



Co-funded by
the European Union

Kit Meeple School



Número de proyecto: 2021-1-ES01-KA220-SCH-000034472



Meeple School Kit is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)





Autores: Alicia Caravantes González, Amalia-Cristina Tiba, Ana-Maria Esanu, Azael Herrero Alonso, Chrysoula Diamanti, Diego García, Georgios Tsarouchas, Ioanna Tsitsirigka, Ioannis Kalyvas, Loredana Ioana Mandru, Maria Koutroumanou, Sonia del Olmo.



Co-funded by
the European Union

Publicación publicada dentro del proyecto “Meeple School: Desarrollo de habilidades blandas en la escuela primaria con juegos de mesa modernos”
Número de proyecto: 2021-1-ES01-KA220-SCH-000034472

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.



☰ Índice

- INTRODUCCIÓN
 - El proyecto Meeple School
 - El consorcio
- JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA
 - Las ocho competencias clave
 - Aprendizaje basado en juegos de mesa
- CÓMO IMPLEMENTAR LA METODOLOGÍA
- RESULTADOS DEL PROYECTO
- CONCLUSIONES
- ANEXO 1. Clasificación de juegos de mesa por Competencia Clave
- ANEXO 2. Herramientas de evaluación
- ANEXO 3. Fichas de Juegos de Mesa





Introducción

El proyecto Meeple School

La Unión Europea establece 8 competencias clave a desarrollar en la educación escolar: comunicación lingüística; comunicación en lenguas extranjeras; competencia matemática, científica y tecnológica; competencia digital; aprende a aprender; competencia social y cívica; sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; y conciencia y expresiones culturales.

De ellas, las competencias de "aprender a aprender", "competencia digital" y "conciencia y expresiones culturales" son las más difíciles de trabajar y evaluar para los docentes. Los dos últimos están directamente relacionados con las prioridades del programa Erasmus+, la transformación digital y la inclusión social. La realidad actual de la educación primaria en Europa es que nuestras aulas son más heterogéneas que nunca. Por un lado, el necesario aumento de la inmigración implica que hay una mezcla cultural; por otro, el aumento del número de divorcios obliga a considerar diferentes estructuras familiares; Por último, está aumentando de manera preocupante el número de estudiantes con competencias sociales limitadas o con trastornos por déficit de atención. Todo ello hace necesario desarrollar proyectos que busquen la inclusión y atiendan la diversidad que existe en nuestras aulas, logrando motivar al estudiante hacia el aprendizaje, como el que presentamos en kit de herramientas.



El proyecto Meeple School ha desarrollado una metodología de aprendizaje basada en juegos, con la particularidad de que se utilizan juegos de mesa modernos. Esta metodología ha sido probada con éxito en proyectos anteriores por uno de los socios. Sin embargo, la metodología no había sido probada en niños de 6 a 12 años (educación primaria), donde se ha confirmado que tiene mayor potencial, ya que el juego forma parte de la inteligencia y los esquemas del niño. A diferencia de los juegos de mesa tradicionales, los modernos implican un mayor componente estratégico y una necesidad de colaboración entre jugadores para conseguir el objetivo. Debido a estos requisitos, es posible hacer una reflexión post-juego en la que se analizan los comportamientos que se han producido entre los jugadores, así como la forma en que sus decisiones han influido en el resultado del juego. A su vez, estos juegos constituyen un escenario ideal para que unos alumnos expliquen a otros, tanto el funcionamiento como las estrategias seguidas, analizando la forma en que se estructura y comparte la información experimentada, algo imprescindible para trabajar las competencias clave.

En consecuencia, los juegos de mesa modernos, acompañados del material de apoyo necesario, se consideran una herramienta útil para incorporar al proceso de enseñanza en la educación primaria. Más allá del trabajo de las competencias clave, esta metodología permite formar grupos de estudiantes que habitualmente no tienen relación, que incluso han tenido algún desacuerdo a lo largo del curso académico o que simplemente nunca han tenido un encuentro.



Consortio

Colegio Sagrada Familia Jesuitinas

Coordinador. Valladolid, ESPAÑA.

La Congregación de las Hijas de Jesús fue fundada el 8 de diciembre de 1871 en Salamanca. El 1 de septiembre de 2018 se puso en marcha la Fundación Educativa Jesuitas asumiendo la propiedad de los 21 centros de la Congregación, consolidando así nuestro Proyecto Educativo y el carisma de Madre Cándida.



La misión de la Fundación Educativa Jesuitinas es el desarrollo de la persona desde una perspectiva cristiana, con el objetivo de formar personas autónomas, libres, responsables, preparadas y con un sistema de valores acorde con el mensaje del Evangelio.



ASPAYM Castilla y León

Socio. Valladolid, ESPAÑA.

ASPAYM Castilla y León se fundó hace 30 años con el único objetivo de mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad. En sus inicios, la organización se centró en la atención de personas con lesión medular. Sin embargo, durante sus años de actividad, ASPAYM Castilla y León ha ido evolucionando al ritmo de la sociedad, dando atención a todo tipo de discapacidad física (lesión medular, ictus, ataxia, etc.). Actualmente cuenta con más de 2.000 socios en toda la comunidad y más de 300 trabajadores. ASPAYM Castilla y León trabaja con nuevos proyectos para posibilitar la inclusión social y laboral de personas con discapacidad, acercarlas al mundo real y permitirles realizar cualquier tipo de actividad sin ninguna limitación. ASPAYM Castilla y León pretende ser una organización líder en el tercer sector que, a través de la calidad de sus programas y actividades, la investigación y el uso de las nuevas tecnologías, proporcione a las personas con discapacidad, y a la sociedad en general, las herramientas necesarias para alcanzar su misión .



Escuela Primaria Lorelay

Socio. Iasi, RUMANIA.

La escuela primaria Lorelay es una escuela privada, fundada en 2009, en Iasi, una ciudad situada en la parte este de Rumania.

Nuestra escuela se enfoca en encontrar diferentes métodos activos de enseñanza, con el fin de ayudar a nuestros estudiantes a alcanzar las metas del plan de estudios.

Nuestra misión es desarrollar en los niños el pensamiento crítico, la alegría, la motivación, el respeto, la creatividad, la autonomía, la tolerancia y la aceptación.

Los juegos son el mejor ejercicio cuando se trabaja con niños.





Sexta Escuela Primaria de Karditsa

Socio. Kaditsa, GRECIA.

La sexta escuela primaria de Karditsa, fundada en 1938, es una escuela pública y está ubicada en Tesalia, en el centro de Grecia. Los estudiantes han participado y han sido premiados en proyectos eTwining y Erasmus desde 2012, que ayudan a la enseñanza y el aprendizaje modernos, como la metodología CLIL, que se implementó en acciones y prácticas experienciales y se conectó de manera transversal con varias materias escolares.

Nuestra escuela también está abierta a la cooperación con otras escuelas, implementando programas interescolares destinados a participar en proyectos europeos, lo cual es una prioridad en nuestra política escolar.

Creemos firmemente que los proyectos les ayudarán a comprender la dinámica de los grupos y la forma en que influyen en el aula para que puedan incluir a todos, a todos los estudiantes de su clase en una lección de mejor calidad, desarrollando un ambiente de respeto y tolerancia hacia lo social, desigualdad cultural y física dentro de la comunidad escolar y por tanto, facilitando políticas integradoras.





JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA: las ocho Competencias Clave

Las personas necesitan el conjunto adecuado de habilidades y competencias para mantener los niveles de vida actuales, respaldar altas tasas de empleo y fomentar la cohesión social a la luz de la sociedad y el mundo del trabajo del mañana. Apoyar a las personas de toda Europa para que adquieran las habilidades y competencias necesarias para la realización personal, la salud, la empleabilidad y la inclusión social ayuda a fortalecer la resiliencia de Europa en una época de cambios rápidos y profundos.

En 2006, el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea adoptaron una Recomendación sobre competencias clave para el aprendizaje permanente: “Competencias clave para el aprendizaje permanente: un marco de referencia europeo”. Tras una consulta y revisión de este marco en 2017, se propuso y adoptó un marco revisado en 2018. Desde su adopción, la Recomendación fue un documento de referencia clave para el desarrollo de la educación, la formación y el aprendizaje orientados a las competencias.

El objetivo de la Recomendación es mejorar el desarrollo de competencias clave para todas las personas a lo largo de la vida y promover las medidas necesarias para lograr este objetivo. Alienta a los Estados miembros a preparar mejor a las personas para los mercados laborales cambiantes y la ciudadanía activa en sociedades más diversas, móviles, digitales y globales, y a desarrollar el aprendizaje en todas las etapas de la vida.

Los estudiantes necesitan desarrollar sus habilidades y competencias a lo largo de sus vidas, desde la primera infancia hasta la vida adulta, y a través del aprendizaje formal, no formal e informal en todos los contextos, incluida la familia, la escuela, el lugar de trabajo, el vecindario y otras comunidades.

Las competencias clave definidas en este Marco de Referencia tienen como objetivo sentar las bases para lograr sociedades más igualitarias y más democráticas. Responden a la necesidad de un crecimiento inclusivo y sostenible, de cohesión social y de un mayor desarrollo de la cultura democrática.

Las competencias se definen como una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes, donde:

- el conocimiento se compone de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidas y apoyan la comprensión de un área o tema determinado;
- las habilidades se definen como la habilidad y capacidad para llevar a cabo procesos y utilizar el conocimiento existente para lograr resultados;
- Las actitudes describen la disposición y la mentalidad para actuar o reaccionar ante ideas, personas o situaciones.

Las competencias clave son aquellas que todos los individuos necesitan para la realización y el desarrollo personal, la empleabilidad, la inclusión social, un estilo de vida sostenible, una vida exitosa en sociedades pacíficas, una gestión de la vida consciente de la salud y una ciudadanía activa.

Todas las competencias clave se consideran igualmente importantes; cada uno de ellos contribuye a una vida exitosa en sociedad. Las competencias se pueden aplicar en muchos contextos diferentes y en una variedad de combinaciones.

Se superponen y entrelazan; Los aspectos esenciales para un dominio apoyarán la competencia en otro. Habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, las habilidades de comunicación y negociación, las habilidades analíticas, la creatividad y las habilidades interculturales están integradas en todas las competencias clave.

El Marco de Referencia establece ocho competencias clave:

- 1. Competencia de alfabetización**
- 2. Competencia multilingüe**
- 3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería,**
- 4. Competencia digital**
- 5. Competencia personal, social y de aprender a aprender,**
- 6. Competencia ciudadana,**
- 7. competencia empresarial,**
- 8. Competencia de conciencia y expresión cultural.**

Esta Recomendación debería abarcar una amplia gama de entornos de educación, formación y aprendizaje, tanto formales como no formales e informales desde una perspectiva de aprendizaje permanente. Debería intentar establecer una comprensión compartida de las competencias que pueda apoyar las transiciones y la cooperación entre estos diferentes entornos de aprendizaje. Establece buenas prácticas que podrían abordar las necesidades del personal educativo, que incluye profesores, formadores, formadores de docentes, líderes de institutos de educación y formación, empleados a cargo de la formación de colegas, investigadores y profesores universitarios, trabajadores juveniles y educadores de adultos, así como empleadores. y partes interesadas del mercado laboral. Esta Recomendación también se dirige a las instituciones y organizaciones, incluidos los interlocutores sociales y las organizaciones de la sociedad civil, que orientan y apoyan a las personas para mejorar sus competencias desde una edad temprana y a lo largo de toda su vida.

Competencias clave en el currículo escolar

Las competencias clave se han convertido en una característica de la política educativa en los estados miembros de la UE en diferentes momentos y con diferentes énfasis desde la adopción del primer marco de referencia en 2006. La variedad de enfoques adoptados en los diferentes estados miembros refleja la historia de esos estados, la filosofía de la educación y las estructuras educativas ya establecidas (KeyCoNet, 2014). Como resultado, no se sigue un modelo único para integrar las competencias clave en los planes de estudio nacionales. Algunos países las han introducido como parte de iniciativas nacionales de reforma curricular y han aprovechado esas oportunidades para garantizar que las competencias clave estén integradas en el currículo. A menudo se introducen a través de enfoques transversales en lugar de presentarse como materias separadas.

Hay evidencia de una tendencia creciente hacia planes de estudios basados en competencias clave o concepciones amplias similares de enseñanza y aprendizaje que abarquen no sólo el conocimiento, sino también las habilidades y actitudes necesarias en una amplia gama de contextos de la vida real (Gordon, et al., 2009). Aunque los planes de estudio generalmente continúan organizándose según materias o áreas, el objetivo es aprender no solo dentro de estas materias y áreas sino también entre ellas y, a veces, más allá de ellas (Gordon, et al., 2009; Pepper, 2011; Schneider & Stern, 2010). Las competencias clave pueden integrarse en la enseñanza y el aprendizaje en todas las materias y en todos los niveles. Algunos aspectos de las competencias clave serán más relevantes para determinadas materias y determinadas áreas dentro de las mismas.

Implementar competencias clave en las escuelas implica no sólo especificarlas en el plan de estudios, sino también desarrollar estructuras y entornos de aprendizaje apropiados en la escuela. Como muchas de las competencias son transversales, lo mejor es aplicar un enfoque de planificación e implementación que incluya a toda la escuela. El apoyo de la dirección escolar es fundamental para este trabajo.

