

## EL AULA DIVERTIDA CON EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

### The fun classroom with Game-Based Learning

Pedro Giraldo Granados

CEIP San Blas (Carmona, Sevilla)  
[pgirgra531@g.educaand.es](mailto:pgirgra531@g.educaand.es)

---

#### RESUMEN

Desde la experiencia en el aula, la metodología del aprendizaje basado en juegos, propone un sinfín de actividades con recursos y materiales anexos a la enseñanza tradicional. Además de inculcar una motivación intrínseca, el desarrollo de los nuevos proyectos y situaciones de aprendizaje donde el juego es la piedra angular, involucra al alumnado con el que se obtienen mejores resultados académicos y resulta un proceso más satisfactorio. Además, se puede incluir el juego en todas las fases del aprendizaje comprendiendo la fase de motivación hasta la evaluación, teniendo en cuenta siempre el feedback en nuestro trabajo.

**PALABRAS CLAVE:** APRENDIZAJE; JUEGOS; EDUCACIÓN; ENSEÑANZA; ABJ;

#### ABSTRACT

From the experience in the classroom, the game-based learning methodology proposes endless activities with resources and materials annexed to traditional teaching. In addition to instilling intrinsic motivation, the development of new projects and learning situations where play is the cornerstone, involves the students with which better academic results are obtained and is a more satisfactory process. Furthermore, the game can be included in all phases of learning, including the motivation phase to the evaluation, always taking feedback into account in our work.

**KEYWORDS:** LEARNING; GAMES; EDUCATION; TEACHING; GBL;

Fecha de recepción del artículo: 29/12/2023

Fecha de aceptación: 01/04/2024

---

Citar artículo GIRALDO GRANADOS, P. (2024): El aula divertida con el aprendizaje basado en juegos. *eco. Revista Digital de Educación y Formación del profesorado*. nº 21, CEP de Córdoba.

---

## PRESENTACIÓN

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) es una de las metodologías activas de enseñanza que ha ido ganando popularidad en las últimas décadas en diversos campos de la educación. La idea básica detrás del ABJ es que tanto juegos como materiales y recursos de creación propia pueden sumar como una herramienta más efectiva para involucrar a los estudiantes, fomentar la creatividad y mejorar el aprendizaje en general. Bajo la experiencia en el aula, reconozco y ofrezco una serie de herramientas para poder completar parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

La ventaja de aprender con los juegos es que se proporciona un aprendizaje más efectivo y profundo, ya que es una de las cosas más importantes que pueden promover un aprendizaje bueno y con mayor profundidad. Los juegos pueden ayudar a nuestros estudiantes a comprender las distintas áreas y sus saberes básicos de manera más significativa y duradera, ya que, con el simple hecho de memorizar conceptos o practicar habilidades, se consigue mejor cuando se implica en ese tipo de aprendizaje. Los juegos también pueden fomentar la exploración y la experimentación, ayudando a los estudiantes a desarrollar su comprensión en lengua, matemáticas, ciencias, artística.... No hay duda de que el factor socializador se consigue de manera más intensa, que si nos regimos a la forma tradicional.

Muchos son los profesionales y compañeros que al principio muestran cierto escepticismo hacia esta metodología, hasta que comprueban de primera mano los beneficios de este tipo de enseñanzas. Hemos podido comprobar que el juego desarrolla en los niños y niñas ciertas capacidades como la

imaginación, la creatividad y destacamos las habilidades socioemocionales tan necesarias para cuando sea un futuro adulto/a.

Según el proceso educativo, se puede comprobar los beneficios desde primera hora. Solo hay que cambiar el papel y lápiz clásicos para darle una vuelta a la Educación. Aunque este proceso se lleva tratando desde hace décadas, es ahora cuando muchos docentes están empezando a darse cuenta de que tan solo cambiar la dinámica hacemos mucho más divertido el aprendizaje. Solo hay que modificar un poco las metodologías tradicionales para conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje completo desde el inicio en el trabajo de ejercicios como para un proceso completo como puede ser una gamificación.

