

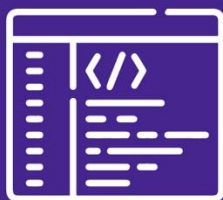
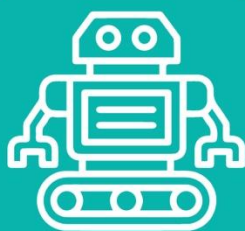


MINISTERIO DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO
DE COSTA RICA

Preguntas frecuentes sobre la Metodología activa Aprendizaje basado en Juegos (ABJ)

Año: 2025



PNFT

PROGRAMA NACIONAL DE FORMACIÓN TECNOLÓGICA
Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación



Preguntas frecuentes

Contenido

Justificación.....	3
Estrategias de recolección de datos	4
Preguntas frecuentes sobre la metodología activa Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	5
1. Planificación con ABJ	6
2. Implementación con ABJ	10
3. Evaluación con ABJ	20
4. Recursos con ABJ	22
5. Diversidad de poblaciones con ABJ	26
6. Aspectos administrativos	32
Referencias.....	34
Créditos.....	35



Preguntas frecuentes

Justificación

En el marco de la Malla Curricular de Formación Tecnológica, se propone la implementación de tres metodologías activas específicas que se alinean en los ciclos escolares: *Aprendizaje Basado en Juegos* (Primera Infancia y I Ciclo), *Aprendizaje Basado en Retos* (II Ciclo) y *Aprendizaje Pensamiento de diseño o Design Thinking* (III Ciclo). Estas metodologías buscan transformar los procesos educativos, promoviendo la participación de las personas estudiantes y desarrollando competencias clave a través de la práctica y la colaboración.

Durante los meses de febrero y marzo del curso lectivo 2025, se llevaron a cabo minitalleres con el objetivo de fortalecer el conocimiento del profesorado sobre las metodologías activas abordadas, para que puedan integrarlas de manera efectiva en sus procesos educativos. A partir de la experiencia de implementación de estos minitalleres, se recopilaron preguntas y comentarios de personas docentes y asesoras, lo que permitió identificar posibles desafíos y áreas de mejora para asegurar su correcta aplicación.

Este documento tiene como propósito ser una herramienta de apoyo para el docente, proporcionando claridad sobre los aspectos clave de la metodología *Aprendizaje basado en Juegos (ABJ)*. Su contenido fue revisado y validado por el Equipo de Gestión Curricular para la



Preguntas frecuentes

Formación Tecnológica, asegurando que las respuestas estén alineadas con la malla curricular vigente y las orientaciones oficiales establecidas.

Este material facilita un compendio de preguntas y respuestas relacionadas con la implementación de la metodología, de manera que sean percibidas como estrategias clave para el desarrollo de competencias en el estudiantado, y no solo como herramientas pedagógicas.

Estrategias de recolección de datos

Para evaluar y mejorar la comprensión de las personas docentes sobre la metodología activa, se emplearon diversas estrategias de recolección de datos durante la ejecución del minitaller **“Aprendizaje basado en juegos (ABJ) – Ciclo Materno infantil (Grupo Interactivo II), Transición y I ciclo.”**, con lo cual, se obtuvo retroalimentación directa de las personas participantes, contribuyendo a la mejora continua del proceso. A continuación, se mencionan estas estrategias:

1. **Consultas en Minitalleres:** Durante las sesiones de los minitalleres, las personas participantes tuvieron la oportunidad de expresar dudas y sugerencias sobre la metodología ABJ, lo que permitió recolectar información cualitativa clave para comprender los retos y áreas de mejora en la implementación futura.



2. **Encuestas de Satisfacción:** Al finalizar el minitaller, se aplicaron encuestas de satisfacción a las personas participantes para conocer su percepción sobre la claridad, aplicabilidad y utilidad de la metodología presentada, con el fin de identificar áreas de mejora en la implementación.
3. **Registros de Pilotajes:** Durante la fase de pilotaje del minitaller, se registraron las experiencias de las personas asesoras en el rol de mediadoras y en el rol de participantes, lo que permitió obtener información valiosa para realizar ajustes antes de la implementación con el personal docente y registrar consultas consideradas en este documento.

