

1-2-2021

# Guía de lectura

## Pedagogía del juego

GAZTEEN EUSKAL  
BEHATOKIA  
OBSERVATORIO VASCO  
DE LA JUVENTUD



Saco de  
**JUEGOS**  
Más allá del juego



SACODEJUEGOS  
[www.sacodejuegos.com](http://www.sacodejuegos.com)

## Webs de referencia



**“El valor del juego en el desarrollo”**. Visión global del juego en las etapas evolutivas del ser humano y en su desarrollo cognitivo.

<https://aufop.blogspot.com/2012/03/el-valor-del-juego-en-el-desarrollo.html>



**“Juegos cooperativos y juegos competitivos en educación: diferencias y posibilidades”**. Estudio y reflexión sobre la capacidad educativa del juego competitivo y colaborativo.

<http://juegoscompetitivosyjuegoscooperativos.blogspot.com/>



**“Joko, Jolas, Juego”**. Reflexión sobre la etimología del juego en el euskara.

<https://aunamendi.eusko-ikaskuntza.eus/es/joko-jolas-juego/ar-64585/>



**“Cómo el juego estimula el desarrollo cognitivo y el aprendizaje en los niños”**. Reflexión sobre la importancia del juego en la evolución cognitiva de las personas.

<https://neuropsicologiyaprendizaje.com/como-el-juego-estimula-el-desarrollo-cognitivo-y-el-aprendizaje-en-los-ninos/>



**“30 elementos para gamificar y un sistema balanceado”**. Descripción de la gamificación y los principales elementos para acometer un proceso gamificado.

<https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/07/25/30-elementos-para-gamificar-y-un-sistema-balanceado/>



**“El juego y la neurociencia”**. Primero de cuatro artículos en los que se relaciona el juego y la neurociencia para conocer su capacidad educativa y de transformación social.

<https://sacodejuegos.com/juego-y-neurociencia-1-4>



“**Metodología para el diseño de juegos**”. Seis artículos que hablan sobre la metodología para desarrollar experiencias lúdico-educativas.

<https://sacodejuegos.com/el-juego-perfecto>



“**Ludificación o gamificación: la minería de los juegos**”. Amplio análisis sobre las técnicas de gamificación, la capacidad transformadora del juego y los procesos para su diseño y planificación.

<https://www.luccla.com/4926/ludificacion-gamificacion-la-mineria-de-los-juegos>

## Bibliografía recomendada

- **El niño y el juego** (planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas): ISBN: 92-3-301658-7
- **Even Ninja Monkeys Like to Play:** análisis sobre la gamificación, el pensamiento lúdico y el pensamiento motivacional. ISBN 13: 9781514745663
- **Actionable Gamification (beyond points, badges, and leaderboards):** profunda reflexión sobre la capacidad motivadora de la gamificación, sus componentes y su relación con la motivación. Escrito por el gurú de la gamificación Yu-Kai Chou. ISBN 13: 978-1511744041.
- **El juego infantil y su metodología:** libro educativo con casos prácticos sobre la capacidad educativa del juego. ISBN 13: 9788448171513.

## Recursos Lúdicos

- **Sacodejuegos:** base de datos de conocimiento en la que se comparten de manera gratuita actividades basadas en el juego tradicional para la planificación de jornadas lúdicas. <https://sacodejuegos.com/todos-los-juegos>



- **#Play14:** organización que realiza y comparte herramientas y actividades basadas en el juego para conseguir cambios de comportamientos y gestión de habilidades personales y empresariales mediante el juego.  
<https://play14.org/>



- **Juegos para niños:** juegos para el desarrollo cognitivo y físico de niñas, niños y adolescentes. <https://juegosdetiempolibre.org/>



- **Genially:** aplicación web para crear contenidos lúdico-educativos digitales.  
<https://www.genial.ly/es>



- **Kahoot:** plataforma para la creación de concursos educativos en cualquier proceso de aprendizaje. <https://kahoot.it/>



- **Classcraft:** aplicación web que permite a los profesores dirigir un juego de rol para gamificar cualquier proceso educativo.  
<https://www.classcraft.com/es-es/>



- **Educaplay:** plataforma para la creación y compartición de contenidos educativos mediante distintos tipos de juegos (vídeo Quiz, crucigramas, mosaicos interactivos, mapas relacionales...). <https://es.educaplay.com/>



- **ClassDojo:** plataforma para realizar gamificación en el aula. <https://www.classdojo.com/es-es>