### **Gamificación vs ABJ**

Comenzamos aclarando varios de los términos que, usualmente, se confunden a la hora de tratar cualquier cosa que tenga como base el juego. Vamos a diferenciar los siguientes 3 conceptos: Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos y *Serious Games*.

Como ya hemos descrito, el objetivo del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es aprender mediante el juego, ya sea de mesa, oral o cualquier propuesta ludificada. El juego, es uno de los mejores recursos didácticos que tenemos los docentes de cualquier ámbito a nuestro alcance. El juego es toda actividad que realizan uno o más jugadores empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Puede ser algo editado

tanto para lengua, matemáticas, ciencias... como en formato físico, o algo fundado o fomentado por el propio docente.

La *gamificación* es un término que proviene de GAME (juego en inglés), es un proceso donde se llevan dinámicas del juego, como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en retos, todo para optimizar y determinar al alumnado. Gamificar no es jugar, gamificar es aplicar las estrategias del juego a diferentes contextos, en este caso al contexto educativo para beneficiarnos de las ventajas que el juego tiene en nuestro alumnado. Llevar esta dinámica a nuestras clases nos ayuda a incrementar los niveles de motivación del alumnado, y ésta es una de las herramientas educativas más potentes.

La diferencia con el ABJ es que en la gamificación no se emplean juegos, sino que consiste en construir un escenario educativo fusionado con ciertos elementos del juego (reto, premios, diversión...) en el que en el proceso para alcanzar su meta los sujetos van adquiriendo múltiples aprendizajes.

Y, por último, destacar el *serious game* o juego serio, diseñados para trabajar uno o varios conceptos específicos dentro del área (por ejemplo, multiplicaciones, resolución de problemas, ortografía, vocabulario, etc.). Este tipo de juegos han ido adquiriendo gran popularidad en los últimos años y han sido adoptados por instituciones educativas y empresas, especialmente para programas de formación. Tanto que ya van muy unidos al ABJ.

Muchos son los beneficios que aportan este tipo de metodologías activas, y se pueden complementar unas a otras, como mejorar de la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje usual. Los juegos suelen ser divertidos y atractivos, lo que puede hacer que los

estudiantes se sientan más entusiasmados por la clase y por aprender.

Además, los juegos pueden ayudar a nuestro alumnado a sentirse más cómodos al tomar riesgos y cometer errores, lo que puede aumentar su confianza y su compromiso con el aprendizaje.

También aportan un desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Los juegos pueden fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, lo que puede mejorar las habilidades sociales y emocionales. Además, los juegos pueden ayudar a los estudiantes a aprender a manejar el fracaso y la frustración de manera efectiva, lo que puede ser valioso en todos los aspectos de la vida. Además de aprovechar que se puede fomentar la creatividad y la innovación en los estudiantes, ya que, los juegos pueden ser una excelente manera de introducir a los discentes nuevas formas de pensar y de resolver problemas, lo que puede ayudarles a desarrollar su creatividad e innovación en la música.

Aunque todo esto también requiere una serie de desafíos. Uno de los principales desafíos asociados del ABJ en la educación primaria es la falta de recursos y tiempo para implementarlo adecuadamente. Los juegos pueden requerir una gran cantidad de tiempo y recursos para planificar y preparar, lo que puede ser difícil para el profesorado, que suelen tener el currículo muy abierto y deben trabajar muchos saberes básicos. Además, algunos juegos pueden requerir equipos especializados o materiales costosos que no están disponibles en todos los centros.

## Un proyecto que surgió desde el área de música.

El proyecto de [Aula en Juego](#) surgió en el curso 2019/2020 de un grupo de maestros y maestras que usaban metodologías lúdicas en sus aulas. Gracias al centro de formación de profesorado de Córdoba aunaron sus conocimientos y comenzaron a trabajar elaborando recursos didácticos para trabajar en el aula. Hoy en día, cuatro años después, es una comunidad donde se pueden compartir recursos referidos al juego de índole internacional.

Siempre se creyó en este tipo de metodologías donde la importancia de estas dinámicas. Hace que el alumnado desarrolle por medio de la interacción un aprendizaje intrínseco basado en la propia motivación y el querer aprender con una realidad más cercana a los propios niños.