Estas estrategias de recolección de datos han sido esenciales para clarificar aspectos clave acerca de la implementación de la metodología ABJ y así garantizar que sea aplicable y útil en el contexto educativo de las personas participantes.

Preguntas frecuentes sobre la metodología activa Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

A continuación, se presentan las preguntas frecuentes recopiladas sobre la metodología activa **Aprendizaje basado en Juegos (ABJ)** agrupadas de la siguiente manera:

1. Planificación con ABJ.



Preguntas frecuentes

2. Implementación del ABJ.
3. Evaluación con ABJ.
4. Recursos para ABJ.
5. Diversidad de poblaciones con ABJ.
6. Aspectos administrativos.

1. Planificación con ABJ



1. ¿Cuántos indicadores de logro y saberes esenciales debo utilizar para planear un juego?

La persona docente como experta en su contexto y conocedora de las características de sus estudiantes, determinará si en el juego o dinámica de juego se pueden involucrar uno o más indicadores. De igual manera, determinará la cantidad de saberes que desea abordar durante la planificación y mediación de la actividad. Es importante considerar que, a medida que se incorporen más indicadores y saberes al juego, este se vuelve más complejo en su diseño y ejecución.



Preguntas frecuentes

Para esto, debe tomar en cuenta, además de lo mencionado anteriormente, los resultados del diagnóstico y la posible vinculación de los indicadores y saberes dentro de una misma área de conocimiento o con otras áreas, lo que permitirá al estudiantado el desarrollo de habilidades con sentido más práctico y a la persona docente, abarcar con mayor facilidad la propuesta curricular.

2. ¿Cuántos “juegos” debo planear para la clase?

Para determinar la cantidad de juegos o actividades lúdicas y complementarias, **debe privar el criterio pedagógico de la persona docente** tomando en cuenta: el saber o los saberes que se desean abordar, el o los indicadores de logro y los indicadores de evaluación, las características y necesidades de las



Preguntas frecuentes

personas estudiantes y el contexto físico y tecnológico.

De esta forma podrá seleccionar cuántas dinámicas de juego requiere para introducir, desarrollar y/o validar la comprensión de los saberes y el desarrollo de las habilidades esperadas.

3. ¿La metodología ABJ es un proceso lineal (un paso a paso) y debe reflejarse así en el planeamiento?

Para la aplicación de la metodología activa ABJ, se deben considerar diferentes elementos: **seleccionar el o los indicadores, seleccionar el o los saberes, proponer un reto (juego), establecer normas, proporcionar realimentación, proporcionar incentivos y evaluar resultados.**

Al planear las clases, la persona docente **organiza paso a paso las actividades, conectando cada elemento de la metodología de forma lógica.** Esto permite crear una guía



Preguntas frecuentes

clara que oriente al alumnado hacia el logro de los indicadores y el desarrollo de las habilidades esperadas.

Es posible que en un planeamiento se observe un orden específico de los elementos de la metodología, mientras que en otros ese orden varíe. Aun así, lo importante es que la planeación o las actividades sigan teniendo sentido para el aprendizaje.

4. ¿Cómo ajustar el tiempo de cada período con la cantidad de saberes que se deben abordar?

Es necesario una buena planificación que incluya la revisión de los resultados del diagnóstico, la proyección de las lecciones disponibles, y el conocimiento de los saberes esenciales de cada área de conocimiento.

Además, se deben considerar las posibles conexiones entre una misma área o las diferentes áreas de



Preguntas frecuentes

conocimiento. De esta manera, se podrán implementar juegos o actividades lúdicas que aborden los saberes de forma paralela, lógica y sencilla, siempre teniendo en cuenta el contexto educativo.



2. Implementación con ABJ

1. ¿Por qué se debe utilizar la metodología ABJ en las lecciones de Informática Educativa?

