

¡Juegos de mesa en el aula!

No solo se puede innovar con ayuda de las TIC. El uso de los juegos de mesa en clase resulta muy atractivo y motivador. ¡Y con su ayuda se pueden trabajar las Inteligencias Múltiples!



Ginés Ciudad Real / [@ginesciudadreal](#)
Carlos Casado / [@fcarloscasado](#)

Nuestro primer contacto con la utilización de los juegos de mesa en el ámbito educativo fue en 2016 durante un taller de Inteligencias Múltiples en el que Antonio Lara, técnico de la juventud del Ayuntamiento de Marmolejo, fan apasionado y buen conocedor de las posibilidades que ofrece, nos explicó cómo utiliza este recurso para trabajar con jóvenes y niños. En ese momento descubrimos que se podían convertir en una herramienta a implementar en nuestras clases, ajustándolos al modelo competencial y, en concreto, a nuestro trabajo en inteligencias múltiples.

En una primera fase de investigación, descubrimos el trabajo que Fernando Trujillo [fernandotrujillo.es] ofrece en su blog para todo aquel que quiera iniciarse en los juegos de mesa en sus aulas. También, su colaboración con la Asociación “Impuls”

[impuls.onl] en el desarrollo de su documento ‘Los juegos de mesa como herramienta pedagógica en el aula’.

En nuestra propuesta queremos compartir diferentes posibilidades de juegos de mesa que podemos utilizar en nuestras clases para trabajar cada una de las ocho inteligencias que propone Howard Gardner. En esta clasificación hemos buscado alter-

Ofrecen una experiencia divertida, estimulante y motivadora mediante el aprendizaje significativo

nativas para su uso directo en el aula, con un precio razonable y que se puedan convertir en poco tiempo en una experiencia divertida, estimulante y motivadora para nuestros alumnos; también, que nos ayuden a conseguir el tan ansiado aprendizaje activo y significativo. ■



Ginés Ciudad Real y Carlos Casado son profesores de Secundaria en Jaén e imparten talleres sobre Inteligencias Múltiples y Educación Emocional a docentes de forma presencial y on line.



Intrapersonal

Ikonikus

Los participantes deben adivinar las emociones del grupo en diferentes situaciones. El juego descontextualiza iconos comunes (tráfico, meteorología...) y los introduce en un corazón para lograr un particular contexto emocional.

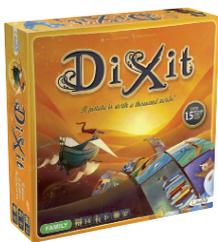
Edad: desde 6 años
Fabricante: Brain Picnic
www.brainpicnic.es



Dixit

Basado en cuidadas ilustraciones, los jugadores tienen que poner a trabajar la imaginación, la creatividad y la abstracción en la creación de sus propias sentencias. Idóneo para todas las edades.

Edad: desde 8 años
Fabricante: ZacaTrus
www.zacatrus.com



Interpersonal

Jungle speed

Dinámico y muy divertido, promueve la interacción además de la atención, percepción, toma de decisiones, flexibilidad cognitiva y velocidad de razonamiento.

Edad: desde 7 años
Fabricante: Asmodee
www.junglespeed.com



Duplik

Juego de dibujo donde el elemento innovador es la descripción. La interactividad es clave ya que un garabato puede ganar al dibujo de un artista: lo que cuenta no es la calidad del dibujo, sino haber acertado más criterios.

Edad: desde 12 años
Fabricante: Asmodee
pro.asmodee.es



Lingüística

Letra a letra

Son un total de 100 cartas redondas que llevan palabras escondidas en sus tres círculos de colores rojo, azul y negro. Es idóneo para trabajar la atención, el vocabulario y la conciencia fonológica.

Edad: desde 8 años
Fabricante: Thinkfun
www.Thinkfun.com



Djam

Alternativo al scrabble o al Cubiletras, es un interesante título de dados y tarjetas con temas concretos a los que deben ceñirse los jugadores, lo que provoca partidas muy divertidas.

Edad: desde 10 años
Fabricante: Asmodee
pro.asmodee.es



Matemática

Diavolo

Diabólico juego compuesto por unos dados con unos diablillos en relieve que permiten combinar el cálculo matemático con la agudeza visual y mental. Permite partidas de 2 a 6 jugadores.

Edad: desde 10 años
Fabricante: Asmodee
pro.asmodee.es



Dados Zombie

Con los 13 dados se puede trabajar de forma divertida la probabilidad y el azar mediante este juego que atrapa desde el principio. Además, se puede llevar a cualquier lado y echar unas partidas en cualquier momento.

Edad: desde 10 años
Fabricante: ZacaTrus
www.zacatrus.com





Visual

Dobble

¿Serás capaz de encontrar el único dibujo idéntico? Este divertido juego ofrece diferentes versiones para todas las edades y puede servir para trabajar la atención visual con números y formas geométricas.

Edad: desde 4 años

Fabricante: Asmodee
pro.asmodee.es



Fantasma Blitz

Juego de cartas y figuras en el que la rapidez visual y la capacidad de pensar y decidir rápido nos ayudarán a trabajar la habilidad y el razonamiento eligiendo uno de los objetos lo más rápidamente posible.

Edad: desde 8 años

Fabricante: Zacatrus
www.zacatrus.com



Corporal

Danza del huevo

Los jugadores ponen a prueba su habilidad ya que deben superar una serie de pruebas ¡sin que se les caiga ningún huevo! Permite trabajar la coordinación, la motricidad y el ritmo de una manera muy divertida para los niños.

Edad: desde 5 años

Fabricante: Haba
www.haba.de/es_ES



Speed Cups

Los protagonistas son unos cubiletes de colores que se deben colocar de forma ordenada. La atención y la velocidad junto con la percepción visual serán los elementos clave para conseguir la victoria.

Edad: desde 6 años

Fabricante: Zacatrus
www.zacatrus.com



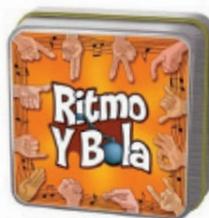
Musical

Ritmo y Bola

Juego musical en el que hay que palmear las piernas al ritmo de 'We Will Rock You'. A partir de ahí, comienza una cadena de signos que habrá que seguir con atención. Muy entretenido para jugar en grupos grandes.

Edad: desde 10 años

Fabricante: Asmodee
pro.asmodee.es



Simon

Título clásico que hemos querido incluir dentro de esta recopilación por la combinación de aspectos que nos permite trabajar como la memoria, la atención, la percepción visual y la discriminación auditiva.

Edad: desde 8 años

Fabricante: Hasbro
www.hasbro.com/es-es/



Naturalista

Fauna

Este título de preguntas y respuestas sobre animales consiste en que los participantes deben demostrar lo que saben sobre ellos. Su mayor novedad es la presencia de un tablero donde pueden responder todos a la vez.

Edad: desde 10 años

Fabricante: Zacatrus
www.zacatrus.com



Agrícola

Ambientado en una zona agrícola, cada jugador es una familia que deberá crear su granja, criar ganado y cultivar alimentos para sobrevivir. Se trata de un juego de simulación social alternativo a las versiones digitales.

Edad: desde 10 años

Fabricante: Zacatrus
www.zacatrus.com