Las competencias clave son importantes para todos los estudiantes. La diferenciación en la planificación y ejecución de la enseñanza y el aprendizaje para todos los niños en todas las clases apoya el desarrollo de competencias clave al tener en cuenta las diferencias individuales en el estilo de aprendizaje, el interés, la motivación y la aptitud, y reflejar estas diferencias en el aula. Cuando se requieren estructuras de apoyo para estudiantes con necesidades educativas especiales, es importante que apoyen el desarrollo y la evaluación de las competencias clave.

Las competencias no se desarrollarán enseñando sobre ellas: los alumnos deben experimentarlas. Hay evidencia de otras buenas prácticas que apoyan el desarrollo de competencias clave, como proyectos transversales, realizados durante las semanas del proyecto en las escuelas, así como la participación en viajes de estudio y otros programas. Esto significa que, junto con la enseñanza en el aula, el aprendizaje fuera del aula y las actividades apropiadas fuera de la escuela pueden contribuir significativamente al desarrollo de las competencias. Las competencias clave sólo pueden cobrar vida para los estudiantes en las escuelas y aulas, o en otros entornos de aprendizaje ricos, como espacios al aire libre, comunidades, lugares de trabajo o mundos virtuales.

La importancia del desarrollo de Competencias Clave



Co-funded by
the European Union

Centrarse en las competencias clave puede conducir a una experiencia de aprendizaje más amplia y más comprometida para los estudiantes. Si bien el desarrollo de competencias clave prepara a los jóvenes para un mundo laboral que cambia rápidamente en el futuro, también les ayuda a pensar crítica y creativamente, a trabajar de forma independiente y como parte de un equipo, a ser innovadores y a desarrollar habilidades de aprendizaje que sean importante para ellos a lo largo de su trayectoria escolar y más tarde a lo largo del camino del aprendizaje permanente.

La competencia en las habilidades básicas fundamentales de lenguaje, alfabetización, aritmética y tecnología digital es una base esencial para desarrollar la competencia de aprendizaje. Habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la toma de iniciativa y la resolución de problemas desempeñan un papel importante a la hora de hacer frente a la complejidad y el cambio en la sociedad actual y se fortalecen a través de las competencias del nuevo marco. Todas las competencias clave hacen hincapié en: pensamiento crítico, creatividad, iniciativa, resolución de problemas, evaluación de riesgos, toma de decisiones y gestión constructiva de los sentimientos.



Desafíos en la enseñanza y el aprendizaje basados en competencias clave

Implementar el plan de estudios es una tarea desafiante para los docentes y el personal educativo (Glatthorn, A. A., Boschee, F. A. y Whitehead, B. M., 2006; Ornstein, A. y Hunkins, F., 1998). Los recientes cambios en los planes de estudios en Europa plantean nuevas dificultades. Los enfoques educativos basados en competencias clave y resultados de aprendizaje, que hoy dan forma a un número creciente de planes de estudio en Europa, implican cambios importantes en la forma en que se concibe la enseñanza. De la misma manera, enseñar eficazmente áreas curriculares nuevas (o relativamente nuevas), como la educación empresarial o las TIC, ubicadas en el currículo como materias transversales o integradas en otras materias, requiere enfoques de enseñanza particulares, así como cambios en la organización y la cultura escolares. . La enseñanza de materias transversales requiere que los docentes trabajen en estrecha colaboración, superando los límites de las materias tradicionales. En términos prácticos, esto significa que los profesores necesitan trabajar juntos para desarrollar el currículo escolar o partes del mismo, discutiendo estándares de evaluación e intercambiando información sobre el desarrollo del aprendizaje de estudiantes específicos.

El enfoque de competencias requiere un cambio de paradigma del aprendizaje centrado en el docente a un aprendizaje centrado en los estudiantes, lo que requiere una revisión de las metodologías y roles tradicionales de los docentes.

Para la adquisición efectiva de competencias transversales, los docentes deben diseñar actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos progresar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo. Por ejemplo, se puede esperar que los profesores de matemáticas mejoren las habilidades de lectura de los estudiantes resaltando los patrones lingüísticos específicos que son críticos para la comprensión de un texto de matemáticas (Shanahan y Shanahan, 2008). El desarrollo de tareas que incorporan varios objetivos o resultados de aprendizaje que cruzan los límites tradicionales de las materias exige una definición clara de todas las áreas curriculares relevantes y la contribución que cada una hace a las competencias transversales.

Los docentes se convierten en facilitadores del aprendizaje: organizan el trabajo en equipo, garantizan la inclusión y gestionan la actividad en el aula. Es probable que dediquen más tiempo a apoyar a individuos y menos a enseñar a toda la clase. El papel del docente también está evolucionando, ya que se le exige que desarrolle nuevos métodos que respalden sus nuevos roles como colaboradores, facilitadores del aprendizaje y aprendices permanentes. Se espera que promuevan la adquisición de habilidades para apoyar el desarrollo de competencias clave, como la toma de decisiones, el pensamiento profundo y la resolución de problemas entre sus estudiantes. Se espera que guíen a sus estudiantes e inculquen en ellos un sentido de responsabilidad personal, autoestima e integridad. Además, se insta a los docentes a hacer que las experiencias de aprendizaje sean más relevantes y significativas, fomentar la ciudadanía activa y crear un entorno propicio para el pensamiento reflexivo.

Para ser eficaces, los profesores deben desarrollar buenas habilidades interpersonales que les permitan interactuar positivamente con los estudiantes y los padres. Las habilidades de gestión, resolución de problemas y organización también son atributos importantes para guiar a los estudiantes.

Si bien es importante identificar cómo se pueden apoyar y desarrollar las competencias clave a través del currículo en las distintas etapas de la escolarización y a través de materias particulares, el entorno de enseñanza y aprendizaje en las escuelas también tiene mucho que contribuir al desarrollo de competencias. El principal enfoque para enseñar competencias clave es proporcionar entornos de aprendizaje que faciliten el aprendizaje activo.

Estos entornos presentan problemas y desafíos abiertos que deben resolverse mediante el debate, la experimentación, la exploración y la creatividad. Si bien los enfoques dirigidos por docentes seguirán siendo una práctica pedagógica importante, los docentes también necesitan recibir apoyo para desarrollar otros enfoques que fomenten competencias clave a través del aprendizaje continuo y el apoyo entre pares (KeyCoNet, 2014).



El cumplimiento efectivo de los nuevos roles por parte de los docentes depende de la cultura organizativa y pedagógica de la escuela. Esto debería incluir colaboración entre profesores, un liderazgo escolar más desarrollado, flexibilidad, asociaciones sólidas con los padres y la participación activa de los estudiantes en la vida escolar.

Las discusiones entre el personal escolar como parte de un proceso de planificación podrían centrarse en:

- ¿Qué tan bien está apoyando la escuela las competencias clave? ¿Cuáles son nuestras fortalezas? ¿Cuáles son nuestras áreas de mejora? ¿Cómo podemos mejorar?
- Compartir enfoques pedagógicos y explorar otros nuevos;
- Cambios en el entorno de aprendizaje, por ejemplo, distribución del aula, espacios para el aprendizaje individual y colaborativo;
- Potencial para enfoques transversales.
- Potencial para el desarrollo de competencias clave a través de actividades extracurriculares.
- Oportunidades para reflexionar y discutir el progreso.



Los docentes necesitan recibir apoyo para desarrollar estos nuevos métodos a través del aprendizaje continuo y el apoyo entre pares (KeyCoNet, 2014).

Evaluación de las competencias clave

En el currículo escolar, el desafío se magnifica por su naturaleza general; debe preparar a los alumnos para la variedad de contextos que pueden encontrar en sus vidas. De ello se deduce que las evaluaciones de competencias clave deben medir la aplicación de sus competencias por parte de los estudiantes en una variedad de contextos. Naturalmente, esto puede ocurrir tanto dentro como fuera de los entornos formales de aprendizaje. Por lo tanto, la evaluación debe relacionarse con contextos de la vida real o reproducirlos auténticamente. Si el objetivo de las evaluaciones es medir el uso de la competencia en contexto, entonces éste es un requisito previo para su validez. La observación y documentación continua ofrecen la posibilidad de evaluación en contextos reales o auténticos en tiempo real. Las pruebas estandarizadas en las que los instrumentos utilizan preguntas abiertas o basadas en tareas pueden recrear estos contextos después del hecho.

Si bien se reconocen las dificultades metodológicas y prácticas reales a la hora de diseñar herramientas para la evaluación de toda la gama de competencias clave, podría haber motivos para integrar mejor todas las competencias dentro de un marco de evaluación coherente. El diseño de herramientas de evaluación que resumen el progreso de los estudiantes en la adquisición de las competencias clave enseñadas en diversas áreas temáticas también podría ser una manera de hacer que el aprendizaje y la enseñanza sean más consistentes en todo el plan de estudios.

Por último, un mayor énfasis en las competencias clave en todos los tipos de evaluación, así como un mayor enfoque en la aplicación del conocimiento y en las habilidades prácticas en general, también podría ayudar a que las habilidades de los estudiantes sean más relevantes para las demandas del trabajo. mercado y las necesidades de la sociedad moderna.

Las competencias clave exigen nuevas formas de aprender y enseñar que vayan más allá de los límites tradicionales de las materias. Para evaluar el progreso de los estudiantes en estas áreas son necesarias herramientas de evaluación correspondientes, que reflejen los logros de los estudiantes adquiridos a través de diferentes materias.





JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA: Aprendizaje basado en juegos de mesa

El ser humano desde la antigüedad se ha caracterizado por jugar. Uno de los primeros estudiosos del juego como fenómeno cultural fue Johan Huizinga, filósofo e historiador holandés que en su obra *Homo ludens* menciona los tres aspectos fundamentales del juego (Huizinga, Johan, 2007):

- El juego es una actividad que hacemos por naturaleza, gratuita y nadie nos obliga a hacerlo.
- Nos ayuda a crear experiencias que, aunque sean fantasías, nos ayudan a ser conscientes de nuestro entorno.
- Jugar nos acerca a la competición, y ésta a la creación del deporte, por lo que el juego es, en sí mismo, un deporte.

Hay evidencia de que el primer juego de mesa surgió alrededor del año 5000 a.C. y estuvo conformado por una serie de piedras talladas con pinturas (Attia, Peter, 2016). Hacia el 3100 a.C., los juegos de mesa se convirtieron en un verdadero pasatiempo, utilizando dados y huesos de animales, y en esta época surgieron los primeros juegos que utilizaban un tablero (Attia, Peter, 2016). En el siglo VI (Wikipedia, 2023), en la India, se crea uno de los juegos de mesa que se convertirá en el más famoso del mundo, el ajedrez. Varios siglos después, en 1903, se creó el juego *The Landlord's Game* (Attia, Peter, 2016), antecesor del *Monopoly* que, desde su comercialización en 1935, se ha convertido en el juego de mesa más vendido del mundo.

Todos los juegos que surgieron en el siglo XX, como la Oca, el Parchís, el Trivial Pursuit, el Risk y muchos otros, se conocen hoy como juegos de mesa tradicionales. Entre el fandom se considera que uno de los primeros juegos de mesa modernos, y quizás el que más repercusión tuvo en los años 90, fue Los colonos de Catan (Teuber, Klaus, 1995), un juego de estilo alemán llamado Eurogame. Hoy ha vendido más de 24 millones de unidades y ha sido traducido a más de 30 idiomas (Attia, Peter, 2016).

Los juegos de mesa modernos, a diferencia de los tradicionales (Vita-Barrull, Guzmán, et al., 2022: i) incluyen una variedad de mecanismos que requieren un mayor componente estratégico y habilidad por parte de los jugadores, lo que exige una gran habilidad y puede promover el crecimiento personal; ii) suelen incluir una temática de juego, que no necesariamente están basados en la realidad, sino que pueden estar basados en la fantasía y la ficción, como es el caso de Carcassonne (Wrede, Klaus-Jürgen, 2000) o Aventureros en el tren (Moon, Alan R, 2004); y iii) algunos de ellos dependen de un proceso cognitivo específico, similar a los tests de psicología tradicionales. A finales de los años 90, los juegos de mesa modernos comenzaron a proliferar por toda Europa. De hecho, en enero de 2000 se creó BoardGameGeek (<https://boardgamegeek.com/>), una web de referencia mundial en juegos de mesa tradicionales y modernos. Para hacernos una idea, el festival más importante en este campo a nivel mundial, el “Internationale Spieltage SPIEL” celebrado en octubre en la ciudad alemana de Essen, en su edición de 2022 reunió a más de 209.000 personas de todo el mundo. Hoy en día es raro que una biblioteca o librería no venda también juegos de mesa modernos que, como se verá en este proyecto, también pueden utilizarse con fines educativos.

Clasificación de juegos de mesa modernos.

Dependiendo del número de jugadores y de la interacción entre ellos, las partidas se pueden dividir en:

- Para jugar solo. Diseñado para ser jugado por una sola persona. P.ej. Viernes, negociador de rehenes.
- Uno contra uno. Concebido para dos jugadores que se enfrentan de forma directa, antagónica y coercitiva para derrotar al otro. P.ej. Duelo de las 7 Maravillas, Colmena, Lucha Crepuscular.
- Competitivo. Para dos o más jugadores, donde las condiciones de victoria no necesariamente afectan a derrotar a los demás jugadores mediante coerción, aunque esto es posible. P.ej. Catán, Carcassonne, Ghost Blitz.
- Cooperativo. Todos los jugadores están en el mismo equipo y "juegan contra el juego" para una victoria compartida. Las responsabilidades se comparten entre los jugadores, por lo que un jugador podría asumir los roles del resto y jugar solo sin que el juego cambie. Esto se llama "efecto líder" y es algo que debe evitarse y/o controlarse. P.ej. Pandemia, Isla Prohibida.
- Colaborativo. Todos los jugadores están en el mismo equipo y "juegan contra el juego" para una victoria compartida. Sin embargo, las responsabilidades no se comparten de manera trivial entre los jugadores y un jugador no puede asumir los roles de todos. P.ej. Laberinto Mágico, Hanabi.
- Semicooperativo. Un jugador compite contra el resto de jugadores, jugando con ellos de forma cooperativa. P.ej. Cartas desde Whitechapel.