Desde la experiencia cercana en las aulas, hemos llevado a cabo recursos y herramientas tanto de manera física (*print&play*) como en formato digital, llevando a cada colegio un sinfín de documentos en varios ámbitos. Intentando abarcar todos los ámbitos, desde infantil hasta la secundaria y aportar a todas las posibles asignaturas, Lenguaje, Matemáticas, Ciencias, Artes (plástica y música), Educación Física y Educación en Valores. Todo ello de manera altruista donde los recursos se pueden descargar de manera libre en nuestro blog. O pidiéndolo directamente mediante correo electrónico.

Otra fase de nuestro trabajo consiste en buscar el aporte paralelo de los juegos de mesa de las editoriales que salen al mercado. En nuestro testeo buscamos las competencias que desarrolla el propio juego, además de indagar sobre actividades paralelas que se pueden hacer anexas a las reglas que

vienen impresas. Con esto facilitamos el aprendizaje y fomentamos la creatividad dentro de cada trabajo.

En definitiva, está siendo un proyecto enriquecedor, cuya experiencia nos hace crecer como docentes y cada vez son más los compañeros y compañeras que se suman y engrandecen a esta comunidad. Así que os animamos a llevar este tipo de metodología en vuestras clases y quedan invitados a participar en este proyecto.

El proyecto de *Aula en juego* sigue creciendo, y es que desde un principio que fuimos unos cuantos maestros en nuestro proyecto del centro de profesores de Córdoba, ahora sumamos cientos de toda la comunidad nacional. El siguiente paso ha sido la renovación de toda la página web, con la inclusión de varias categorías que intentan abarcar todos los aspectos y recursos necesarios para el trabajo en el aula. Aula en juego, avanza para, además de dedicarse al ABJ y gamificación, dotar a los docentes de un sinfín de recursos de toda índole.



Acceso a recursos musicales  
en la web [Aulaenjuego.com](https://aulaenjuego.com)

Al entrar en la web de <https://aulaenjuego.com/>, se pueden apreciar cinco categorías principales: 1. Formaciones, tanto presenciales como webinar-online, 2. Materiales, libros y juegos didácticos, 3. Materiales descargables que es donde se encuentra el grueso de la web, 4. Hemos añadido un nuevo proyecto relacionado con las matemáticas manipulativas con regletas de *Cuisenaire*, 5. Una última categoría, donde en el blog escribimos reseñas de juegos y materiales didácticos, el valor pedagógico dentro de un aula y actividades paralelas para realizar con dichos juegos.

Por otra parte, en la barra superior, encontramos las categorías de “tienda” y “carrito”. Al hacer clic en nuestra tienda, pueden ver que hay apartados por competencias, las diversas asignaturas y material de apoyo para el alumnado de necesidades específicas. Aparte, hemos añadido la categoría de Autores, en la que tenemos recogida todos los recursos de cada uno de nuestros colaboradores, como Orientación Andújar, @Ladycraftm, @psico\_morienta, y muchos más... Es necesario hacer hincapié en el apartado buscador, es decir, en la lupa que aparece en la parte superior a la derecha. En la cual se puede buscar cualquier cosa dentro del *site* poniendo palabras clave.

Uno de los recursos más utilizados en la web es STORY DICES, un proyecto para el desarrollo de la competencia lingüística al que le dedicamos bastante tiempo, y es que desde que



Ilustración 1: Visión del Genially Story Dices

empezamos a diseñar nuestros dados para hacer distintos juegos, uno de nuestros pensamientos fue el de los súper conocidos dados para las historias. Son un total de 9 dados, cada uno de los cuales presenta 6 caras únicas, con lo que tenemos un total de 54 escenas y 531.441 posibles combinaciones de historias diferentes.

Las instrucciones son muy sencillas:

1. Lanzar los dados.
2. Inventar una historia empleando todos los elementos que se muestren en los mismos.



3. Recordando que no puedes inventar la historia simplemente enumerando los elementos, tiene que tener sentido y nunca debes nombrar dos elementos simultáneamente. Por supuesto, se deben usar conectores para enlazar las partes de la historia.
4. Se puede plasmar la historia en papel, escribirla en ordenador o simplemente improvisarla de manera oral.

