

PARDOS, JAIME ÁNGEL: Guía de los juegos de mesa en el aula.
Nexo Ediciones, 2019.



El libro comienza reivindicando el uso de los juegos de mesa en el aula, como metodología innovadora que se ha introducido “recientemente” en aula bajo el nombre de Gamificación o Aprendizaje basado en juegos (ABJ). Los juegos siempre fueron un elemento capaz de transportar a los niños a otros mundos fantásticos y adentrarlos en ambientes de dragones y monstruos. Los docentes de hoy en día han sabido reconocer este carácter motivador del juego y cada vez hay más profesores dispuestos a introducirlo en sus aulas como un recurso didáctico más. Igualmente, existe gran cantidad de bibliografía que respalda los buenos resultados de esta metodología. Incluso, existe una gran comunidad de docentes en las redes sociales que comparten sus creaciones de jue-

gos de mesa educativos para que puedan ser usados por otros docentes. Este es el punto de partida del autor del libro, pues considera que existe una problemática alrededor de la gran cantidad de recursos, juegos, de los que se dispone hoy en día. Este amplio abanico, paradójicamente, ocasiona un panorama de duda a los profesores que quieren llevar juegos al aula, pues no saben cuáles elegir. El autor de este libro analiza una variada lista de juegos de mesa que pueden adquirirse en el mercado, muchos de ellos inicialmente no diseñados con un carácter 100% educativo para estudiantes, sino como medio de entretenimiento para el público en general.

En mi opinión, el verdadero potencial del libro reside en la forma de estructuración de este. El libro ofrece una explicación muy detallada y de gran utilidad didáctica, encuadra los juegos en las leyes educativas de España vigentes en el periodo de publicación del libro, tanto para el nivel educativo de Educación Primaria (RD 126/2014 y Resolución del 12 de abril de 2016), como para Educación Infantil (RD 1630/2006). Por cada uno de los juegos expuestos, se describen las competencias, áreas y bloques de contenidos que se trabajan con ellos.

Algunos de los juegos seleccionados por el autor para su análisis son juegos de gran éxito y reconocimiento entre el alumnado, lo que hace aún más atractiva para estos su inclusión en el aula. Algunos ejemplos a destacar, de entre los más de 25 juegos incluidos en este libro, son: Monster Kit, Animalix, Dobble, Jungle Speed, Código secreto, Dixit, iDon't say it! y el Rumi-kub. Me gustaría transmitir mi más profunda admiración por el gran trabajo del autor a la hora de ofrecer información de estos. Tomando como ejemplo el primero de ellos, el juego Monster Kit, se aporta una fotografía del juego

y una pequeña descripción sobre este, en términos de dinámicas, modos de juegos y objetivos lúdicos de este. A continuación, se ofrece un resumen de su encuadre didáctico: etapa educativa (Educación Primaria o Infantil), cursos recomendados a los que estaría preferentemente destinado y competencias que moviliza y/o ayuda a desarrollar. Más delante, ofrece una detallada descripción sobre la materia y los bloques de contenidos que incluye el juego, junto con todos los epígrafes correspondientes en cuanto a los contenidos concretos de cada bloque. Por tanto, el nivel de detalle es minucioso. En este caso, el juego Monster Kit, en total se enmarca en 6 materias, con al menos 2 bloques de contenidos cada una.

En definitiva, este libro es un gran manual de consulta para aquellos docentes de Educación Primaria e Infantil que quieran utilizar juegos de mesa en sus aulas y lo que es más importante, que necesiten hacer programaciones didácticas en sus centros o para oposiciones donde todas las propuestas didácticas deben estar debidamente justificadas. Además, puede servir de guía para la compra de juegos de mesa en un centro educativo y poder así crear pequeñas bibliotecas de juegos.

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