Según la temática y los componentes, los juegos se pueden dividir en:

- Eurojuegos. Son juegos de origen alemán, en los que predomina el factor estratégico y tiene mínimas o nulas posibilidades. La duración habitual es de 30 a 90 minutos, aunque en algunos casos donde hay muchos jugadores puede llegar a más de 120 minutos. En este tipo de juegos las mecánicas son más importantes que las temáticas y en ocasiones se vuelven abstractas. El objetivo del juego suele ser alcanzar tantos puntos de victoria como sea posible. Los jugadores no suelen ser eliminados y entre los componentes suele haber una gran cantidad de piezas de madera. P.ej. Los colonos de Catán, Bolet para montar, Bohnanza.
- Ameritrashes. En estos juegos predomina el azar sobre la estrategia. Suelen durar más, a partir de 120 minutos. La temática está por encima de las mecánicas, por lo que suelen ser juegos muy inmersivos. Las reglas suelen ser extensas y con muchas excepciones. El objetivo va acorde con la temática, que suele ser fantástica o basada en sagas conocidas. La eliminación de jugadores es posible y los componentes suelen ser espectaculares, incluyendo a menudo miniaturas. P.ej. Zombicide, Arkham Horror o Twilight Imperium.
- Juegos de guerra. Juego de estrategia donde, habitualmente, dos ejércitos controlados por un jugador cada uno, se enfrentan en un campo de batalla intentando ganarse al rival mediante el uso de tácticas y estrategias. Las batallas que han ocurrido suelen ser simuladas y tienen un alto componente histórico. P.ej. Memorias 44, La Guerra del Anillo, Star Wars Rebellion.

- Rellenos. Juegos con mecánicas sencillas, de menos de 30 minutos de duración, que ocupan poco espacio y en los que la preparación del juego requiere poco tiempo, lo que los hace especialmente indicados para jugarse entre otros juegos más densos o de mayor duración. P.ej. Tazas rápidas, Sushi go!, Ubongo.
- Juegos de fiesta. Juegos que buscan la socialización de los jugadores a través de un alto nivel de interacción entre ellos con un alto componente de diversión y risas. Las reglas son muy simples, normalmente permiten un número elevado de jugadores y rara vez incluyen la eliminación de jugadores. P.ej. ¡Se acabó el tiempo!, Tren de Tokio, La Resistencia: Avalon.
- Rol (o Juegos de Rol, RPG). Juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el papel de uno o más personajes imaginarios a lo largo de una trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. Uno de los jugadores, llamado Maestro, Director o Árbitro, dirige el juego y asume el papel de los personajes de ese mundo imaginario que no desempeña ninguno de los demás jugadores. P.ej. Dragones y Mazmorras, El Señor de los Anillos, Star Wars.

El propósito de este proyecto es desarrollar una metodología de enseñanza mediante el uso de juegos de mesa. Teniendo en cuenta las clasificaciones expuestas y, según los juegos utilizados por los diferentes estudios científicos que se explicarán a continuación, parece que el tipo de juegos más adecuado para el desarrollo de habilidades en el alumnado de primaria son los juegos cooperativos y competitivos, así como los como rellenos y juegos de fiesta. En segundo lugar, determinados juegos competitivos y eurojuegos también pueden ser apropiados para determinadas habilidades y contextos.

Beneficios de los juegos de mesa modernos

Las funciones ejecutivas son el conjunto de habilidades y procesos cognitivos que nos permiten adaptarnos con éxito al entorno y resolver problemas a partir de la integración de las diferentes informaciones disponibles, pudiendo llevar a cabo conductas propositivas gracias a ellas (Castillero-Mimenza, Óscar, 2017) . Las 3 funciones ejecutivas principales son: atención flexible, memoria de trabajo y control inhibitorio (Diamond, 2013). Se ha comprobado científicamente que entre los 5 y 17 años existe una alta asociación entre el grado de desarrollo de las funciones ejecutivas y el rendimiento académico, lo que sugiere que las funciones ejecutivas podrían predecir el rendimiento académico (Best et al., 2011). Además, en la infancia la deficiencia en el desarrollo de funciones ejecutivas se ha asociado con diferentes trastornos de conducta (Gray-Burrows, K et al., s.f.; Molitor, SJ et al., 2018). Por tanto, parece necesario desarrollar estas funciones desde los primeros momentos de la infancia. Entre las intervenciones propuestas para mejorar las funciones ejecutivas se han utilizado juegos de mesa modernos.



En la Universidad de Lleida (España) se realizó un estudio para evaluar la efectividad de la aplicación de juegos de mesa sobre las funciones ejecutivas y los síntomas clínicos de niños con trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) (Estrada-Plana et al., 2019). El grupo que recibió los juegos de mesa, en comparación con el grupo control, mejoró más su memoria lingüística a corto plazo y este grupo mostró menos problemas de conducta tras la intervención. En un estudio similar, investigadores de la Universidad de Berna llevaron a cabo un estudio controlado con 118 niños de entre 10 y 12 años de 8 clases diferentes (Benzing et al., 2019). Durante 6 semanas, 61 niños realizaron 2 sesiones semanales de 30 minutos de juegos de mesa, mientras que 57 niños continuaron con sus clases habituales (grupo control). Los juegos de mesa utilizados, Invasión de insectos, Mono descarado, Curandera y Ensalada de frutas, tienen características de relleno, tal y como se explica en el apartado de clasificación de los juegos de mesa. Los resultados del estudio mostraron una mejora en las funciones ejecutivas en el grupo de juegos de mesa en comparación con el grupo de control.

En educación primaria se han observado resultados similares al evaluar el impacto de los juegos de mesa en las disfunciones ejecutivas. En este caso, se dividió a 176 estudiantes en 2 grupos, aplicando el aprendizaje basado en juegos de mesa en ambos, pero aplicando la gamificación en uno de ellos (Vita-Barrull, Guzmán, et al., 2022). Tras 5 meses de intervención en niños en riesgo de exclusión social, se probaron 12 juegos de mesa modernos (Tabla 1) 3 veces cada uno, y se observó una reducción de los problemas de conducta relacionados con disfunciones ejecutivas en ambos grupos, aunque el grupo que no recibió La gamificación obtuvo mejores resultados.

Table 1. Modern board games used in the study of Vita-Barrul et.al. 2022.

Board and card game (Author, date)	Spanish name
Bee Alert (Knizia, 2012)	Abejitas zum, zum
Catch the Match (Staupe, s. f.)	El osito curioso
CLACK! (Shafir, 2012a)	Crazy clack
Halli Galli (Shafir, 1990)	Tutti frutti
Speed cups (Shafir, 2013)	Speed cups
Alles Tomate! (Knizia, 2007)	¡Vaya tomate!
Cinco Linko (Bag, 2016)	Ok play
Pickomino (Knizia, 2005)	Pico pico
6 nimmt (Kramer, 1994)	¡Toma 6!
7 Ate 9 (Hiron, 2009)	Alto voltaje
Eye sea (Shafir, 2016)	Conecta2
Piraten Kapern (Shafir, 2012b)	Isla Calavera

Los juegos de mesa modernos utilizados en el estudio de Vita-Barrul et.al. (2022), surgen de un análisis previo en el que preguntaron a 15 profesionales de la investigación en educación, salud mental y neurociencias, todos ellos con amplia experiencia en el uso de juegos de mesa modernos, sobre qué juegos de una lista de 27 consideraban más adecuados para el desarrollo de funciones ejecutivas en niños (Vita-Barrull, March-Llanes, et al., 2022). En los dos estudios realizados por este grupo de investigación llama la atención que todos los juegos de mesa utilizados pertenecen a la misma editorial.

El aprendizaje basado en juegos de mesa también se ha aplicado a estudiantes universitarios. El juego de mesa Telestrations (Asmodee, 2009) ha sido adaptado como un serious game para trabajar las habilidades socioemocionales en estudiantes de fisioterapia (Rosa, Marlene et al., 2021b). En este estudio se contó con un facilitador, quien fue el encargado de explicar el juego a los estudiantes, y realizar una reflexión final (final debriefing), considerando esto fundamental para que los estudiantes comprendan el propósito del juego y evalúen su comportamiento mientras juega.

Esta propuesta de contar con un facilitador y una reflexión final ya ha sido puesta en práctica con éxito por uno de los socios de este proyecto (Herrero, Miriam et al., 2019). El uso de Telestraciones en estudiantes de fisioterapia trabajó la creatividad, la empatía, despertó interés y la mayoría de los estudiantes consideraron que el juego era útil para otros fines educativos de su profesión (Rosa, Marlene et al., 2021b). Otros autores han realizado investigaciones similares con estudiantes de Comunicación y Bioquímica utilizando juegos como Dixit (Roubira, Jean-Louis, 2008) y Radio Days (Maio-Sasso, Alejandro, 2014), observando que esta metodología motivó a los estudiantes, promovió la participación activa y desarrollaron habilidades socioemocionales (Gonzalo-Iglesia, Juan Luis et al., 2018).

Otro de los juegos de mesa modernos utilizados, por el citado grupo de investigación y también por estudiantes de fisioterapia, ha sido Magic Maze (Lapp, Kasper, 2017). En su estudio comprobaron que el uso de este juego de mesa permitió trabajar habilidades socioemocionales, como el pensamiento crítico, la empatía y la resolución de problemas (Rosa, Marlene et al., 2021a). Como habitualmente hacen estos autores en sus investigaciones, se diseña una encuesta en la que los estudiantes valoran su experiencia de juego, y también se diseña y rellena una ficha de observación por parte de un facilitador. Posteriormente, dos evaluadores ciegos analizan y clasifican las opiniones de los estudiantes.

Los juegos de mesa modernos se han utilizado con fines educativos y terapéuticos en escuelas, asociaciones, clínicas e investigadores. En 2019 se publicó un artículo de revisión sistemática y metaanálisis que evaluó el impacto de los juegos de mesa en la educación médica, así como en diferentes variables relacionadas con la salud (Gauthier et al., 2019). De los 22 artículos que cumplieron con los criterios de inclusión/exclusión, se observó que la mayoría eran competitivos (n=12) y que la mecánica más común era la de pregunta-respuesta en la que el progreso en el juego dependía de responder correctamente. Pocos juegos (n=4) implementaron una mecánica de acción-consecuencia, que requiere mayor reflexión, por lo que los autores terminan recomendándola, junto con comportamientos que emulen situaciones trasladables al mundo real.

Respecto a los resultados, se observó un efecto alto en la mejora de conocimientos relacionados con la salud, un efecto bajo-moderado en la conducta (conducta autoinformada, intenciones conductuales y comportamiento, todos ellos evaluados con cuestionarios u hojas de observación) y un efecto bajo-moderado en indicadores biológicos de salud (p. ej., dejar de fumar, dieta, cambios en el estilo de vida). Los autores concluyen que los juegos de mesa pueden ser eficaces para aumentar el conocimiento y generar cambios de conducta, sin embargo, no parecen mejorar la autoeficacia. Al mismo tiempo, sugieren que, con fines educativos, se utilicen juegos que integren mecánicas de decisión complejas, en los que cada acción tenga una consecuencia asignada.

En conclusión, los juegos de mesa modernos parecen eficaces para mejorar las funciones ejecutivas en niños y adolescentes. La metodología comúnmente aplicada requiere de un facilitador y una reflexión final. El facilitador es la persona formada en la metodología y es el responsable de realizar la reflexión final, pudiendo haber cumplimentado una ficha de observación durante la sesión de juego. En los estudios evaluados no se especifica qué formación debe tener este facilitador ni se discute el contenido de la reflexión final. La mayoría de los estudios sobre el aprendizaje basado en juegos de mesa son relativamente recientes (desde 2018), por lo que es necesario seguir realizando investigaciones en esta línea, como el presente proyecto.





CÓMO IMPLEMENTAR LA METODOLOGÍA

Para poder implementar un aprendizaje basado en juegos de mesa modernos para desarrollar las ocho Competencias Clave, recomendamos al docente seguir los siguientes pasos:

1

Seleccionar la competencia a trabajar y elegir el juego deseado. Ten en cuenta el número recomendado de jugadores y la edad. En el Anexo 1 podrás encontrar la clasificación de juego de mesa/Competencia Clave.

2

El docente debe conocer y dominar el juego a utilizar. Si lo necesitas, puedes encontrar fácilmente tutoriales en YouTube para cada uno.

3

Descarga la hoja de ayuda (Anexo 2) para que puedas tener en cuenta las variaciones recomendadas y aspectos a tener en cuenta para estudiantes con necesidades especiales. También te recomendamos descargar la APP de Meeple School para tener toda la información contigo.

**4**

En cada hoja encontrarás sugerencias de preguntas para reflexionar al final de la sesión de juegos. Esta reflexión es fundamental para darle valor educativo al juego. Puede realizarse de forma colectiva o, si se desea, en ocasiones de forma escrita. En este caso, recomendamos dar retroalimentación a la clase al día siguiente.