Siguiendo la dinámica, el recurso musical que más éxito tiene en cuanto a visitas es el de los dados rítmicos. Un recurso para trabajar el ritmo, que como se puede observar, se obtienen varios niveles de dificultad. En ellos se van sumando figuras y dados. En cada nivel, puedes elegir el número de dados, desde el mínimo que es uno, hasta un máximo



*Ilustración 2: presentación de dados rítmicos con código Qr para el acceso al recurso*

de treinta y dos. Con ellos podemos hacer trabajo de discriminación visual de las figuras, realización de un ritmo mostrado (ya sea con sílabas rítmicas o con distintas formas de percusión). Asociación de cada figura a una parte del cuerpo y realizar el esquema rítmico con percusión corporal, suma de pulsos totales, introducción de las figuras mostradas en distintos compases (en orden o no), composición melódica con el ritmo propuesto, incluso podemos hacer dictados rítmicos.

## Metodología

En este trabajo se aborda la implementación de la metodología de aprendizaje basado en juegos y trabajo cooperativo en el aula como estrategias innovadoras para mejorar el proceso educativo. Al trabajar estas metodologías

activas en conjunto, contextualiza la relevancia del entorno educativo actual, ya que debemos acercarnos a la realidad cotidiana, y comprender que el juego es el máximo exponente del aprendizaje desde los comienzos de la conciencia de nuestro alumnado. En el marco teórico reseñado brevemente se definen y exploran conceptos clave como el aprendizaje basado en juegos diferenciándolo de la gamificación, destacando sus beneficios.

Con esta metodología detallo, en este escrito, el diseño de actividades, planificación y su relación en el currículo existente, considerando la adaptabilidad a diversas edades y áreas. Aclarando que ha sido llevada a cabo por mi parte desde alumnado de infantil de cinco años hasta alumnado del primer ciclo de secundaria. Y sobre todo cuando he llevado a cabo la tutoría en primaria, y la especialidad de música. La sección de resultados evalúa el impacto a través de la reacción de los estudiantes, el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades sociales.

Llego a la conclusión que todas estas recomendaciones sugieren mejoras y ajustes para futuras acciones. Ya que, en el día a día, te hace modificar ciertos aspectos y adecuarlo al contexto del alumnado. Lo que sirve para un curso puede que no sirva para otro de la misma edad, ya que los niños y niñas no serán los mismos y, por ende, no tendrán los mismos intereses. Aun así, las referencias respaldan el trabajo con fuentes académicas y bibliográficas. Además, incluyo material adicional relevante, como ejemplos de actividades e imágenes gráficas. Este enfoque integral busca proporcionar una visión completa de la experiencia educativa innovadora propuesta.

Parto de un juego de construcción propia que se llevó a cabo para realzar el día del 8 de marzo, que alterna historia de la música con las figuras musicales es el de Compositoras. Alternamos el nombre de las compositoras que ha habido a lo largo de la historia, que cada vez están teniendo más reconocimiento. Además, tenemos cinco dados con figuras musicales, y cada compositora debe de conseguirse con la combinación de los dados. Las cartas están ordenadas por colores, que están secuenciadas por épocas y también tienen cada una, una puntuación diferente para contabilizar los puntos al final de la partida. El objetivo del juego es conocer época y compositoras, además de manejar ritmos y algún aliciente más que se añade. Como la combinación de colores suma más puntos y cartas de ruido, por si en los intentos de conseguir combinaciones, a la tercera tirada no hay ninguna carta que te lleves, se deberá coger una de ruido, que restan puntos.



*Ilustración 3. puesta en marcha del juego Compositoras*

Con esto, partimos del propio elemento motivador que hace indagar a partir de esta actividad sobre todas las mujeres compositoras que han

trabajado por la música, y que a día de hoy habían quedado en el olvido, no sabiendo muy bien por qué, ya que han aportado muchas composiciones relevantes a la historia. Pero todo esto tiene un proceso previo que atiende a unas necesidades y os explico como llevarlo a cabo.