La malla de formación tecnológica es una malla que promueve la formación por competencias en el estudiantado; por lo tanto, las metodologías activas, en este caso el ABJ, asegura la creación de nuevos ambientes de aprendizaje donde las personas estudiantes son las protagonistas, a medida que van desarrollando los conocimientos (saber), las habilidades (saber hacer) y actitudes esperadas (saber ser), permitiendo al estudiantado enfrentarse a situaciones reales o



Preguntas frecuentes

simuladas en las que demuestre el nivel de consolidación de las competencias que se adquieren a partir del proceso educativo.

Esta metodología **es la que está dispuesta para las poblaciones de Materno Infantil (Grupo Interactivo II), Transición y I ciclo**, ya que, por sus edades, aprenden de manera más efectiva a través de dinámicas de juego. Este enfoque favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas, la responsabilidad, la autonomía, la cooperación y la autorregulación de su aprendizaje, entre otros aspectos.

2. ¿Cómo se incorpora el ABJ en las lecciones?

La metodología ABJ tiene una serie de elementos, donde la persona docente inicia planificando la o las estrategias, selecciona **el o los indicadores**, **selecciona el o los saberes** que desea



Preguntas frecuentes

abordar y una vez definido esto, se debe pensar en **“Proponer un reto” (juego)** a las personas estudiantes.

En el momento de implementar la estrategia, la persona docente le presenta al grupo de estudiantes **el juego**:

- **“Establece las normas”**, reglas o consignas que orientarán el accionar de las personas estudiantes.
- Durante el desarrollo del juego se **“Proporciona la realimentación”** necesaria.
- Se **“Proporcionan los incentivos”** para hacer la dinámica más motivante.

Estos tres elementos pueden estar presentes en diferentes momentos durante la ejecución del juego, según las



Preguntas frecuentes

necesidades de las personas
estudiantes y la dinámica
propia de la actividad.

- Para finalizar, la persona docente podrá **“Evaluar los resultados”** con relación a los indicadores propuestos y de esta forma tomar decisiones, tales como retomar todos o algunos de los saberes o bien avanzar con otros indicadores.

3. En Preescolar y I ciclo
¿siempre se deben
hacer juegos durante
las lecciones de IE? ¿no
se pueden utilizar otras
metodologías?

La metodología base para las poblaciones de Materno Infantil (Grupo Interactivo II), Transición y I ciclo, debe ser la metodología ABJ, ya que es la establecida en la malla curricular para estos ciclos educativos.

Esta metodología, **utiliza el juego y la dinámica del juego como herramienta para facilitar y abordar el**



Preguntas frecuentes

aprendizaje de los saberes y promover el desarrollo de las competencias esperadas, sin embargo, hay momentos o necesidades específicas durante el desarrollo de indicadores y sus respectivos saberes, que justifiquen apoyarse en dinámicas centradas en la explicación o demostración por parte de la persona docente.

Por lo tanto, el ABJ debe ser la metodología principal para la enseñanza en estos niveles. Sin embargo, puede ser reforzada con actividades didácticas complementarias que apoyen, repasen o evalúen los saberes abordados a través del juego.

4. En mi laboratorio no hay espacio para poner a

Al indicar que la metodología activa ABJ involucra activamente a las personas estudiantes, no se debe



Preguntas frecuentes

los estudiantes a jugar

¿Cómo hago?

interpretar que en todas las actividades deban correr, saltar, esconderse o bailar.

En el contexto del ABJ se busca crear una dinámica de clase que estimule los sentidos, capte el interés, involucre a la persona estudiante, le permita tomar decisiones y sentirse parte de la experiencia, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje e integrando los saberes esenciales e indicadores de logro. Por esta razón, no todos los juegos deberían involucrar movimientos físicos; un estudiante puede estar inmerso en un juego, estando sentado en su silla, utilizando la computadora, compartiendo en equipo con otros estudiantes, etc.