5

Establecer vínculos entre los juegos, la metodología y los contenidos de las distintas materias.

6

En el Anexo 3 se pueden encontrar formularios de evaluación para estudiantes y también para profesores, en caso de aplicar la metodología en un profesorado de muchas personas.

7

Comparte tus resultados en el foro de profesores, disponible en www.meepleschoolerasmusproject.eu.





RESULTADOS DEL PROYECTO

En este proyecto hemos recopilado datos de 3 grupos.

En primer lugar, 283 estudiantes que participaron entre todas las escuelas en el proyecto. Las valoraciones proporcionadas por los estudiantes se presentan a continuación.

En segundo lugar, de los padres y madres de los alumnos participantes. Un total de 132 familias completaron la encuesta, cuyas valoraciones también se muestran en este apartado.

Finalmente, recopilamos datos de los docentes, que se incluyen en las hojas de evaluación del juego que se adjuntan a este kit de herramientas y que también se pueden descargar desde el sitio web del proyecto.

Las tablas 1 y 2 muestran las respuestas de los estudiantes al cuestionario de 6 preguntas que se les aplicó tras probar cada juego por primera vez. Las preguntas que se muestran son:

- 1) ¿Te gustaría volver a jugar?
- 2) ¿Te has comunicado mucho con el otro jugador durante el juego?
- 3) ¿Has realizado cálculos durante el juego?
- 4) ¿Qué tan fácil fue entender las reglas del juego?
- 5) ¿Has pensado alguna estrategia durante el juego?
- 6) ¿Puedes explicarle a otro estudiante cómo jugar?



Tabla 1. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes tras probar por primera vez cada juego. Se muestran las respuestas a las preguntas 1, 2 y 3 (consulte la tabla 2 para las respuestas a las preguntas 4, 5 y 6).

Juego de mesa	1. Juega de nuevo	2. Comunicación	3. Cálculo
3-4 ¡Zas!	3,5±0,8	3,1±1,1	3,7±0,7
7 ate 9 (Alto Voltaje)	3,6±0,9	3,2±1,1	3,9±0,5
Avalon	3,8±0,6	3,2±1	1,7±1,1
Blurble	3,7±0,8	3,6±0,8	2,1±1,3
Bohnanza	3,5±0,9	3,7±0,7	2,6±1,2
Dixit Oddisey	3,9±0,3	3,4±0,9	2,2±1,3
Emotio	3,5±0,9	3,7±0,7	1,9±1,1
Isla prohibida	3,6±0,8	3,8±0,6	1,8±1,1
Fantasma Blitz	3,7±0,7	3,5±0,8	2,4±1,3
Hanabi	3,2±1	3,6±0,8	1,8±1,1
Hungry Shark	3,6±0,9	3,5±0,9	3,6±0,8
Jessie the tourist	3,2±1	3,5±0,6	1,6±1
Kaleidos	3,6±0,8	3,5±0,8	3±1,2
Kaleidos junior	3,5±0,9	2,7±1,2	2,5±1,4
Magic Mace	3,9±0,5	2,5±1,3	1,8±1,2
Magic Mace Kids	4±0	3,8±0,7	1,3±0,8
Math dice	3,3±1	3,5±0,9	3,9±0,5



Juego de mesa	1. Juega de nuevo	2. Comunicación	3. Cálculo
Ensalada de puntos	3,6±0,9	3,3±1	3,4±1
Story cubes	3,8±0,6	3,7±0,7	1,6±1,1
Sherlock express	3,6±0,9	3,6±0,8	2,5±1,4
Sonar family	3,8±0,7	3,7±0,7	1,6±1
Speed Cups	3,5±1	3,1±1	2,3±1,3
Sushi GO!	3,8±0,5	3,5±0,8	3,4±1
Tokio train	4±0,2	3,9±0,4	1,5±1
Ticket to ride Europe	3,3±0,9	3,1±0,9	2,8±1,2
Ubongo	3,8±0,5	3,3±1	2,8±1,2
Ubongo Jr.	3,8±0,7	3±1	3±1,3
Érase una vez	3,5±0,9	3,7±0,8	1,3±0,6
Pandemic	3,5±0,9	3,6±0,8	1,8±1,1
Password express	3,2±1,2	3,6±0,7	2,7±1,3



Tabla 2. Datos del cuestionario aplicado a los estudiantes tras probar por primera vez cada juego. Se muestran las respuestas a las preguntas 3, 4 y 5.

Juego de mesa	4. Comprender las reglas	5. Estrategia	6. Explicar a los demás
3-4 ¡Zas!	3,7±0,7	2,5±1,3	3,5±0,9
7 ate 9 (Alto Voltaje)	3,5±0,8	2,6±1,3	3,3±1,1
Avalon	3,3±0,9	3±1,1	3,1±1,2
Blurple	3,7±0,7	2,6±1,3	3,6±0,9
Bohnanza	3,3±1	2,8±1,2	3±1,2
Dixit Oddisey	3,5±0,9	2,7±1,2	3,3±1
Emotio	3,9±0,4	2±1,2	3,4±1,1
Isla prohibida	3,1±1,1	2,9±1,2	2,9±1,2
Fantasma Blitz	3,6±0,8	2,6±1,3	3,4±0,9
Hanabi	3,2±1	2,6±1,3	2,9±1,2
Hungry Shark	3,5±0,8	2,5±1,4	3,3±1,1
Jessie the tourist	3,8±0,5	2,2±1,2	3,7±0,8
Kaleidos	3,8±0,4	2,2±1,4	3,6±0,9
Kaleidos junior	3,6±0,7	2,4±1,3	3,3±1,2



Juego de mesa	4. Comprender las reglas	5. Estrategia	6. Explicar a los demás
Magic Mace	3,7±0,5	2,8±1,3	3,3±1
Magic Mace Kids	3,6±0,6	2,6±1,3	3±1,3
Math dice	3,6±0,8	2,8±1,2	3,4±1
Érase una vez	3,6±0,6	1,9±1,1	3,4±1
Pandemic	2,9±1,1	3±1,1	2,6±1,2
Password express	3,6±0,7	3±1,2	3,2±1,2
Ensalada de puntos	3,3±0,8	3±1,3	2,9±1,2
Story cubes	3,8±0,5	2,5±1,3	3,7±0,7
Sherlock express	3,6±0,8	2,8±1,3	3,2±1,2
Sonar family	3,5±0,8	2,8±1,3	2,8±1,3
Speed Cups	3,8±0,6	2,7±1,3	3,6±0,9
Sushi GO!	3,2±0,9	3±1,2	3,1±1,1
Tokio train	3,6±0,6	3,7±0,7	3,7±0,7
Ticket to ride Europe	3±1,1	3±1,2	2,6±1,2
Ubongo	3,7±0,7	2,9±1,2	3,5±0,9
Ubongo Jr.	3,7±0,7	2,8±1,3	3,5±0,9



Tabla 3. Datos del cuestionario aplicado a los padres de los estudiantes después de la fase de recolección de datos (n=132).

Nuestro hijo nos habló de los juegos de mesa que se juegan en este proyecto.		Creemos que los juegos de mesa se pueden utilizar con fines educativos en la escuela.	
Respuesta	Porcentaje	Respuesta	Porcentaje
Nunca	3,8%	Totalmente en desacuerdo	0,8%
Casi nunca	17,4%	Discrepar	3,8%
frecuencia	39,4%	Aceptar	25,8%
Casi siempre	39,4%	Totalmente de acuerdo	69,7%
Total	100,0%	Total	100,0%
Solíamos jugar juegos de mesa en casa antes del comienzo de este proyecto.		Creemos que los juegos de mesa se pueden utilizar con fines educativos en casa.	
Respuesta	Porcentaje	Respuesta	Porcentaje
Nunca	4,5%	Totalmente en desacuerdo	0,8%
Casi nunca	28,8%	Discrepar	2,3%
frecuencia	47,0%	Aceptar	32,6%
Casi siempre	19,7%	Totalmente de acuerdo	64,4%
Total	100,0%	Total	100,0%
Jugamos más juegos de mesa desde que nuestros hijos se involucraron en este proyecto.		Nos gustaría saber más sobre el uso y el impacto de los juegos de mesa modernos.	
Respuesta	Porcentaje	Respuesta	Porcentaje
Nunca	11,4%	Totalmente en desacuerdo	3,0%
Casi nunca	30,3%	Discrepar	3,0%
frecuencia	44,7%	Aceptar	39,4%
Casi siempre	13,6%	Totalmente de acuerdo	54,5%
Total	100,0%	Total	100,0%



CONCLUSIONES DE LA FASE DE INTERVENCIÓN

Este proyecto ha probado una metodología de aprendizaje basada en juegos de mesa en educación primaria.

Los juegos seleccionados por el comité de expertos han sido apropiados y bien recibidos tanto por profesores como por alumnos. En este manual se incluyen comentarios de padres y profesores, así como de estudiantes, sobre los juegos de mesa.

Además, se incluye la propuesta metodológica, que permitirá a otros docentes aplicar los juegos de mesa modernos como herramienta educativa en sus centros educativos, para trabajar las competencias clave del currículo.

Alumnos, profesores, padres de alumnos y miembros del consorcio que han desarrollado este proyecto están satisfechos con la metodología desarrollada y consideran útil su utilización en educación primaria para trabajar competencias clave.

Conclusiones del análisis de Competencias Clave

El desarrollo de competencias clave, su validación y la provisión de educación, formación y aprendizaje orientados a las competencias deben respaldarse mediante el establecimiento de buenas prácticas para apoyar mejor al personal educativo en sus tareas y mejorar su educación, para actualizar los métodos y herramientas de evaluación y validación. y para introducir formas nuevas e innovadoras de enseñanza y aprendizaje.

Es importante señalar que las competencias clave no se desarrollan de forma aislada. Están interconectados y son interdependientes. Por ejemplo, los estudiantes deben poder leer y escribir de manera efectiva para poder participar en actividades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Y necesitan poder comunicarse eficazmente con los demás para poder colaborar y trabajar eficazmente como equipo.

Los profesores pueden desempeñar un papel vital a la hora de ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias clave creando entornos de aprendizaje que sean desafiantes, atractivos y de apoyo. También pueden brindar a los estudiantes oportunidades para practicar estas habilidades en una variedad de contextos. Al enseñar competencias clave en el currículo escolar, los profesores pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar las habilidades y conocimientos que necesitan para tener éxito en la vida.

Hay algunos consejos para enseñar competencias clave en el currículo escolar:

- Hacer que el aprendizaje sea relevante y significativo para la vida de los estudiantes;
- Brindar oportunidades para que los estudiantes aprendan a través de actividades y proyectos prácticos;
- Animar a los estudiantes a pensar de forma crítica y creativa;
- Ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades para resolver problemas;
- Promover la colaboración y el trabajo en equipo;
- Proporcionar a los estudiantes oportunidades para reflexionar sobre su aprendizaje y establecer objetivos de mejora.

Hay una serie de desafíos que enfrentan los docentes al enseñar competencias clave en la escuela. Algunos de los desafíos más comunes incluyen:

- Falta de comprensión: es posible que algunos profesores no comprendan completamente qué son las competencias clave o cómo enseñarlas. Esto puede dificultarles la integración efectiva de competencias clave en su currículo e instrucción.
- Limitaciones curriculares: los profesores suelen verse presionados a cubrir una gran cantidad de contenidos en un corto período de tiempo. Esto puede dificultar encontrar tiempo para enseñar competencias clave de manera significativa.
- Desafíos de la evaluación: Puede resultar difícil evaluar las competencias clave, ya que a menudo son complejas y dependen del contexto. Esto puede dificultar que los profesores realicen un seguimiento del progreso de los estudiantes y proporcionen retroalimentación.
- Diferenciación: los profesores deben atender una amplia gama de necesidades de los alumnos. Esto puede resultar complicado a la hora de enseñar competencias clave, ya que suelen ser abstractas y requieren que los estudiantes piensen de forma crítica y creativa.

- **Apoyo de los padres:** Es posible que los padres no siempre comprendan la importancia de las competencias clave o cómo pueden apoyar el aprendizaje de sus hijos en casa. Esto puede dificultar que los profesores alcancen sus objetivos.

A pesar de estos desafíos, hay una serie de cosas que los docentes pueden hacer para enseñar competencias clave de manera efectiva. Hay algunas cosas que los profesores pueden hacer:

- *Empiece temprano: nunca es demasiado pronto para empezar a enseñar competencias clave. Incluso los niños pequeños pueden desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y colaboración.*
- *Hacer que el aprendizaje sea relevante y significativo: conecte las competencias clave con las vidas y experiencias de los estudiantes. Esto les ayudará a ver el valor de aprender estas habilidades y a estar más motivados para desarrollarlas.*
- *Proporcionar oportunidades para la práctica: las competencias clave se desarrollan mejor a través de la práctica. Brinde a los estudiantes oportunidades para practicar estas habilidades en una variedad de contextos, como a través de actividades prácticas, proyectos y trabajo en grupo.*
- *Utilice una variedad de métodos de enseñanza: no existe un enfoque único para la enseñanza de competencias clave. Utilice una variedad de métodos de enseñanza para involucrar a los estudiantes y ayudarlos a aprender de diferentes maneras.*
- *Evaluar el progreso de los estudiantes: es importante evaluar el progreso de los estudiantes para identificar áreas donde los estudiantes necesitan apoyo adicional. Hay varias formas diferentes de evaluar las competencias clave, como mediante la observación, las tareas de desempeño y los portafolios.*

- *Comunicarse con los padres: Ayude a los padres a comprender la importancia de las competencias clave y cómo pueden apoyar el aprendizaje de sus hijos en casa. Proporcione a los padres información y recursos para ayudarlos a hacer esto.*

Siguiendo estas sugerencias, los profesores pueden superar los desafíos de enseñar competencias clave en la escuela y ayudar a sus alumnos a desarrollar las habilidades que necesitan para tener éxito en la vida.





