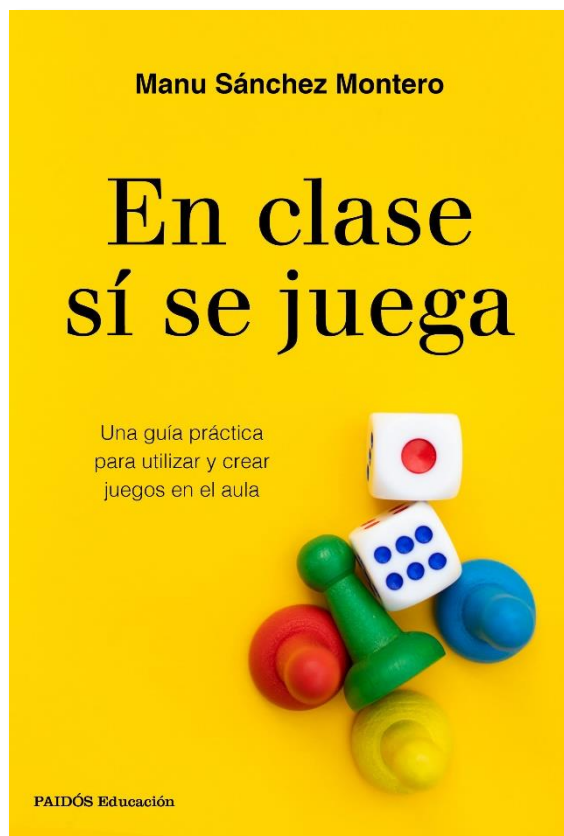


# EN CLASE SÍ SE JUEGA

Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula

**MANU SÁNCHEZ MONTERO**



Los niños y las niñas son el centro mismo del proceso educativo, y el juego, una de las principales actividades que realizan durante toda su etapa escolar. ¿Cómo no podríamos contemplar su utilización en el aula? El juego es un claro elemento del que debe valerse la pedagogía para ser usado en beneficio de la formación del niño y, por lo tanto, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

El propósito de *En clase sí se juega* es presentar las distintas metodologías y recursos que el juego puede aportar a cualquier educador en su labor docente para ser capaces de abordar los cambios sociales y educativos que nos plantea el presente y el futuro, al tiempo que define y plantea ejemplos prácticos sobre estas metodologías, estrategias y recursos para poderlas llevar al aula o a tu vida como filosofía vertebradora.

¿Juegas?

**«Utilizar el juego en la escuela posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y afectivo del alumno: ayuda a consolidar conocimientos, despierta posibilidades intelectuales y físicas, desarrolla la imaginación y la creatividad, ayuda a conocer su propio cuerpo, desarrolla el lenguaje, inicia el pensamiento lateral, facilita el aprendizaje de normas y conductas, favorece la agudeza visual, mejorar la precisión...»**

**p. 33**

# MANU SÁNCHEZ MONTERO

**Manuel Luis Sánchez Montero** (1977) imparte clases de Educación Primaria en el CEIP Maestra Ángeles Cuesta de la localidad sevillana de Marchena, es formador en distintos centros del profesorado y colabora con varias universidades españolas. Ha sido nominado en varias ocasiones como uno de los mejores docentes de nuestro país en los premios Educa Abanca, premiado con El juego en la escuela por el Observatorio Infantil del Juego, la Fundación Crecer Jugando y la Asociación de jugueteros españoles y galardonado con el premio Eduardo Nevado por la asociación de creadores de juegos de mesa LUDO. Sus obras de literatura infantil y juegos de mesa han ganado premios nacionales e internacionales y se distribuyen en varios países europeos y en Latinoamérica. Ha sido presentador del programa de radio #EducaciónLúdica de la Cadena Ser y su lema de vida es «Antes de cenar hay que jugar».



© Archivo del autor

## SUMARIO

### Jugar es aprender

El juego en nuestra vida  
El juego en educación

### Aprender jugando, la metodología que funciona

Juego libre  
Juegos serios (*serious games*)  
Niveles de aplicación del aprendizaje basado en juegos  
Juegos y competencias clave  
Juegos por áreas y cursos  
Sesiones de juego

### Gamificación

Las partes de un todo  
Diseña tu propia experiencia  
Herramientas para gamificar  
El lado oscuro de la gamificación

### La narrativa al poder de la imaginación

Del *storytelling* al rol  
Habilidades lingüísticas y juegos  
Elementos visuales: *visual thinking*

### Encuentra la llave

La salida para tener éxito  
Un misterio por abrir

### Juegos y aplicaciones digitales

Videojuegos para el aula: más allá de dispositivos móviles y PDI (pizarras digitales interactivas)  
Transformar narrativas o mecánicas  
Crear tus propios recursos digitales  
¿Cómo introducirlos en un centro?

### Neuroeducación lúdica

El proceso neurológico y el juego  
Dos caminos para un mismo destino  
Inteligencias múltiples y juegos de mesa

### Entre todos construimos una educación lúdica

Las administraciones educativas y el juego  
¿Qué puedes hacer tú? Cómo crear un proyecto lúdico

### Diseñar tus propios *serious games*

Pero... ¿cómo diseño un juego?  
Pasos para crear un prototipo  
¿Cómo hacer un juego atractivo y adecuado?  
¿Cómo encontrar el equilibrio entre contenidos y diversión?

### Anexo

Juego: Como perros y gatos  
Un colegio de juegos

### Agradecimientos

Bibliografía consultada

# EXTRACTO DEL CAPÍTULO 1

## JUGAR ES APRENDER

«Si fuera de nuevo un alumno..., ¿me gustaría ir a clase?»

