plan y comienza hoy con un 15% de descuento!**

### Plan Mensual

Sin compromisos. Cancela cuando quieras.

**49,9€**/mes

**42€**/mes

Continuar

### Plan Anual

Ahorra un 70%

**189€**/año

**160€**/año

Continuar

### Plan Claustro

6 usuarios

**480€**/año

**408€**/año

Continuar

Solo quiero el curso individual por **75,65€** con el **15% de descuento**