Bibliografía

Asmodeo. (2009). Telestraciones (Interferencias). Friki del juego de mesa.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/46213/telestrations>

Attia, Peter. (2016). La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa. <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>

Bolsa, DW (2016). Cinco enlaces [OK Play] Distribuciones de mercurio.

Benzing, V., Schmidt, M., Jäger, K., Egger, F., Conzelmann, A. y Roebbers, CM (2019). Una intervención en el aula para mejorar las funciones ejecutivas en niños de finales de primaria: ¿demasiado «viejos» para mejorar? *La Revista Británica de Psicología Educativa*, 89(2), 225-238. <https://doi.org/10.1111/bjep.12232>

Best, J. R., Miller, P. H. y Naglieri, JA (2011). Relaciones entre función ejecutiva y rendimiento académico de 5 a 17 años en una muestra nacional amplia y representativa. *Aprendizaje y diferencias individuales*, 21(4), 327-336.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2011.01.007>

Castillero-Mimenza, Óscar. (2017). Las 11 funciones ejecutivas del cerebro humano. *Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/funciones-ejecutivas>
Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64, 135-168.
<https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>

Estrada-Plana, V., Esquerda, M., Mangues, R., March-Llanes, J., & Moya-Higueras, J. (2019). Un estudio piloto de la eficacia de un entrenamiento cognitivo basado en juegos de mesa en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad: un ensayo controlado aleatorio. *Diario de Juegos para la Salud*, 8(4), 265-274.
<https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0051>

Comisión Europea/EACEA/Eurydice, 2012. Desarrollar competencias clave en la escuela en Europa: desafíos y oportunidades para las políticas. Informe Eurídice. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.



Comisión Europea. (2018). Propuesta de Recomendación del Consejo sobre competencias clave para el aprendizaje permanente. Bruselas. [En línea]. Disponible: <https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/recommendation-key-competences-lifelonglearning>;

Comisión Europea, (2011). Estudio Prospectivo Anual sobre el Crecimiento 2012, Comunicación de la Comisión. Bruselas, 23.11.2011 COM (2011) 815 final, vol. 1/5. [En línea]. Disponible en: http://ec.europa.eu/europe2020/pdf/ags2012_en

Comisión Europea; EACEA; Informe Eurídice. Desarrollo de competencias clave en la escuela en Europa: desafíos y oportunidades para las políticas. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea

Ezquerria, A., De-Juanas, A., San Martín Ulloa, C. La opinión de los docentes sobre las competencias docentes y el desarrollo de las competencias clave de los estudiantes en España. *Procedia - Ciencias sociales y del comportamiento* 116 (2014) 1222 – 1226. Disponible en línea en www.sciencedirect.com

Gauthier, A., Kato, P. M., Bul, K. C. M., Dunwell, I., Walker-Clarke, A. y Lamerias, P. (2019). Juegos de mesa para la salud: revisión sistemática de la literatura y metanálisis. *Diario de Juegos para la Salud*, 8(2), 85-100. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0017>

Gonzalo-Iglesia, Juan Luis, Lozano-Monterrubio, Natàlia y Prades-Tena, Jordi. (2018). El uso del aprendizaje basado en juegos en la educación universitaria. Cómo motivar y fomentar la creatividad entre estudiantes adultos a través de juegos de mesa. *Actas de Play2learn*. <https://doi.org/978-989-757-068-1>

Gray-Burrows, K, Taylor, N, O'Connor, D, Sutherland, E, Stoet, G y Connet, M. (s. f.). Una revisión sistemática y un metanálisis de la relación función ejecutiva-conducta de salud. *Heal Psychol Behav Med*, 7(1), 253-268. <https://doi.org/10.1080/21642850.2019.1637740>

Herrero, Miriam, Jensen-casado, Elvira, Garrote-Fernández, Sonia, Pinto-Fraga, José Pinto, & Herrero, Azael J. (2019). Trabajo de competencias genéricas en grados universitarios mediante juegos de mesa. *CUICIID*, 340.
Hirón, M. (2009). Alto voltaje (7ate9). *Distribuciones de mercurio*.



Hozjan, Dejan, Profesor de la Facultad de Gestión y Facultad de Educación.
Competencias clave para el desarrollo del aprendizaje permanente en la Unión Europea.
Universidad de Primorska, Eslovenia;

Huizinga, Juan. (2007). Homo ludens. Historia. Alianza/Emecé.

Jean Gordon, Gabor Halasz, Magdalena Krawczyk, Tom Leney, Alain Michel, David Pepper, Elzbieta Putkiewicz, Jerzy Wiśniewski (coordinador del proyecto). Competencias clave en Europa: abriendo puertas a estudiantes permanentes. CASE – Centro de Investigaciones Sociales y Económicas, Varsovia, 2009;

Juan Carlos González-Salamanca, Olga Lucía Agudelo, Jesús Salinas. Competencias Clave, Educación para el Desarrollo Sostenible y Estrategias para el Desarrollo de Habilidades del Siglo XXI. Una revisión sistemática de la literatura. Sostenibilidad 2020, 12, 10366;

KeyCoNet. (2014). Revisión de la literatura de KeyCoNet: un resumen. Bruselas: European Schoolnet. [En línea]. Disponible:
http://keyconet.eun.org/c/document_library/get_file?uuid=bf5517b8-2fb6-42be-981aa011ed42a8b2&groupId=11028

Knizia, R. (2005). Piko recoge el gusano (Pickomino). Distribuciones de mercurio.

Knizia, R. (2007). ¡Vaya tomate! (Alles Tomate!). Mercurio Distribuciones.

Knizia, R. (2012). Alerta de abejas (Bee alert). Distribuciones de mercurio.

Kramer, W. (1994). Tomás 6 (6 minutos). Distribuciones de mercurio.

Lapón, Kasper. (2017). Laberinto Mágico. Friki del juego de mesa.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/209778/magic-maze>

Maio-Sasso, Alejandro. (2014). Días de radio. Friki del juego de mesa.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/139042/dias-de-radio>



Molitor, SJ, Oddo, LE, Eadeh, H y Langberg, JM. (2018). Déficiets de funciones ejecutivas en adolescentes con TDAH: desenredando posibles fuentes de heterogeneidad. Revista de trastornos emocionales y del comportamiento, 27(3), 1-13.
<https://doi.org/10.1177/1063426618763125>

Luna, Alan R. (2004). Boleto para viajar. Friki del juego de mesa.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/9209/ticket-ride>

Diario Oficial de la Unión Europea - Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (Texto pertinente a efectos del EEE) (2018/C 189/01);

Pimienta, David. Revisión de la literatura: Evaluación de competencias clave. KeyCoNet 2013;

Rosa, Marlene, Gordo, Sara, Sousa, Micael y Pocinho, Ricardo. (2021a). Pensamiento crítico, empatía y resolución de problemas mediante un moderno juego de mesa. Una experiencia de aprendizaje valorada por los estudiantes de fisioterapia. Actas TEEM'21.

Rosa, Marlene, Gordo, Sara, Sousa, Micael y Pocinho, Ricardo. (2021b). Empatía, creatividad y sentimientos a través de un moderno juego de mesa. Una experiencia de aprendizaje valorada por los estudiantes de fisioterapia. Actas TEEM'21.

Roubira, Jean-Louis. (2008). Dixit. Friki del juego de mesa.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/39856/dixit>

Schola Europaea, Oficina del Secretario General. Competencias clave para el aprendizaje permanente en las escuelas europeas. Unidad de Desarrollo Pedagógico, Ref.: 2018-09-D-69-es-1, Anexo 2

Shafir, H. (1990). Halli Galli. Mercurio Distribuciones. Friki del juego de mesa.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/2944/halli-galli>

Shafir, H. (2012a). Clac loco. Mercurio Distribuciones. Friki del juego de mesa.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/117555/clack>

Shafir, H. (2012b). Isla Calavera (Alcaparra Pirata). Distribuciones de mercurio. Friki del juego de mesa. <https://boardgamegeek.com/boardgame/117663/pirate-caper>



Shafir, H. (2013). Tazas de velocidad. Mercurio Distribuciones. Friki del juego de mesa. <https://boardgamegeek.com/boardgame/146149/quick-cups>

Shafir, H. (2016). Conecta2 (Eye sea). Mercurio Distribuciones. Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/206082/eye-sea>

Staupe, R. (ed.). El oso curioso (El oso curioso). Distribuciones de mercurio. Friki del juego de mesa. <https://boardgamegeek.com/boardgame/1321/catch-match>

Teuber, Klaus. (1995). Catán. Friki del juego de mesa. <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>

Vita-Barrull, N., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Mayoral, M., & Moya-Higueras, J. (2022). Impacto en las disfunciones ejecutivas de la gamificación y la no gamificación en los juegos de mesa en niños en riesgo de exclusión social. *Diario de Juegos para la Salud*, 11(1), 46-57. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0034>

Vita-Barrull, N., March-Llanes, J., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., Mayoral, M., & Moya-Higueras, J. (2022). Los procesos cognitivos detrás de los juegos de mesa comercializados para intervenir en la salud mental y la educación: un comité de expertos. *Revista Juegos para la Salud*. <https://doi.org/10.1089/g4h.2022.0109>

Wikipedia, la enciclopedia libre. (2023). Historia del ajedrez. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_chess#Origin

Wrede, Klaus-Jürgen. (2000). Carcasona. Friki del juego de mesa. <https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>



Anexo 1

Clasificación de juegos de mesa por competencia clave



Juegos de mesa por competencia clave



JUEGO	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Ubongo Jr.			✓		✓			
Tokio train					✓			
Ticket to ride Europe					✓			
Sushi GO!			✓					
Story cubes	✓	✓						
Spped Cups					✓			
Sonar family		✓			✓			
Sherlock express		✓			✓			
Ensalada de puntos		✓						



JUEGO	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Pandemic		✓			✓	✓		
Érase una vez	✓	✓						
Math dice			✓					
Magic Maze					✓	✓		
Kaleidos Jr.	✓	✓						
Jessie the tourist		✓						
Hungry Shark			✓		✓			
Hanabi					✓			
Ghost Blitz		✓			✓			



JUEGO	KC1	KC2	KC3	KC4	KC5	KC6	KC7	KC8
Ubongo			✓		✓			
Password express								
Isla prohibida					✓			
Emotio	✓	✓						✓
Dixit	✓	✓					✓	
Blurble	✓	✓						
Avalon					✓	✓		
7 ate 9 (Alto voltaje)			✓					
3x4 ¡Zas!			✓					



Anexo 2

Herramientas de evaluación



Cuestionario para estudiantes.



Co-funded by
the European Union



NOMBRE DEL JUEGO				
¿Te gustaría volver a jugar?				
¿Te comunicaste mucho con otros jugadores durante el juego?				
¿Has hecho cálculos durante el juego?				
¿Qué tan fácil fue entender las reglas del juego?				
¿Se te ocurrió alguna estrategia durante el juego?				
¿Crees que podrás explicarle el juego a otro colega?				

¿Te gustaría compartir más sobre esta experiencia?
--

Cuestionario para profesores.



COMPETENCIA CLAVE	1	2	3	4
Fue posible jugar los juegos y hacer la sesión informativa durante el tiempo de clase.				
La explicación de los juegos tomó poco tiempo (<5 min)				
Los alumnos plantearon muchas dudas sobre los juegos tras la explicación.				
Los alumnos plantearon muchas dudas sobre los juegos durante el juego.				
Los alumnos se sintieron motivados a participar en los juegos.				
Pude implementar los juegos según lo planeado.				
Es difícil controlar estos juegos sin la ayuda de otro profesor.				
Tuve que hacer adaptaciones de las reglas originales de los juegos.				
Fue fácil organizar la clase para jugar los juegos.				
Los juegos son adecuados para desarrollar las habilidades propuestas.				

1 = Totalmente en desacuerdo / 2 = En desacuerdo / 3 = De acuerdo / 4 = Totalmente de acuerdo

Cuestionario para padres



Co-funded by
the European Union



	1	2	3	4
NOMBRE DEL NIÑO:				
Nuestro hijo nos habló de los juegos de mesa que practicaba.				
Solíamos jugar juegos de mesa en casa antes de que los niños jugaran en la escuela.				
Jugamos más juegos de mesa desde que nuestros hijos se involucraron en esta iniciativa				
Creemos que los juegos de mesa se pueden utilizar con fines educativos en la escuela.				
Creemos que los juegos de mesa se pueden utilizar con fines educativos en casa.				
Nos gustaría saber más sobre el uso y el impacto de los juegos de mesa modernos.				
Sólo por curiosidad, ¿habéis utilizado ya algún juego de mesa en clase? En caso positivo, escriba cuál.				
¿Has comprado algún juego de mesa usado en clase? En caso positivo, escriba cuál.				
Añade cualquier comentario si quieres.				

