

**EDUCACIÓN**

*Un nutrido grupo de profesores impulsa el movimiento ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos) para utilizar y crear actividades lúdicas con el objetivo de captar la atención y el interés de los estudiantes y conseguir un aprendizaje completo.*

# El juego de mesa irrumpen en el aula

Laura Guerrero

OLGAPEREDA  
Barcelona

El juego no es algo secundario. Es un derecho de los niños al mismo nivel que la educación y la salud, según dictamina Naciones Unidas. El juego es, además, una herramienta educativa. Muchas voces consideran que el juego tiene gran poder para transformar la educación y que es una de las soluciones para los retos del aprendizaje en el siglo XXI. Jugar es resolver problemas con una actitud lúdica. Como herramienta educativa no es ninguna novedad. Pedagogos clásicos como Froebel y Montessori ya apostaron por el aprendizaje con materiales divertidos y manipulativos. La originalidad del actual movimiento -bautizado por sus impulsores como Jueducación o ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos)- reside en el tipo de divertimento. Hay juegos ex profeso para el aula (*class game*) con los que los alumnos pueden aprender conocimientos, así como desarrollar competencias y habilidades sociales. Pero también se pueden adaptar los juegos tradicionales de mesa (*serious game*). En la pandemia, por ejemplo, arrasó entre los más pequeños *Virus*, un divertimento de cartas que, aplicado al aula, puede servir para aprender anatomía y ciencia.

El ABJ no es una corriente excéntrica. Es un movimiento serio y con empuje entre el profesorado, que lo utiliza como una herramienta educativa más en todas las etapas. El ABJ va más allá de la gamificación del aula, palabra que proviene de *game*, juego en inglés. Más propia de la etapa secundaria y superior, la gamificación implica hacer que las cosas sean más atractivas para los estudiantes, pero no tiene por qué pasar por el juego. En el ABJ, sin embargo, siempre se juega. «La ventaja fundamental es la motivación, consigues atraer la atención y, además, el aprendizaje es activo y se fomenta la cohesión del grupo», explica Àlex Caramé, profesor de la facultad de Educació de la UB, donde ha organizado jornadas académicas sobre el ABJ y donde ha conseguido levantar el Aula de jocs, un espacio único en



El profesor Àlex Caramé, en el Aula de Jocs de la facultad de Educació (UB).

## «El aprendizaje que se consigue es memorable y perdura en el tiempo»

Europa que reúne más de 400 juegos con finalidad didáctica. Jugar con los estudiantes no significa ser su colega. El propósito del ABJ -un movimiento muy relacionado con el aprendizaje por proyectos y el desarrollo de competencias y destrezas- no es pasar el rato ni divertir a los chavales sino que aprendan. «Nuestro objetivo es pedagógico», defiende Óscar Recio, profesor de primaria en un colegio público de Asturias y uno de los miembros más activos del ABJ.

Jugador de rol desde que tenía nueve años, Recio aprendió inglés de forma natural para, precisa-

mente, tener acceso a juegos que solo estaban disponibles en ese idioma. Cuando se convirtió en maestro, decidió aplicar la Jueducación en sus clases, algo que lleva poniendo en práctica desde hace más de 15 años. «La ley educativa dice qué materias tengo que enseñar, pero no dice cómo. Hay docentes que optan exclusivamente por los libros de texto. No es mi caso. Yo aplico el juego, pero sé que no es una panacea. Es una herramienta más», razona.

El ABJ no desprecia la memoria y el aprendizaje memorístico, básico para los estudiantes. Lo que sí hace es dinamizar contenidos para conseguir una actitud proactiva. «Los alumnos quieren participar y entender. Fomentamos sus competencias porque queremos que sean ágiles y despiertos», concluye. Los docentes que aplican los juegos en clase están muy movilizados en redes sociales, donde comparten

información y materiales. Manu Sánchez, multipremiado maestro de un colegio público de Marchena (Sevilla), acaba de publicar *En clase sí se juega* (editorial Paidós), una guía para docentes, padres, madres y monitores de tiempo libre.

### Trabajo en equipo

«El juego es divertido, de acuerdo. Pero lo fundamental es que el aprendizaje que se consigue es memorable y perdura en el tiempo. Muchos exalumnos me paran por la calle y me dicen que todavía se acuerdan de lo mucho que aprendieron en mis clases», explica Sánchez, autor de *Monster kit*, un juego didáctico que ha desembarcado en escuelas de Chile, Uruguay, Colombia y Polonia. La apuesta por el trabajo en equipo, la resolución de problemas basados en situaciones de la vida real y el juego como elemento esencial para la motivación son los tres pilares básicos de la

nueva corriente pedagógica. «Los estudiantes solo pueden aprender con experiencias. Les tienes que poner en situaciones que sean interesantes para ellos. El aprendizaje sucede cuando alguien quiere aprender, no cuando alguien quiere enseñar», sostiene Roger Schank, investigador e impulsor del movimiento *Learning by doing*. El ABJ implica trabajo adicional para los docentes. «Es un esfuerzo constante. Tienes que planificar el juego y cómo lo vas a desarrollar. Exige que estés al tanto de todo. No se nos ve, pero trabajamos en esto hasta los fines de semana», comenta Sánchez. Respecto a las críticas que reciben de la pedagogía más clásica, los defensores del ABJ insisten en que no es una metodología válida para el 100% de los docentes y recuerdan que el juego como herramienta educativa simplemente es un material pedagógico más. ■