### **Proceso de creación de juegos para el aula**

Tras la experiencia en las aulas, siempre existe un periodo donde se testean y se ponen a prueba los distintos materiales y los juegos. Partimos de la idea, es decir, debemos tener en cuenta los saberes básicos que queremos trabajar. A partir de aquí, podemos tener una idea original o partir de las mecánicas de otros juegos ya existentes. Puede surgir de cualquier fuente, como un tema que le guste o un mecanismo de juego interesante que quiera explorar. Siempre intentando partir desde el centro de interés de nuestro alumnado.

Por consiguiente, el proceso de investigación, donde el diseñador debe conocer el este tipo de actividades, y si existen juegos de mesa u otras actividades ya creadas por otros autores, para poder hacer uso en su aula, o puede comenzar a crear un prototipo en función a sus necesidades. Siempre se recomienda echar un primer vistazo por las redes sociales, perfiles afines o que trabajen este tipo de metodologías o en páginas web que conozcamos que pueden existir este tipo de materiales.

Una vez que ya tenemos una idea, es hora de crear un prototipo básico del juego. Esto podría ser simplemente escribir las reglas y hacer algunas tarjetas o piezas para el juego. Para ello ya nos podemos ayudar de algunas

aplicaciones o programas que podemos encontrar, como Canva, Genially, Pixelmator... Una vez impreso, lo mejor es ponerlo a prueba. Donde recomiendo que el docente debe probar el juego con amigos o personal docente afín para ver cómo funciona en la práctica. Puede haber varios ajustes en las reglas y el diseño durante este proceso.

La fase de desarrollo consiste en conocer si el juego básico funciona bien, qué elementos funcionan y cuáles no. Es la hora de buscar elementos llamativos que le den ese punto extra innovador. Esto puede incluir trabajar en las imágenes, con lo que quizás debamos buscar un profesional que se dedique a ello, buscar las piezas y otros elementos visuales, cartas, dados, troqueles, *meeples*, o elementos que no sean conocidos, aunque se pueda encarecer el proceso.

En el transcurso de producción, una vez que ya tenemos el juego diseñado, elaborado y el prototipo rodado si fallos notorios, es hora de producirlo. Esto puede incluir encontrar fabricantes y distribuidores. Una vez que ya el proceso de fabricación termina, llega el momento del lanzamiento, cuando, finalmente, el juego se lanza al mercado. El diseñador debe estar atento a las críticas y comentarios de los jugadores y ajustar el juego según sea necesario. Este proceso creativo suele ser largo desde que surge la idea hasta que lo tienes en la mano, pero con paciencia y dedicación, se puede crear un juego de mesa exitoso y emocionante. Y ya debe ser la editorial con su programa de marketing y su distribución la que se encargue de poder llevarlo al máximo de lugares posible.

Hasta la fecha, he conseguido terminar todo este proceso con varios juegos. Redactados cronológicamente, dos de ellos musicales: uno para trabajar los instrumentos de la orquesta y otro para trabajar las notas musicales. Además, incluyo el *Colegio encantado* para trabajar las palabras según número de sílabas y su acentuación, y dos juegos, aunque más que juegos se han convertido en una herramienta para evaluar Lengua y Matemáticas. Son *Coco juega con los números* y *Coco juega con las palabras*.

***Amy la compositora***. Es un juego de la saga de *serious games* CLUB A de la editorial cordobesa *Átomo Games*. Una serie de juegos que están diseñados para trabajar en el aula, lengua, matemáticas, ciencias, y también apuestan por la música. En este caso, con *Amy la compositora*, jugamos con los instrumentos musicales. Es un juego colaborativo, en el que tenemos que ordenar la posición que deben llevar los músicos dentro de un escenario. En concreto, obtenemos dos variantes: en un lado de la carta tenemos a los instrumentos de la orquesta sinfónica y al otro lado, los instrumentos de la banda.