1 = Totalmente en desacuerdo / 2 = En desacuerdo / 3 = De acuerdo / 4 = Totalmente de acuerdo



Anexo 3

Fichas de juegos de mesa



Ubongo

Competencias clave:

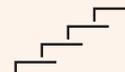
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas*
- *Aprende a aprender*



4



30 minutos

+8
2º - 6º curso

Habilidades blandas: Autocontrol, pensamiento abstracto, organización y planificación, toma de decisiones y capacidad de deducción.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Para evitar frustraciones o estrés recomendamos jugar sin el reloj de arena. Si un alumno se queda estancado, otro que haya terminado puede ayudarle.
- El número de cuadrados de cada forma o de cada tablero se puede utilizar con fines matemáticos. Por ejemplo, los estudiantes pueden calcular áreas o trabajar con coordenadas.
- Utilizando el mismo tablero pero rotándolo se podría utilizar para orientación espacial y lateralidad.

Adaptaciones para necesidades especiales:

En alumnos con necesidades especiales es fundamental jugar sin tiempo. En algunos casos Ubongo Junior puede ser más adecuado.

Discusión:

- ¿Cómo puedes relacionar este juego con lo que haces en la clase?
- ¿Te parece fácil/difícil el juego?
- ¿Te gustaría que un compañero te ayudara?
- ¿Qué tipo de ayuda necesitarías?

Mis notas:

Ubongo Jr.

Competencias

clave:

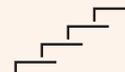
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas*
- *Aprende a aprender*



3 - 4



20 minutos

+5
1º - 3º curso

Habilidades blandas: Capacidad de deducción, Pensamiento abstracto

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Ubongo Jr podría ser apropiado para trabajar la orientación espacial y la lateralidad. También se puede utilizar para aprender posiciones e instrucciones en clases de inglés.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Los estudiantes con necesidades especiales necesitarán más tiempo para resolver el rompecabezas. Puedes utilizar los colores, los animales o el número de cuadrados con fines educativos. Por ejemplo, voltea las fichas e intenta recordar qué animal hay al otro lado, a modo de juego de memoria.

Discusión:

- Identifica todos los animales en las fichas.
- ¿Puedes clasificarlos de alguna manera? ¿Cómo?
- ¿Cómo puedes relacionar este juego con lo que haces en la clase?
- ¿Te parece fácil/difícil el juego?
- ¿Te gustaría que un compañero te ayudara?
- ¿Qué tipo de ayuda necesitarías?

Mis notas:

Tokyo Train

Competencias clave:

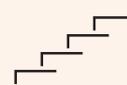
- *Aprende a aprender*



4 - 6



15 minutos

8+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: colaboración, comunicación no verbal.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Se recomienda leer en voz alta los nombres de los personajes antes de jugar. Si queremos que tengan presente los movimientos, podemos realizarlos con toda la clase, a modo de calentamiento.
- Como variación, en lugar de imitar los movimientos, pueden utilizar un idioma extranjero para referirse a las cartas como colores o descripciones de sus personajes.
- Otra variación del juego podría ser jugar físicamente con los niños de la clase, en lugar de las cartas con personajes.

Adaptaciones para necesidades especiales:

- En estudiantes con necesidades especiales podemos empezar entregando a cada alumno 6 pasajeros y una tarjeta con la distribución espacial, y pedirles que coloquen a los pasajeros en el orden correcto.
- Entonces recomendamos utilizar descripciones de las personas o incluso los colores de las cartas.

Discusión:

- ¿Representa algún gesto que puedas utilizar para comunicarte con otras personas?
- ¿Crees que la comunicación no verbal significa lo mismo en todas las culturas?
- Menciona algunas diferencias entre tu cultura y otra.
- ¿Qué requisitos se necesitan para viajar a otros países?
- ¿Por qué es importante viajar?
- ¿Conseguiste pronunciar los nombres?
- ¿Qué estrategia usaste?

Mis notas:

Ticket to ride: Europe

Competencias clave:

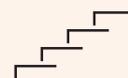
- *Aprende a aprender*



4



45 minutos



8+
3º - 6º curso

Habilidades blandas: planificación y organización, toma de decisiones.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- El primer día la explicación de este juego puede durar 15 minutos. Entonces, es complicado terminar el juego la primera vez que los estudiantes lo juegan.
- En algunos casos, las rutas se pueden puntuar al final del juego en lugar de durante el mismo.
- Jugar en parejas puede resultar interesante para trabajar la capacidad de toma de decisiones.
- Dado que el tablero es un mapa de Europa, se puede utilizar para enseñar o repasar contenidos geográficos o históricos.
- Los cuadros de colores del tablero también se pueden utilizar para realizar diferentes cálculos.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Este juego lo pueden jugar estudiantes con necesidades especiales simplificando las reglas. Por ejemplo, dándoles una ruta corta.

Discusión:

- ¿Qué ciudades del tablero reconociste?
- ¿Cuál te gustaría visitar? ¿Por qué?
- ¿Qué cosas son importantes si quieres visitar otro país?
- ¿Estabas planeando cada paso? Explícanos qué tenías en mente

Mis notas:

Sushi GO!

Competencias clave:

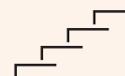
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas*



4 - 5



20 minutos



8+
2º - 6º curso

Habilidades blandas: Autocontrol, pensamiento abstracto, organización y planificación, toma de decisiones y capacidad de deducción.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Es importante explicar cómo puntuar cada carta con diferentes ejemplos al inicio del juego.
- Una opción puede ser preparar algunas cartas sobre la mesa como si hubiera terminado una ronda de tres jugadores. Luego, pida a los estudiantes que calculen la puntuación de cada jugador.
- Para reforzar la competencia matemática, es interesante después del juego pedir a cada alumno que cuente los puntos de todos los jugadores. Esto se debe hacer en silencio y luego se debe comprobar.

Adaptaciones para necesidades especiales:

- Para alumnos con necesidades especiales podemos retirar algunas tarjetas: wasabi y palitos. Luego también, Sashimi y Gyoze.
- Para ayudar en el cálculo de la puntuación final, permita que los estudiantes utilicen papel y lápiz.

Discusión:

- ¿Qué cartas crees que son más complicadas de puntuar?
- ¿Cuáles son menos complicados?
- ¿Cuál fue la parte más difícil en la toma de decisiones?
- ¿Puedes relacionar este juego de mesa con algún tema? ¿Cómo? ¿Por qué?

Mis notas:

Story Cubes

Competencias clave:

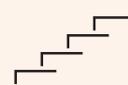
- *Literatura*
- *Plurilingüe*



4 - 6



20 minutos



6+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: escrita, no verbal, comunicación oral, creatividad

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- En este juego las historias pueden ser habladas o escritas, ya sea de forma individual o en grupo.
- Puedes pedirles que utilicen diferentes tiempos verbales durante la historia.
- También podrán representar el cuento al final de la clase.
- Puedes intentar vincular el juego con la agenda de la clase pidiendo a los estudiantes que incluyan en su historia elementos explicados en clase.
- También puedes permitir que los jugadores elijan qué cara de los dados usar.
- También es posible trabajar la Competencia Multilingüe utilizando una segunda lengua.

Adaptaciones para necesidades especiales:

- Es un juego adaptable y de horario muy abierto y la mayoría de los estudiantes con necesidades educativas especiales pueden jugarlo fácilmente. Si los alumnos tienen dificultades muy serias, podemos personalizar la forma en que manejarán los dados, como pedirles que digan algo con este objeto, como si hubieran visto o usado tal cosa o dónde podemos encontrarlo, o cualquier frase al respecto.
- Existe una versión con dados de mayor tamaño que puede ayudar a los alumnos con discapacidad visual.

Discusión:

- ¿Fue fácil o difícil crear una historia? ¿Por qué?
- ¿Qué actividades de la vida real aumentan tu creatividad?
- ¿Para qué crees que sirve la creatividad?
- ¿Qué te pareció trabajar en grupo en este juego?
- ¿Prefieres trabajar solo o en grupo?
- ¿Qué nuevas ideas obtuvo de sus colegas?
- ¿Respetaste la estructura correcta de una historia?
- ¿Qué otros materiales ayudarían?
- ¿Qué cambiarías en tu historia la próxima vez?

Mis notas:

Speed Cups

Competencias clave:

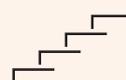
- *Aprende a aprender*



4



20 minutos



6+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: Resiliencia, capacidad de deducción

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Para evitar frustraciones, puedes usarlo en un modo no competitivo.
- También se puede jugar por parejas, por lo que los jugadores deberán colocar las copas de forma consecutiva.
- En un modo avanzado de jugar por parejas, un jugador puede tener los ojos vendados y el otro puede describir cómo colocar las tazas.
- Una variación puede ser pedir a los estudiantes que saquen sus propias tarjetas.
- Puedes usar Speed Cups en Educación Física usando ropa de colores como las copas. Los alumnos deberán situarse como en las tarjetas horizontales.

Adaptaciones para necesidades especiales:

En alumnos con necesidades especiales se puede vincular una sílaba a cada color y ellos leen la palabra final. También pueden decir en voz alta el orden de los colores después de completar la tarjeta.

Discusión:

- ¿Cuál de las tarjetas te resultó más fácil o más difícil de hacer?
- Has jugado diferentes variantes del juego, ¿puedes proponer una nueva?
- ¿Cuál de las tarjetas te resultó más fácil o más difícil de hacer?
- ¿Cuál fue el momento más feliz/momento más frustrado?
- ¿Cómo cambiarías el juego para estar menos estresado?
- ¿Entendiste la lógica detrás de las cartas?

Mis notas:

Sonar Family

Competencias clave:

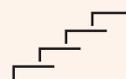
- Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas
- *Aprende a aprender*



4



40 minutos



8+
4º - 6º curso

Habilidades blandas: Pensamiento abstracto, capacidad de deducción.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Puedes aprovechar la primera hora de clase para explicar el juego y las reglas y jugar algunas rondas de prueba. Se recomienda comenzar con la misión más fácil con el apoyo del profesor y asegurarse de que tanto controladores como capitanes hayan ejecutado sus acciones sin olvidar ningún paso.
- Para aprender cómo tienen que dibujar o moverse, una recomendación es crear una hoja común de recorrido y utilizarla con toda la clase como ejemplo. Este juego es útil para trabajar la orientación y la lateralidad.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Este juego es un poco difícil para estudiantes con necesidades especiales. Sin embargo, pueden participar en grupos heterogéneos, con el fácil papel de capitán, pero el cooperador debe comprobar si las acciones se anotan correctamente. El papel crucial del controlador de radar puede resultar difícil, por lo que necesitan un asistente.

Discusión:

- ¿Qué papel fue más fácil de desempeñar? ¿Por qué?
- ¿Cómo modificarías las reglas para hacer el juego más fácil o más difícil?
- ¿En qué periodo de la historia ocurrieron las batallas navales?
- ¿Qué estrategia crees que es la mejor a seguir?
- ¿Qué habilidades sociales crees que se pueden desarrollar con este juego?

Mis notas:

Sherlock express

Competencias clave:

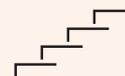
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas*
- *Aprende a aprender*



4



20 minutos

7+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: Capacidad de deducción, Pensamiento abstracto

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Es imprescindible iniciar el juego explicando los 3 componentes de una tarjeta.
- Como los estudiantes que no son muy rápidos pueden sentir frustración, puedes comenzar el juego jugando por turnos en lugar de competir.
- Como variación, los estudiantes pueden escribir las pistas que faltan y crear una historia. Otra es utilizar el juego en la enseñanza de idiomas extranjeros.

Adaptaciones para necesidades especiales:

- Para los estudiantes con Necesidades Especiales se puede jugar de forma no competitiva y luego por turnos.
- Otra adaptación es encontrar similitudes y diferencias entre las cartas.

Discusión:

- Menciona todos los animales, lugares y objetos de las cartas.
- ¿Cómo te sentiste cuando un compañero de equipo era más rápido que tú?
- ¿Con qué actividades diarias relacionas este juego?
- ¿Qué estrategia has aplicado para conseguir la solución?
- ¿Qué modo de juego te gustó más? ¿Por qué?
- ¿Puedes recordar los lugares? ¿Qué pasa con los objetos?
- ¿Puedes sugerir otros lugares, objetos o personajes que tengan sentido en el mismo contexto del juego?
- ¿Puedes sugerir una nueva regla?

Mis notas:

Ensalada de puntos

Competencias clave:

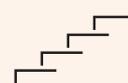
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas*



4 - 6



20 minutos

8+
3º - 6º curso

Habilidades blandas: pensamiento abstracto, toma de decisiones.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Para facilitar el juego, cada jugador puede comenzar con una carta de gol. Entonces el jugador tendría un criterio para robar cartas.
- Como variante los alumnos pueden jugar en parejas para discutir si es mejor coger verduras o un nuevo objetivo. También podemos pedir a los estudiantes que verifiquen su puntuación después de cada ronda.

Adaptaciones para necesidades especiales:

- Para estudiantes con necesidades especiales, se pueden eliminar las tarjetas de puntuación más complejas (aquellas que restan puntos).
- Cuando un alumno saca una carta, el profesor puede actualizar la puntuación.

Discusión:

¿Qué tarjetas de gol fueron más difíciles de marcar? ¿Por qué?

¿Qué te influyó para sacar una verdura o una carta de gol?

¿Qué estrategia usarías para sumar puntos la próxima vez?