Esta es una de las preguntas que más me hago a lo largo de la semana cuando preparo las clases. Los docentes somos los primeros interesados por el alumnado, pero en la mayoría de las ocasiones no somos conscientes de lo poco motivados que entran los alumnos en el aula.

Si vuelvo la vista atrás, a cuando era yo el alumno, recuerdo cómo nos apasionaba cualquier cosa que saliera de la rutina: las excursiones, las celebraciones de los días especiales, la visita de alguien de fuera, las fiestas de fin de curso, etc. Si piensas en tu etapa escolar, estos eventos y ocasiones especiales también destacarán en tus recuerdos, y si cierras los ojos y piensas dónde disfrutaste más, seguro que aparecen los juegos en el patio, en clase o en el gimnasio.

Jugar es lo que motiva al niño a seguir adelante y vivir el presente. Es lo que más feliz le hace en sus años de escolarización. Se crean conexiones mentales tan intensas al disfrutar del juego, que décadas después seguimos acordándonos de esta actividad. Jugar no solo es divertido: nos hace más inteligentes, más fuertes, más rápidos, más extrovertidos y más activos. Jugar nos ayuda a explorar el mundo a nuestro alrededor y a resolver problemas; permite que nos hagamos entender, que probemos nuevas ideas y que conozcamos a los demás y a nosotros mismos, porque **el juego es el lenguaje universal del aprendizaje**.

Desde hace varias generaciones, los adultos piensan que los niños juegan demasiado y, muchas veces, sin control, como algo impulsivo y adictivo. Piensan que el juego les quita tiempo para las cosas importantes, y no se dan cuenta de que el juego es lo más importante para nuestra forma de entender la vida.

Solo tenemos que echar la vista atrás y comprobar el daño y sufrimiento que los niños han padecido en los meses de confinamiento por la pandemia global COVID, por no poder tener contacto físico con sus familiares y sobre todo con sus iguales.

Jugar no es algo secundario, **es un derecho** de los niños que se sitúa al mismo nivel que otras necesidades tan evidentes como la educación o el cuidado de su salud, como recoge Naciones Unidas en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño: el niño tiene el derecho «al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes».

Psicólogos, biólogos, filósofos y educadores han tratado de investigar, comprender y explicar las raíces y el propósito de este comportamiento global del juego. A estas alturas del siglo XXI, ya nadie pone en duda los beneficios que aporta el juego al ser humano. En realidad, el juego ha sido durante mucho tiempo una herramienta esencial para el aprendizaje, y educadores de todo el mundo apuestan por el juego como metodología educativa.

¿Será el juego la solución para encarar los **nuevos retos del aprendizaje** escolar? Según el informe realizado por la Cumbre Mundial para la Innovación en Educación (Wise), las escuelas serán muy distintas en el año 2030:

- Las clases magistrales desaparecerán y el profesor tendrá como principal misión guiar al alumno a través de su propio proceso de aprendizaje.
- El currículo estará personalizado a la medida de las necesidades de cada estudiante.
- Se valorarán las habilidades personales y prácticas más que los contenidos académicos.
- Internet será la principal fuente de conocimiento y el inglés la lengua mayoritaria.

¿Es el juego una herramienta para construir los **pilares de la educación** del siglo XXI? Ya en 2014, en esta misma cumbre mundial, se introdujo el juego como una poderosa herramienta de aprendizaje (y perdura hasta el día de hoy gracias al programa WISE Accelerator 2020). Estoy convencido de que la respuesta es afirmativa, sobre todo si pretendemos conseguir los objetivos que nos marca la Unesco: aprender a hacer, aprender a aprender, aprender a ser y aprender a vivir con los demás.

En los años de experiencia que llevo como docente, introducir el juego en el aula me ha servido para darme cuenta de cómo puede transformar de manera radical el proceso de enseñanza y aprendizaje. No en vano el juego es emoción pura, y sin ella no existiría nunca aprendizaje. Jugar no es más que resolver problemas con una actitud lúdica, por eso los alumnos se involucran y entusiasman transformando el aprendizaje en algo memorable. El propósito de este libro es presentar las distintas metodologías y recursos que el juego puede aportar a cualquier educador en su labor docente para ser capaces de abordar los cambios sociales y educativos que nos plantean el presente y el futuro. Pretende proporcionar diversas herramientas, prácticas y medios para una enseñanza y un aprendizaje más eficientes. Hablaré de propuestas emergentes y actuales, como la gamificación, el aprendizaje basado en juegos, los *escape room*, los *serious games*, el uso de videojuegos y cualquier actividad lúdica que nos permita un aprendizaje más significativo y divertido. Estoy convencido del poder del juego para transformar la educación, así que definiré y plantearé ejemplos prácticos sobre estas metodologías, estrategias y recursos que permitan llevarlos al aula o a tu vida como filosofía vertebradora... para tener un espíritu lúdico.

En los capítulos utilizaré un lenguaje formal porque en educación tiene que existir un rigor teórico y científico, y en otros casos te contaré consejos, experiencias y secretos para que tus alumnos disfruten de tus clases.

Jugar es la clave de la educación, y este libro está destinado a los educadores que aún recuerdan lo felices que eran jugando. ¿Juegas?»

pp. 13-15

**Para más información:**

Paloma Cordon  
934 928 633 - 699629430  
[pcordon@planeta.es](mailto:pcordon@planeta.es)

Guillem Duran  
934 928 442  
[gduran@planeta.es](mailto:gduran@planeta.es)