Es un juego donde pueden jugar uno solo o hasta 6 jugadores. Amy es una compositora que quiere estrenar sus obras en un concierto, pero los músicos son “algo” traviosos y se han movido del escenario. Debemos ayudar a nuestra compositora a ordenarlos para que el concierto se pueda escuchar bien. Para ello, cada jugador tiene cuatro cartas en la mano. A saber: piano, forte, agudo y grave. Esas cuatro cartas tienen flechas que nos ayudan a comprender el porqué habitual de la posición de los músicos en el escenario. Es decir, normalmente, se colocan los instrumentos agudos a la izquierda (según la directora) y los graves a la derecha. De igual modo, los instrumentos

que suenan más fuerte se colocan detrás y los que suenan más piano, delante. Pues en una serie de 48 movimientos máximo, se deben colocar a los músicos como si jugáramos con un puzzle móvil.



Ilustración 4. Jugando a Amy la compositora

Un juego ideal para trabajar a partir de tercer ciclo y secundaria. Aunque fácilmente adaptable al alumnado del segundo ciclo. Ya que podemos utilizar este juego como un recurso que va más allá de las propias normas del juego.

**Arcoíris musical.** En este segundo juego editado, esta vez junto a mi compañero y uno de los mejores creadores de juegos del panorama nacional, Juan Carlos Ruiz (@profejigon). En este caso, jugamos con el nombre de las siete notas musicales y su posición en el pentagrama. Además, nos ayudamos de los colores del arcoíris. Es una baraja de cartas dividida en dos mazos. En uno encontramos 5 escalas completas y en otro encontramos las cartas de habilidad, donde podemos tener algo de interactividad con los demás

jugadores. De este segundo mazo tenemos cinco tipos de cartas, que mantendrán la interacción tanto positiva como negativa entre los jugadores.



*Ilustración 5. Desarrollo Arcoíris musical en el aula*

La mecánica consiste en colocar los dos mazos boca abajo, y por turnos, ir sacando primero una del mazo de notas y colocárnosla en orden y a continuación, otra del mazo de habilidad. Si es buena, nos la quedamos, y si no lo es tanto (ruido o silencio) aplicamos la interacción negativa, y se la damos a otro jugador. De esta manera, quien consiga primero las siete notas musicales (sin tener ruido) será el ganador. Además, este juego lo he utilizado como herramienta para crear melodías y acompañamientos con instrumentos que también tienen colores. Perfectamente se puede crear una base armónica con un conjunto de cartas y que demos pie a algo de improvisación con instrumentos de placas o similares.

Aunque partí desde el aula de música, el maestro en primaria, en la mayoría de los casos siempre participa en una tutoría impartiendo el resto de áreas, por lo que es inevitable llevar esta metodología al campo de Lengua,



Matemáticas y ciencias. En este caso os comento otros juegos que partieron del aula y al final han acabado editados.

***El colegio encantado:*** Es un juego colaborativo con el que nuestro alumnado debe aprender a diferenciar las palabras según el número de sílabas o según su acentuación. Añadiendo la temática al juego serio de los monstruos y que el colegio te atrapa si no consigues salir de allí para convertirte en un monstruo más. En el estilo *memory*, deben ponerse todas las cartas boca abajo para ir levantando un elemento cotidiano que podemos encontrar en el colegio con el monstruo del que queremos liberarnos, si coinciden avanzamos, y si no, el colegio avanza para atraparnos. Un juego que se puede llevar a cabo desde un solo jugador hasta el número que nos interese (se recomienda no más de seis). Juego didáctico especialmente diseñado para trabajar diversos contenidos curriculares como sustantivos, tipo de palabras según su número de sílabas, tipo de palabras según su acentuación, gramática, atención y memoria y las funciones ejecutivas básicas.

### **Coco juega con los números y Coco juega con las palabras**

Más que juegos, estos se han convertido en herramientas de evaluación.

Esta idea surgió cuando se llevaba a la práctica actividades de repaso, y luego actividades de manera que evaluáramos el