Mis notas:

Password Express

Competencias clave:

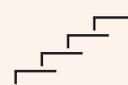
- *Literatura*
- *Plurilingüe*



4 - 6



20 minutos

10+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: comunicación oral y escrita, creatividad.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Es importante crear grupos homogéneos.
- En las primeras rondas puedes evitar el uso del reloj de arena.
- En lugar de jugar por turnos, los equipos pueden escribir las palabras durante un período de tiempo y luego compartirlas.
- Podría ser interesante registrar las palabras y comentarlas después de jugar. También puede resultar interesante intentar formar una frase con todas las palabras escritas. Si quieres utilizar el juego para introducir un tema de la materia, puedes elegir específicamente los campos semánticos.
- Si juegas como te sugieren, podrás dar más puntos a las palabras que no se repiten en todos los equipos.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Este juego es difícil de jugar con estudiantes con necesidades especiales. Puede darles una lista de palabras y ellos deben elegir qué palabras encajan.

Discusión:

- ¿Escuchaste palabras de tus compañeros de clase que no sabías antes?
- ¿Cuáles?
- ¿Qué campo semántico fue más fácil o más difícil? ¿Por qué?

Mis notas:

Pandemic

Competencias clave:

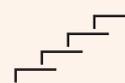
- *Aprende a aprender*
- *Social y cívico*



4



45 minutos

8+
5º - 6º curso

Habilidades blandas: Colaboración, empatía, negociación, organización y planificación, toma de decisiones.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Pandemia es un juego complicado, por lo que recomendamos que el facilitador lo conozca perfectamente para poder explicarlo adecuadamente.
- La primera vez que lo explicas puede tardar, al menos, 30 minutos.
- Sin embargo, es un juego muy enriquecedor para desarrollar el trabajo en equipo.
- Para aprovechar el potencial del juego es difícil que la primera vez que se aplica el juego se pueda terminar. Las habilidades desarrolladas se trabajan sobre todo a partir del segundo y tercer juego, siendo un juego con gran rejugabilidad.

Adaptaciones para necesidades especiales:

En alumnos con necesidades especiales se recomienda no utilizar tarjetas epidémicas en el primer juego.

Discusión:

- ¿Ayudó a sus compañeros a tomar decisiones?
- ¿Aceptaste sugerencias de tu equipo?
- ¿Hubo conflictos entre el equipo durante el partido?
- ¿Cómo los resolviste?
- ¿Eras un líder o un seguidor?
- ¿Escuchaste la opinión de tus compañeros?

Mis notas:

Érase una vez

Competencias clave:

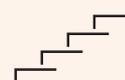
- *Literatura*
- *Plurilingüe*



4



20 minutos

8+
1º - 6º curso

Habilidades interpersonales: comunicación oral y escrita, creatividad.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Dado que es un juego para desarrollar la creatividad, te animamos a que dejes que cada alumno cree una historia completa. Evita la regla de las interrupciones. Es mejor si los estudiantes crean sus propias historias antes de crear una historia en el grupo. Entregue a cada alumno de 4 a 6 tarjetas para su primera historia.
- La historia creada por cada alumno se puede escribir y luego compartir. Esto también se puede hacer en equipos.
- Podría resultar interesante y divertido interpretar las historias.

Adaptaciones para necesidades especiales:

- Cada estudiante puede coger dos cartas y elegir una de ellas en su turno. Descarta la otra y continua con el objetivo de seguir la historia.
- La historia se cuenta oralmente y cuando se termina, se intenta repetir con la ventaja de poder mirar las cartas tal y como están colocadas en el mazo.
- Al final, si se quiere, se puede pedir a los alumnos y alumnas que escriban la historia.

Discusión:

- ¿Fue fácil o difícil crear una historia? ¿Por qué?
- ¿Qué actividades en tu vida aumentan tu creatividad?
- ¿Para qué crees que sirve la creatividad?
- ¿Tus compañeros te dieron nuevas ideas para las próximas historias?
- ¿Te ayudaría trabajar en parejas o en grupos?
- ¿Qué cambios en el juego te ayudarían a mejorar?
- ¿Cuántas oraciones dijiste para cada tarjeta?
- ¿Crees que podrías decir más la próxima vez?
- ¿Qué aprendiste de este juego?

Mis notas:

Math dice

Competencias clave:

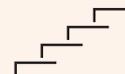
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas*



2 - 3



10 minutos

8+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: autocontrol, pensamiento abstracto, resiliencia.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

Recomendamos evitar la competencia en las primeras rondas y jugar por turnos. Se pueden utilizar más dados u otros tipos de dados. Los dados para juegos de rol son muy adecuados para este propósito.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Para los alumnos con necesidades especiales podemos dejarles usar un bolígrafo y papel para realizar las operaciones.

Discusión:

- ¿Cómo crees que puedes mejorar en este juego?
- ¿Se te ocurren otras formas de jugar con estos dados?
- ¿En qué actividades de la vida cotidiana puedes utilizar lo que has aprendido con este juego?

Mis notas:

Magic Maze

Competencias clave:

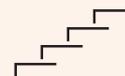
- *Aprende a aprender*
- *Social y cívico*



4



20 minutos

8+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: Autocontrol, Colaboración, Ética, Gestión del tiempo, Tolerancia

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- El libro de reglas es muy claro y seguir los escenarios sugeridos permite a los jugadores saber cómo jugar. Aunque este juego se debe jugar en silencio recomendamos dejar hablar a los alumnos hasta que comprendan las reglas a la perfección.
- También recomendamos no utilizar el reloj de arena ya que podría generar ansiedad y nerviosismo a los jugadores. Dado que se trata de un juego colaborativo y algunos escenarios son más difíciles, este juego promueve la formación de equipos. Este también es un buen juego para trabajar la lateralidad.

Adaptaciones para necesidades especiales:

- Los niños con necesidades especiales pueden jugar con la ayuda de un asistente para orientarles o recordarles que deben actuar.
- Pueden participar en grupos heterogéneos y contar con la ayuda de sus compañeros.
- Además, pueden asumir roles y tareas más fáciles.

Discusión:

- ¿Has respetado las reglas o has sido tramposo?
- ¿Cómo te sentiste cuando estabas esperando que otro jugador moviera un peón?
- ¿Has experimentado frustración durante el juego?
- ¿Cómo puedes gestionarlo?
- ¿Conseguiste respetar las reglas?
- ¿Cómo lograste cooperar con tu equipo si no podías hablar?
- ¿Qué estrategia podría utilizar para cooperar mejor?
- ¿Hubo reglas que fueron difíciles de seguir/comprender?

Mis notas:

Kaleidos Jr.

Competencias clave:

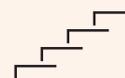
- *Literatura*
- *Plurilingüe*



4



20 minutos

5+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: observación, gestión del tiempo.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Para que los alumnos se familiaricen con las tarjetas, puede pedirles que las describan.
- Para simplificar el juego, los estudiantes pueden nombrar objetos que reconozcan y escribirlos.
- Una versión podría ser que un alumno escriba cinco elementos y los demás tengan que encontrarlos en un tiempo determinado.
- La segunda versión podría ser encontrar elementos similares en diferentes cartas, como los mismos animales.

Adaptaciones para necesidades especiales:

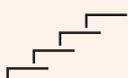
Este juego puede ser utilizado por estudiantes con necesidades especiales para la producción oral o escrita y para aumentar su habilidad de atención.

Discusión:

- ¿Se te ocurre alguna estrategia para analizar mejor el dibujo y encontrar más objetos?
- ¿Qué/quién podría ayudarte a mejorar?
- ¿En qué actividades diarias es importante ser observador como en este juego?
- ¿Sentiste caos al mirar estas imágenes?
- ¿Por qué es importante estar organizado en la vida?

Mis notas:

Jessie the tourist

Competencias clave: <ul style="list-style-type: none">• <i>Plurilingüe</i>			
	2 - 4	20 minutos	10+ 1º - 6º curso

Habilidades blandas: autocontrol, pensamiento abstracto, resiliencia.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- El juego requiere que los estudiantes presten atención a las cartas, ya que deben comprender lo que dice la oración en relación con la imagen y decidir si es correcta o falsa gramatical o semánticamente.
- Las variantes siempre son útiles para afrontar diferentes situaciones en tus equipos. Como es posible que tenga estudiantes más débiles en inglés, sugerimos dejar que los compañeros de equipo traduzcan la oración en cada grupo antes de votarla. Otra opción es jugarlo por equipos y darle puntos extra al que reconoció el error y otro punto extra al que lo resolvió bien. Además, el profesor puede elegir quién responderá. Hay que decir que la cooperación se refuerza mucho cuando se juega en equipo.
- Todas las llamadas pueden reproducirse al mismo tiempo.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Este juego es difícil de implementar en las clases de Necesidades Especiales ya que el nivel podría ser demasiado alto para ellos.

Discusión:

- ¿Hubo preguntas fáciles o difíciles?
- ¿Fueron más fáciles las oraciones relativas al idioma inglés?
- Da algunos ejemplos en los que el inglés es importante en la vida.

Mis notas:

Hangry Shark

Competencias clave:

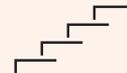
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas*
- *Aprende a aprender*



3 - 5



20 minutos



6+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: autocontrol, pensamiento abstracto, resiliencia

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Dado que Hungry Shark fue diseñado como un juego serio, las reglas están muy bien estructuradas en tres modos de juego de dificultad creciente.
- Recomendamos encarecidamente seguir estos modos, especialmente la primera vez que los estudiantes juegan.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Si el nivel de los alumnos es diferente, o en el caso de alumnos con necesidades especiales, recomendamos no jugar en modo competitivo, sino por turnos. Así, al voltear las cartas, el alumno dará la solución y luego los demás valorarán si es correcta.

Discusión:

- ¿Qué estrategia usaste para dar la solución?
- ¿Qué progresión hemos utilizado durante el juego?
- ¿Podrías explicarle el juego a otro estudiante que no lo supiera?

Mis notas:

Hanabi

Competencias clave:

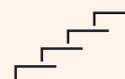
- *Aprende a aprender*



3 - 5



20 minutos



8+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: autocontrol, pensamiento abstracto, resiliencia

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Dado que Hanabi es un juego colaborativo, es interesante que el profesor haga grupos para animar a determinados alumnos a trabajar en equipo.
- Podemos juntar alumnos que hayan tenido percances o algunos que no suelen interactuar, ya que el juego tiende a crear un equipo.
- En el primer juego, y para hacerlo más fácil y favorecer la victoria, puedes jugar sin las fichas azules, es decir, puedes dar tanta información sobre las cartas como quieras. Sin embargo, es interesante incluir las fichas rojas para que exista la posibilidad de perder.

Adaptaciones para necesidades especiales:

A los estudiantes con necesidades especiales se les puede permitir tomar notas sobre las pistas recibidas.

Discusión:

- ¿Cómo reaccionó cuando un colega tomó una decisión equivocada?
- ¿Cómo reaccionaron los compañeros cuando tomaste una decisión equivocada?
- ¿Cómo podrían ustedes, como equipo, mejorar la próxima vez?
- ¿Qué tan fácil fue entender las reglas del juego? ¿Por qué?
- ¿Qué consejos le darías a otros jugadores para poder tener éxito en el juego?

Mis notas:

Fantasma blitz

Competencias clave:

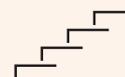
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas*
- *Aprende a aprender*



3 - 5



20 minutos

8+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: Autocontrol, capacidad de deducción, pensamiento abstracto.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Sugerimos comenzar explicando el nombre de los objetos y su color. Luego clasifica las cartas como fáciles o difíciles. En una tarjeta fácil un objeto está bien representado en forma y color. En las cartas difíciles ningún objeto está bien representado ni en forma ni en color.
- Para evitar la frustración de los niños que no son lo suficientemente rápidos y ayudarles a entender mejor el juego, puedes empezar por turnos en lugar de competir. En este caso los demás jugadores deberán comprobar si la decisión fue buena.
- Cuando juegas en el modo de competición, como variación, puedes hacer que el estudiante que ganó voltee la siguiente carta y no juegue esa ronda, y así sucesivamente. Además, como opción avanzada, puedes hacer que los alumnos roben cartas imposibles. Otra variación puede ser crear una plantilla con los objetos para que todos los alumnos puedan jugar al mismo tiempo.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Para nuestros alumnos con necesidades especiales podemos cambiar una regla y pedirles que mencionen el objeto elegido, en lugar de agarrarlo. También podemos pedirles que expliquen las decisiones tomadas.

Discusión:

- ¿Qué pensaste para elegir el elemento correcto?
- ¿Cómo te sentiste cuando alguien más estaba eligiendo el elemento correcto?
- ¿Qué estrategia podrías aprender de esto para ayudarte a obtener mejores resultados?

Mis notas:

Isla prohibida

Competencias clave:

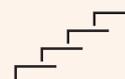
- *Aprende a aprender*



4



30 minutos

10+
5º - 6º curso

Habilidades blandas: Colaboración, Empatía, Negociación, organización y planificación.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- La primera vez que lo explicas puede tardar, al menos, 30 minutos. Se recomienda supervisar la primera vuelta para resolver cualquier duda. Además, es importante recordar a los jugadores que lean al comienzo de cada turno la carta de ayuda.
- Para hacerlo más fácil, los jugadores pueden comenzar con 4 cartas en lugar de 2. Recuerde a los jugadores la importancia de seguir hablando durante el juego y tratar de planificar todo el turno antes de actuar.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Este es un juego complicado para ser utilizado en alumnos con necesidades especiales, pero puedes intentar jugarlo sin las “cartas que suben el agua”.

Discusión:

- ¿Ayudó a sus compañeros a tomar decisiones?
- ¿Aceptaste sugerencias de tu equipo?
- ¿Hubo conflictos entre el equipo durante el partido?
- Como los resolviste?
- ¿Eras un líder o un seguidor?
- ¿Escuchaste la opinión de tus compañeros?
- ¿Sentiste que los jugadores de tu equipo te escuchaban?

