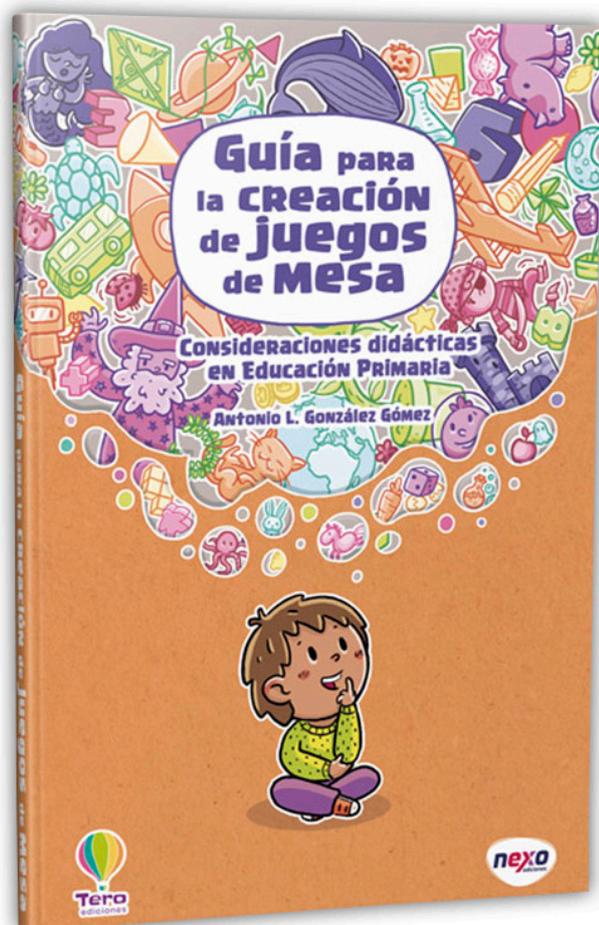


González Gómez, A.L.: Guía para la creación de juegos de mesa. Consideraciones didácticas en Educación Primaria. Tero Ediciones y Nexo Ediciones, 2023, 119 pags, ISBN: 978-8409118885



¿Son los juegos de mesa algo obsoleto que ha dejado paso a los videojuegos? Lo cierto es que existe un interés creciente por el uso de los juegos de mesa en el aula, con el objetivo de conseguir clases más dinámicas y que generen lo que los docentes e investigadores están ya cansados de escuchar: “aprendizaje significativo”. Antonio L. González Gómez, doctor en educación y maestro de Educación Primaria, decide aportar un poco de luz a la problemática de la educación actual y contribuir al diseño de materiales y secuencias didácticas con grandes resultados. Esta guía nace como muestra de la gran aceptación que tienen los juegos de mesa en su centro educativo y la inmensa motivación que estos generan entre su alumnado, no solo en el aula, sino también fuera

de esta. En definitiva, el propósito de este libro es presentar el marco teórico existente acerca de esta metodología, el uso de juegos de mesa, así como aportar una serie de pasos para la creación de estos, junto con ejemplos de algunos juegos ya existentes. Así, este libro se estructura en dos partes claramente diferenciadas, las cuales se comentarán a continuación.

La primera de las partes, “El juego de mesa en Educación Primaria. Creación de juegos de mesa e intervención”, como bien indica su título, hace un repaso a la bibliografía existente acerca de los juegos de mesa utilizados en el marco de la educación. Uno de los apartados que me ha resultado más clarificador, ha sido el destinado a la terminología que esto engloba. Así, aporta definiciones claras acerca de los términos “*serious games*”, “aprendizaje basado en juegos” y “gamificación”, pues muchas veces son tomados erróneamente como sinónimos. El autor continúa haciendo una clasificación de los juegos de mesa, para continuar con la breve historia de estos. En el segundo de los apartados de esta parte, comienza con lo que el título del libro ya adelanta, con una “guía para la creación de juegos de mesa”. Así, el autor hace un recorrido por todos los elementos, que, a su parecer, deberían tenerse en cuenta a la hora de diseñar un juego de mesa. Para cada uno de ellos, aporta una descripción y clasificación de los tipos existentes. Además, una de las cosas más útiles, es que aporta enlaces, aplicaciones y ejemplos concretos para el diseño de estos. Incluso, hace pequeñas relaciones entre los distintos elementos y los contenidos y competencias recogidos en el currículo de Educación Primaria. En definitiva, el hilo conductor de esta guía resulta muy atractivo, pues una vez explicados todos los elementos y los beneficios de estos juegos de mesa, pasa a ponerlos en práctica en la segunda parte de este libro.

En esta segunda parte, “Ejemplos de *serious games* en Educación Primaria”, Antonio deja constancia de que toda la parte primera del libro comentada con anterioridad no es algo puramente teórico, sino que se hace tangible una vez se comienza con el diseño de estos juegos de mesa. Y es aquí donde llega mi parte favorita del libro, pues el autor utiliza unas tablas muy útiles y visuales para presentar cada uno de los juegos de mesa. En estas aparece un resumen de todos los aspectos necesarios que deberían cubrirse a la hora del diseño de un juego (tipo de alumnado al que se dirige, tiempo, temática principal, objetivo, dinámica, mecánica, interacción, etc.). Pero hay más, no solo hace referencia a esos elementos antes comentados, sino que existen celdas destinadas a la relevancia pedagógica del juego. Así, el autor remarca la importancia de ese componente educativo que reside tras cada uno de estos juegos. Por ello, la tabla también hace referencia a la temática principal, y área de conocimiento, en referencia al currículo existente, en la que está basado el juego.

En definitiva, el libro “Guía para la creación de juegos de mesa. Consideraciones didácticas en Educación Primaria.” debería ser uno de esos libros de consulta de cualquier profesional dedicado a la educación. Si bien es cierto que, como indica el título, el autor ha querido enmarcar esta metodología en Educación Primaria, las ideas y consejos que aporta son perfectamente adaptables a cualquier otro nivel o entorno educativo en el que se desee poner en marcha. Como bien indica el prólogo de este libro, si no hay mayor motivación en nuestros estudiantes que conseguir un reto o ganar la partida, ¿por qué no utilizar los juegos de mesa para enseñar los contenidos curriculares de manera fácil y divertida?

Ángela Bermejo San Frutos

angela.bermejo@estudiante.uam.es

Docente e Investigadora en Formación de

Didáctica de la Ciencias Experimentales

Departamento de Didácticas Específicas

Universidad Autónoma de Madrid