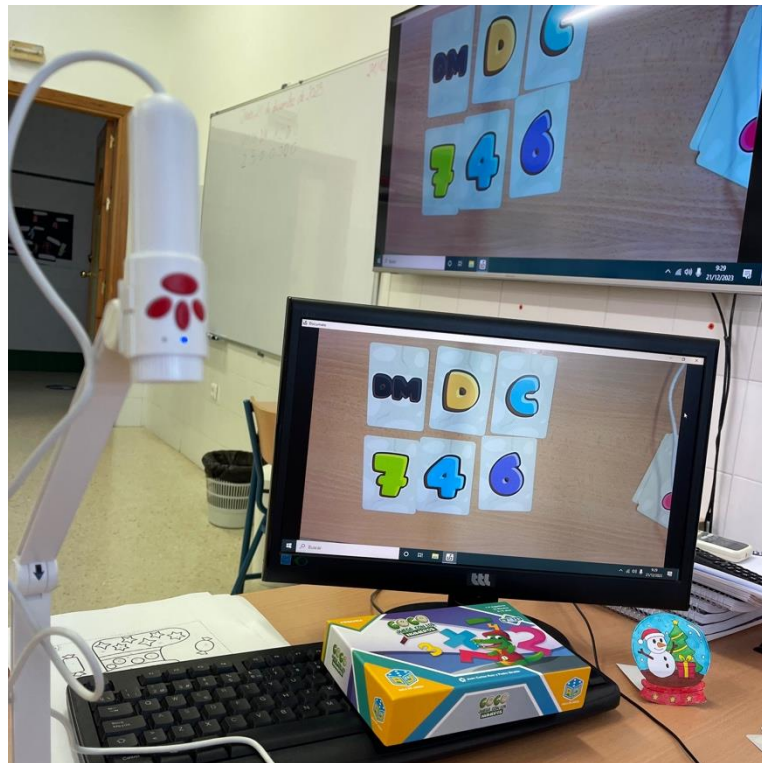
proceso educativo. Ambos juegos vienen con una baraja de cartas que abarcan todos los contenidos y saberes básicos que trabajar en Educación Primaria.

Por supuesto se pueden adaptar a Infantil y a los cursos de Secundaria. Además, en cada juego, viene con unas pizarras villeda con cuadrícula para el de los números y con pauta para las palabras, unos rotuladores con borrador para pintar en ellas y unas casillas para ir dibujando conforme avanza el cocodrilo si acertamos. En las instrucciones se proponen hasta 12 modos de juego distintos organizados por edades, incluyendo un código Qr que te lleva a un tablero en Genially para poder jugar a nivel grupal. Aprovechando con una cámara cenital y poder ver todos mediante la PDI las imágenes. Una herramienta que nos puede valer para un sinfín de actividades el aula, momentos mecánicos, pero otros que incluso las podemos convertir en actividades evaluables, llevadas a cabo mediante un instrumento de evaluación.

Últimamente, siempre lo utilizo como elemento motivador antes de alguna actividad final o incluso para reforzar alguno de los saberes básicos que les puede valer para un futuro. Con este juego podemos encontrar muchas estrategias versátiles a la hora de formar actividades cercanas a su realidad, adaptarlas a otros contextos, pueden ser parte de otras propuestas como retos, parte de breakout, trabajar de manera individual, en pequeños grupos o en gran grupo, y un largo etcétera.

No solo practico con materiales propios, sino que aprovecho los recursos y juegos que también encuentro en el mercado. Juegos como Código secreto 13+4, Palabrea, Carrera de letras, juegos de Class Games como Rimando ando, 10 ladrones, y los relacionados con habilidades psicomotoras Cakes!, Builzi, logic games... cualquier material que convenga para profundizar y

motivar sobre algún contenido según el curso que haya tenido la experiencia de trabajar.



*Ilustración 6. Exposición para trabajar en gran grupo con Coco juega con los números*

En resumen, con este tipo de metodología activa, solo pretendo buscar en mi alumnado la emoción con la que inculcar una motivación intrínseca para el desarrollo habitual, para que busquen estrategias y paralelismos en su saber hacer usual de su día a día.

La conclusión a la que se llega a término es que, al llevar a cabo esta metodología activa en el aula, nuestro alumnado conseguimos mayor motivación y trabajo personal, ya que conseguimos una implicación prácticamente del cien por cien. Buscamos que indaguen, participen, compartan, hablen y desarrollen unas estrategias de trabajo personal que les hagan válidos para un contexto cotidiano y les sea útil de cara a su futuro. Por

suerte hay muchas otras herramientas con las que podemos contar, pero ésta, sin duda, es una de la más cercana a su realidad y casi siempre están dispuestos a ser partícipes.