Mis notas:

Emotio

Competencias clave:

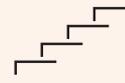
- *Literatura*
- *Plurilingüe*
- *Cultura y expresión*



3 - 5



20 minutos



6+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: colaboración, comunicación oral y no verbal, creatividad, empatía.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Emotio ha sido diseñado para desarrollar la Inteligencia Emocional.
- Las competencias clave desarrolladas a través de este juego de mesa son las competencias clave de alfabetización, multilingüe y cultural y de expresión. Las habilidades blandas desarrolladas son Colaboración, comunicación oral y no verbal, Creatividad, Empatía y Tolerancia.
- Antes de jugar, se debe permitir a los alumnos estudiar las cartas y discutir las emociones presentadas. Podrían jugar con las cartas, agruparlas como quieran, explicarlas y hacer preguntas sobre los símbolos y sus explicaciones.
- Al principio, las cartas se pueden traducir a la lengua materna, pero después de algunas rondas es posible jugarlas en inglés para desarrollar el multilingüismo.
- Algunos alumnos pueden ser tímidos y no querer compartir mucho sobre sus emociones y experiencias, por lo que los profesores deberían animarles a expresarse.
- Debes tener en cuenta las diferencias culturales a la hora de expresar tus propios sentimientos al jugar este juego.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Es un juego en el que los estudiantes con dificultades pueden participar fácilmente y con alegría y demostró que aumenta su confianza en sí mismos. También lo pueden jugar estudiantes con necesidades más serias, personalizando las preguntas y ayudándoles un poco sobre qué emoción aparece en la imagen o jugando de otra manera, como categorizar las emociones.

Emotio

Discusión:

- ¿Cómo te sentiste jugando este juego?
- ¿Qué tan difícil fue expresar tus sentimientos?
- ¿Sabes que en este juego no hay respuestas buenas o malas como tampoco hay emociones buenas o malas?
- ¿Reconociste todas las emociones?
- ¿Conseguiste expresar emociones no verbales?
- ¿Hubo alguna emoción que no querías compartir con los demás?
- ¿Hay algo que te gustaría hablar a solas con el profesor después de la clase?
- ¿Cómo alguna vez hablaste de este tipo de emociones con alguna persona? ¿Le gustaría?

Mis notas:

Dixit

Competencias clave:

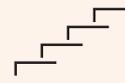
- *Literatura*
- *Plurilingüe*
- *Emprendimiento*



5 - 8



30 minutos



6+
1º - 6º curso

Habilidades blandas: Capacidad de deducción, creatividad.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Las tarjetas son el componente clave de Dixit, por lo que los profesores pueden prepararlas según un tema o tema que quieran discutir con los estudiantes.
- Como variante te sugerimos que en lugar de decir una palabra, puedas contar una historia, el título de una película o un libro.
- Se puede crear una historia o un cuento entre todos, con las cartas que han ido apareciendo en una ronda.
- También es posible jugar mostrando una carta y pidiendo a cada jugador que escriba palabras relacionadas. Las palabras más o menos comunes obtendrán más puntos.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Los estudiantes con necesidades especiales pueden participar en equipos y jugar con la ayuda de otro asistente si es necesario. Pueden centrarse en las imágenes y seleccionar la imagen que creen que coincide con la descripción o decir su propia descripción cuando sea su turno de ser el narrador.

Discusión:

- ¿Te resultó difícil asociar la imagen con la palabra?
- ¿Crees que se podría mejorar la creatividad con este juego?
- ¿Por qué es importante la creatividad en la vida?
- ¿Cómo crees que tus colegas adivinaron la carta correcta?
- ¿Cómo podría una persona desarrollar su creatividad?

Mis notas:

Bohnanza

Competencias clave:

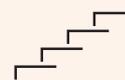
- *Literatura*
- *Emprendimiento*



3 - 5



40 - 45 minutos



12+
3º - 6º curso

Habilidades blandas: Comunicación oral, negociación, organización y planificación, toma de decisiones.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Para que los alumnos más pequeños entiendan las reglas, puede ser útil escribirlas en la pizarra. Al principio, jugarlo puede llevar más de una hora y es posible que cada grupo necesite un asistente que supervise el juego.
- Es un juego donde la comunicación y la colaboración es muy alta. Es importante prestar atención a los alumnos que participan menos y animarles a hablar. Crear grupos adecuados es fundamental para trabajar las competencias clave

Adaptaciones para necesidades especiales:

Los estudiantes con necesidades especiales pueden participar en equipos y jugar con la ayuda de otro asistente si es necesario. Pueden centrarse en las imágenes y reconocer las similares pero necesitan una persona que les guíe y les recuerde los pasos.

Discusión:

- ¿Qué tipo de argumentos ha utilizado para la negociación?
- ¿Qué aspectos le resultan difíciles en la negociación?
- ¿Cómo convenciste a tus compañeros para que cambiaran de tarjeta contigo?
- ¿Cómo negociarías con tus colegas la próxima vez?
- ¿A qué prestaste atención durante el juego?
- ¿Cuál fue la decisión más difícil que tomaste?
- ¿Qué hiciste cuando te diste cuenta de que no puedes convencer a tu colega para que te dé una tarjeta?
- ¿Harías alianzas?
- ¿Intentaste prestar atención a las estrategias de los demás?
- ¿Qué descubriste que quieres usar la próxima vez?
- ¿Cómo te convenció tu colega de cambiar tarjetas con él/ella?
- ¿Qué estrategia le parece más eficiente, por parte suya o de sus colegas?

Bohnanza

Discusión:

- ¿Qué tipo de argumentos ha utilizado para la negociación?
- ¿Qué aspectos le resultan difíciles en la negociación?
- ¿Cómo convenciste a tus compañeros para que cambiaran de tarjeta contigo?
- ¿Cómo negociarías con tus colegas la próxima vez?
- ¿A qué prestaste atención durante el juego?
- ¿Cuál fue la decisión más difícil que tomaste?
- ¿Qué hiciste cuando te diste cuenta de que no puedes convencer a tu colega para que te dé una tarjeta?
- ¿Harías alianzas?
- ¿Intentaste prestar atención a las estrategias de los demás?
- ¿Qué descubriste que quieres usar la próxima vez?
- ¿Cómo te convenció tu colega de cambiar tarjetas con él/ella?
- ¿Qué estrategia le parece más eficiente, por parte suya o de sus colegas?

Mis notas:

Blurble

Competencias clave:

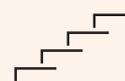
- *Literatura*
- *Plurilingüe*



3 - 6



5 minutos

6+
1º - 6º curso

Habilidades interpersonales: comunicación escrita, no verbal y oral, creatividad.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Dado que algunos estudiantes necesitan más tiempo para pensar y reaccionar, puede resultar útil dejar un espacio (unos 3 segundos) o contar hasta 3-5 antes de responder. De esta manera, los estudiantes más lentos se sienten menos frustrados.
- En 1º de primaria recomendamos escribir la palabra en lugar de decirla. También jugar en equipos podría hacerlo más fácil. Escribe tantas palabras como puedas y cuenta el número.
- Las palabras también se pueden escribir.
- Las cartas de Blurble son muy versátiles y pueden usarse para jugar a juegos de memoria, crear tablas para trabajar con coordenadas cartesianas, practicar ortografía o jugar con campos semánticos. También hacer grupos de cartas con sonidos similares puede ser una oportunidad para trabajar el ritmo.
- Si el juego se utiliza en una lengua extranjera, para adaptar sus conocimientos al juego se pueden seleccionar las tarjetas de vocabulario que los alumnos conocen para simplificar el juego.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Para estudiantes con necesidades especiales recomendamos identificar la imagen diciéndola en voz alta.

Discusión:

- Crea un nuevo juego con estos componentes y compártelo con el resto de la clase.
- ¿Qué forma de jugar con las cartas fue más difícil? ¿Por qué?
- ¿Tuviste tiempo para decir palabras?
- ¿Tuviste tiempo para pensar en la palabra?
- ¿Qué te resultó difícil?
- ¿Sabías el nombre de todos los objetos de las cartas?

Mis notas:

Avalon

Competencias clave:

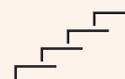
- *Aprende a aprender*
- *Social y cívico*



5 - 10



30 - 40 minutos



13+
5º - 6º curso

Habilidades blandas: Capacidad de deducción, Colaboración, Ética, Negociación, Pensamiento crítico, Tolerancia, Toma de decisiones

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- Debido a su complejidad, os aconsejamos reservar una hora aparte para explicar los personajes y las reglas y, tal vez, hablar de la historia del Rey Arturo. También podrás realizar una partida de prueba con todo el grupo durante la primera hora.
- Al principio necesitaban ayuda y supervisión, pero nuestros alumnos mayores pudieron jugar solos después de jugar dos veces.
- Una alternativa para que jueguen los más jóvenes podría ser formar equipos de edades mixtas con los mayores (cuando sea posible).
- Los alumnos de 8 años lo jugaron, pero les resultó difícil recordar y seguir las reglas. Una adaptación para ellos podría ser utilizar sólo los personajes buenos, malos y Merlín, sin los demás.
- Los alumnos mayores disfrutaron del juego y encontraron estrategias para desempeñar ambos roles. Pudimos ver muy bien desarrollada la comunicación no verbal, la capacidad de deducción, el pensamiento crítico y la toma de decisiones tras jugar a este juego.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Los estudiantes con necesidades especiales pueden participar en equipos y jugar con la ayuda de otro asistente si es necesario. Pueden centrarse en los colores rojo y azul de las cartas y recordar las expresiones de buenas y malas intenciones.

Avalon

Discusión:

- ¿Por qué crees que los ganadores ganaron el juego?
- ¿Cómo te sentiste al tener que engañar a los demás?
- ¿Cuáles crees que son las consecuencias de ser engañado en la vida real?
- ¿Intentaste hacer trampa?
- ¿Cuándo, por qué, cómo?
- ¿Cooperaste con tus socios?
- ¿Cómo te sentiste cuando no entendieron tu mensaje?
- ¿Tiene en mente situaciones en las que engañar a alguien es inofensivo/es bueno por el momento/tiene malas consecuencias?
- ¿Tiene ejemplos de su vida en los que los mensajes verbales y no verbales eran diferentes?

Mis notas:

7 ate 9 (Alto voltaje)

Competencias clave:

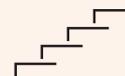
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas*



4



5 minutos



7+
2º - 6º curso

Habilidades blandas: pensamiento abstracto, resiliencia

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- En primero de primaria recomendamos evitar el modo competitivo y jugar por turnos para dar tiempo a cada alumno de calcular y estar listo para jugar. Además, puedes evitar las tarjetas con números negativos ya que las operaciones matemáticas están limitadas en estos grados.
- Como variación, puedes multiplicar y utilizar las unidades del resultado. Además, puedes olvidarte del ± 1 , 2, 3 y poner el siguiente o el anterior o puedes sumar todos los números de las cartas.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Para nuestros alumnos con necesidades especiales podemos decir el número en voz alta y turnarnos.

Discusión:

- ¿Tuviste tiempo suficiente para responder?
- ¿Estaba estresado/frustrado y por qué?
- ¿Qué hiciste?
- ¿Qué podrías hacer durante la clase o en casa para mejorar tu desempeño en este juego?
- ¿Cómo calculaste el resultado?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez?
- ¿Encontraste la estrategia para calcular más rápido?
- ¿Eres mejor o peor que tus compañeros?
- ¿Cómo puedes ayudarlos a ser mejores?
- ¿Cómo pueden ellos o tu profesor ayudarte a mejorar?
- ¿Qué variación incluiría para ayudar a los estudiantes a frustrarse más a menudo?

Mis notas:

3x4 ¡Zas!

Competencias clave:

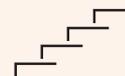
- *Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas*



4



10 minutos

7+
2º - 4º curso

Habilidades blandas: autocontrol, pensamiento abstracto, resiliencia.

Variantes y pasos para empezar a jugar:

- En 1º y 2º de primaria, puedes sumar los resultados de los dados en lugar de multiplicarlos. En este caso, cree una regla para los resultados de números primos.
- Para dar tiempo a los alumnos más débiles, recomendamos que, después de tirar los dados, el jugador cuente 1, 2, 3 antes de golpear la mosca.
- Puedes probar algunas variaciones como decir características en lugar de multiplicar o decir en voz alta el resultado que deben encontrar.
- Este material se puede utilizar diciendo cualquier característica de la mosca en lugar del número.

Adaptaciones para necesidades especiales:

Para alumnos con necesidades especiales se recomienda identificar los números antes de empezar a jugar. Además, pueden jugar en parejas.

Discusión:

- ¿Tuviste tiempo suficiente para responder?
- ¿Estaba estresado/frustrado y por qué?
- ¿Qué hiciste?
- ¿Qué podrías hacer durante la clase o en casa para mejorar tu desempeño en este juego?
- ¿Cómo calculaste el resultado?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez?
- ¿Encontraste la estrategia para calcular más rápido?
- ¿Eres mejor o peor que tus compañeros?
- ¿Cómo puedes ayudarlos a ser mejores?
- ¿Cómo pueden ellos o tu profesor ayudarte a mejorar?
- ¿Qué variación incluiría para ayudar a los estudiantes a frustrarse más a menudo?

Mis notas:



Co-funded by
the European Union

Contacto



www.meepleschoolerasmusproject.eu



Proyecto Erasmus+ Meeple School



meepleschoolproject

