

Cápsula lúdico-narrativa.

Aprendizaje y mundo en juego



[Entidad: Farmamundi Andalucía]

Azahara García Peralta
Socióloga, consultora, profesora

Mayo 2026

INTRODUCCIÓN

El juego puede convertirse en una poderosa herramienta educativa cuando se utiliza con intención pedagógica. A través de dinámicas lúdicas con capa narrativa, el alumnado participa, toma decisiones, coopera, experimenta emociones y conecta de manera más significativa con los aprendizajes.

En Educación para la Ciudadanía Global y la Salud Planetaria, el juego permite acercar problemáticas sociales complejas desde la experiencia, la participación y la reflexión compartida. No se trata de entretener en exclusiva, sino de generar espacios donde el alumnado pueda implicarse, cuestionarse la realidad y construir aprendizajes con sentido.

El juego con propósito educativo favorece la curiosidad, la motivación y la participación activa. Además, ayuda a crear experiencias más memorables y humanas dentro del aula, especialmente cuando se combinan con narrativas, retos cooperativos y momentos de diálogo y reflexión.

ABJ Y GAMIFICACIÓN: DOS ESTRATEGIAS INSPIRADORAS

Aprendizaje personalizado

Esta categoría no es una intrusa en este documento, si bien suele ocultarse más de lo que nos gustaría. Ocurre qué, a veces (como docentes) pretendemos incluir el juego en aula sin considerar el escenario metodológico previo. Además de conocer la diferencia entre Aprendizaje Basado en Juego (ABJ) y ludificación educativa (*), hemos de contar en el aula con un entorno abierto y flexible, donde el alumnado sea partícipe de sus propios aprendizajes y se fomente su toma de decisiones. El aprendizaje personalizado considera, no solo las necesidades del alumnado, sino sus intereses y preferencias de aprendizaje.

(* La RAE prefiere este término en el ámbito educativo, aunque nos referiremos indistintamente a ludificación/gamificación.

Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)

El aprendizaje basado en el juego utiliza el propio juego como parte central de la experiencia educativa. El alumnado aprende jugando, experimentando y tomando decisiones dentro de la dinámica propuesta. El juego no aparece como recompensa o complemento, sino como herramienta de propio aprendizaje.

El ABJ permite generar experiencias más activas, participativas y vivenciales, favoreciendo la implicación del alumnado y la construcción colectiva del conocimiento. Podemos incorporarlo en el aula por diversas vías, entre ellas:

CATEGORÍAS ABJ	DESCRIPCIÓN
Juego libre	Esta modalidad es la menos guiada y se desarrolla sin guía adulta. No implica, directamente, una finalidad pedagógica, si bien los beneficios del juego <i>per se</i> presentan una naturaleza didáctica y vital.
Ludoteca	En esta categoría sí encontramos una intención pedagógica, ya que es el profesorado quien escoge una selección de juegos con base en los objetivos de aprendizaje que pretenda cumplir.
Adaptación/creación de juego (profesorado)	Este nivel representa un grado de dificultad, ya que consiste en adaptar un juego ya existente a unos objetivos concretos. Por ejemplo, la adaptación digital que se realizó del Portero Baldomero (más abajo se desarrolla) para trabajar los objetivos de una de las sesiones del proyecto Verdea. Un nivel superior consistiría en crear el juego de cero, aunque esto no llega a ser cierto, ya que siempre estamos condicionados por creaciones anteriores. Se puede decir que caminamos a hombros de gigantes.
Adaptación/creación de juego (alumnado)	Aquí nos encontraríamos con el máximo nivel de dificultad e inmersión. Hemos de contar con dotes de diseño (experiencia en el diseño de juegos) para acompañar a nuestro alumnado en la adaptación/creación de sus propios juegos, ya sean analógico, digitales o híbridos.

Figura 1. Tabla con las categorías para la implementación del ABJ. Elaboración propia.

Gamificación/Ludificación-narrativa

La gamificación consiste en incorporar mecánicas propias del juego dentro de contextos inicialmente no lúdicos. En este caso no nos limitamos a un juego físico y contextualizado en un contexto espacio-tiempo, sino a una experiencia lúdica que avanza a través de retos de dificultad progresiva que se encuentran hilados por una narrativa atractiva para el alumnado. Esta modalidad se enfoca en la solución de algún problema (por ejemplo, un aula desmotivada) y conlleva mucho más tiempo de preparación. Ojo, utilizar exclusivamente puntos, tableros e insignias no es gamificar, sino activar mecanismos de conductismo puro y refuerzo de la motivación extrínseca que no son recomendables a largo plazo. Cabe distinguirla de los *Escape room*, ya que aunque comparten muchos elementos (narrativa, retos, progresión, etc.), estos tienen lugar en un máximo de 90 minutos, y resulta imposible cambiar comportamientos a largo plazo en tan poco tiempo.

Es imprescindible, antes de iniciarse en el diseño lúdico-narrativo (denominaremos a la conocida como "gamificación" de esta manera a partir de ahora), activar la actitud lúdica y cosechar experiencia de juego.

DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA

Conviene aclarar, en primer lugar, que en muchas ocasiones la artesanía creadora se funde en propuestas difícilmente clasificables. A menudo, aprovechamos el poder de una narrativa y el diseño de retos que son juegos en sí. Todo va a depender del tiempo, los recursos y la finalidad. Veamos, a continuación, un ejemplo práctico del diseño de la sesión "**Rasca y gana solidario**", creado al alimón entre el equipo (María Martín) y Azahara G. Peralta. Destacamos aquí la importancia del trabajo conjunto, ya que Farmamundi aportaba, por un lado, el hecho de ser quienes aplicaban el diseño en sí; así como tu experticia en los conceptos objeto del diseño: solidaridad internacional y salud global planetaria, entre otros. Azahara por su parte, creó la base narrativa a modo de hilo conductor y los retos; unos retos mejorados y potenciados a través del trabajo conjuntos. ¡Recuerda siempre aprovechar el poder de la inteligencia colectiva en tus proyectos.

Ejemplo práctico: "Rasca y gana solidario"

Dentro del proyecto se desarrolló una dinámica interactiva tipo "Rasca y gana" mediante Genially, diseñada para trabajar contenidos relacionados con solidaridad, ciudadanía global y participación social desde una perspectiva lúdica y cooperativa.

La propuesta se articula a través de pequeñas pruebas, preguntas o retos que el alumnado debe ir descubriendo progresivamente mediante mecánicas de sorpresa y exploración. Cada avance permite desbloquear nuevas pistas o mensajes, favoreciendo la curiosidad y la implicación grupal.

La dinámica combina elementos digitales sencillos con materiales manipulativos accesibles, lo que facilita su adaptación a diferentes etapas educativas y contextos de aula.

Entre los objetivos principales de la propuesta destacan:

- Favorecer la reflexión sobre solidaridad, justicia global y ciudadanía global.
- Impulsar la participación activa y la cooperación.
- Generar espacios de diálogo y pensamiento crítico.
- Acercar problemáticas sociales desde experiencias vivenciales y significativas.

La experiencia incorpora diferentes elementos propios del juego, como la narrativa, la sorpresa, los retos, la cooperación, el descubrimiento y la participación activa del alumnado.

Entre los materiales utilizados destacan:

- Genially.
- Tarjetas e imágenes.
- Sobres y folios.
- Recursos manipulativos sencillos.
- Herramientas digitales de apoyo.

La sesión se articuló en los siguientes momentos:

- Comienza la sesión con la presentación de la narrativa de Justi y Verdea, que abren el debate sobre la influencia del lugar de nacimiento en nuestras vidas.
- Continuamos con una reflexión sobre si en todos los países se vive mejor. Para ello han de ir descubriendo países mientras un rasca digital en [Genia.ly](https://genially.com) e ir asociando diversas descripciones con el país correspondiente. Lo interesante es que se utiliza la figura de la viajera Sol para introducir un mensaje sobre cada país. Por ejemplo, La India: "Es una potencia tecnológica mundial, pero tiene el reto de eliminar el trabajo infantil".
- Por último (en formato analógico) Sol fue presentando tesoros (aprendizajes) que cada país brinda.

El recurso utilizado puede consultarse en el siguiente enlace: [Rasca y gana solidario \(Genially\)](https://genially.com)

5 RECOMENDACIONES PARA TUS DISEÑO LÚDICO-NARRATIVOS

No es necesario disponer de grandes recursos ni de herramientas complejas para incorporar dinámicas lúdicas en el aula. Algunas propuestas sencillas para comenzar pueden ser:

- Retos cooperativos;
- narrativas breves;
- cartas simbólicas;
- misiones en sobres;
- búsqueda de pistas;

- resolución de enigmas;
- recompensas simbólicas;
- toma de decisiones grupales.

Muchos materiales cotidianos pueden convertirse en herramientas útiles para diseñar experiencias lúdicas:

- folios;
- sobres;
- pegatinas;
- imágenes;
- ovillos de lana;
- cartas;
- herramientas digitales sencillas (a destacar Genial.ly y Canva).

Lo importante no es la complejidad del recurso, sino la intención pedagógica que existe detrás de la propuesta. Iníciate en el aprendizaje basado en juego y en retos lúdico-narrativos puntuales, para finalmente, dar el paso hacia la gamificación si consideras que puede sumar. Para terminar de convencerte, [aquí dispones de 5 ideas para incluir un toque lúdico-narrativa](#) a tu guía de aprendizaje en aula:



Recursos relacionados

La guía elaborada por Verdea sobre estrategias lúdico-narrativas recoge diferentes orientaciones y propuestas para incorporar dinámicas de juego en procesos de Educación para la Ciudadanía Global y Salud Planetaria.

Puede consultarse en: [Guía Verdea sobre estrategias lúdico-narrativas](#)

Bibliografía

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938).
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Kapp, K. M. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. Pfeiffer.
- Kim, B. (2015). *Understanding Gamification*. Library Technology Reports, 51(2), 10–35.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*. Self-published.
- Marczewski, A. (2015). *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*. CreateSpace.
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Paidós.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.
- Pedraz, P. (2021). *Aprendizaje basado en juegos y gamificación en educación*. Altaria.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Renzulli, J. S. (2016). *The Schoolwide Enrichment Model: A Focus on Student Strengths and Interests*. Gifted Education Press.
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3.ª ed.). CRC Press.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Wharton Digital Press.
- Verdea. (2021). *Guía para diseñar estrategias lúdico-narrativas en procesos de educación para el desarrollo por la ciudadanía global y la salud planetaria*. Recuperado de:
[Guía Verdea](#)

Verdea. (2021). *Juego de mesa en el aula: adaptación y digitalización*. Recuperado de:

[Verdea: adaptación y digitalización de juegos](#)