Sin embargo, si requiere utilizar juegos o dinámicas de juego que involucre el movimiento físico, puede valorar otros



Preguntas frecuentes

espacios del centro educativo para realizarlas, coordinando el permiso con la dirección en caso de que se requiera.

5. Se tienen que hacer juegos siempre ¿cuándo uso la computadora?

La metodología de *Aprendizaje Basado en Juegos* utiliza el juego y la dinámica del juego como herramienta para facilitar y abordar el aprendizaje de los saberes y promover el desarrollo de las competencias esperadas. Esto no quiere decir, que los juegos son para entretener a las personas estudiantes, sino más bien, como herramienta para el aprendizaje.

Ahora bien, se pueden emplear juegos analógicos (con material concreto) y juegos digitales, ya que ambos aportan un valor pedagógico diferente.



Preguntas frecuentes

Para la selección de juegos digitales es importante que valore si el juego permite:

- Personalización.
- Retroalimentación inmediata.
- Colaboración.
- Simulaciones complejas.
- Enseñar habilidades digitales.
- Mejorar la experiencia.
- Focalizarse en el objetivo, etc.

Este tipo de juegos debe usarse **cuando suma al aprendizaje**. La clave es preguntarse:

- *¿El juego digital agrega algo que el analógico no puede?*
- *¿Los estudiantes están aprendiendo o solo interactuando con la pantalla?*

Si el objetivo es **reflexión**, **manipulación física** o **socialización**, se puede priorizar lo analógico. Si se



Preguntas frecuentes

necesita **interactividad, datos, exploración o manipulación digital**, la computadora es una aliada.

En conclusión, la computadora se puede utilizar tanto en el abordaje de los saberes como en actividades complementarias, esto según su criterio pedagógico, conocedor del contexto educativo y de las características de sus estudiantes.

6. Si el juego que les propongo a mis estudiantes no los motiva, ¿hay aprendizaje?

En el **ABJ**, la motivación es un **medio**, no un fin en sí mismo. Si el juego no motiva a las personas estudiantes, **puede haber aprendizaje, pero será limitado, superficial o resistido.**

El aprendizaje podría ser de baja calidad o poco significativo si las personas estudiantes participan por obligación, ya que se convertiría en aprendizaje pasivo (memorización temporal, sin transferencia).



Preguntas frecuentes

Ahora bien, para aumentar la motivación en el estudiantado es importante valorar lo siguiente en los juegos:

- Considerar los gustos, intereses y contexto del estudiantado.
- Que no sean repetitivos, se puede agregar desafíos progresivos.
- Vincularlos a problemas del mundo real.
- Que no sean demasiados fáciles, se debe ajustar los niveles o permitir ayudas.
- Que promuevan la autonomía, donde las personas estudiantes puedan elegir entre opciones y no seguir instrucciones rígidas.

Recuerde que el ABJ debe generar compromiso cognitivo y emocional,



Preguntas frecuentes

para lograr un aprendizaje significativo.

3. Evaluación con ABJ



1. **¿Cómo empatar la metodología ABJ con los rubros de evaluación establecidos en I ciclo?**
2. **Si el ABJ es un proceso vivencial ¿Cómo realizo la evaluación sumativa durante la ejecución del juego?**

Es importante recordar que, durante la implementación del ABJ, no se realiza evaluación sumativa, solo formativa, ya que esta metodología se utiliza para facilitar y abordar el aprendizaje de los saberes y promover el desarrollo de las competencias esperadas, por lo que, en los momentos en los que esté utilizando otras actividades complementarias para profundizar, reforzar o evaluar a las personas estudiantes, es donde puede aprovechar para trabajar los diferentes rubros de evaluación establecidos en el REA.



Preguntas frecuentes

Por ejemplo, para I ciclo: podría dejar una tarea para repasar o reforzar lo visto durante el juego realizado, en un trabajo cotidiano, puede valorar cómo se desarrollan las personas estudiantes después de abordado el saber, para la prueba de ejecución seleccione los indicadores que a su criterio requiere evaluar nuevamente, etc.

3. ¿Cómo evalúo a los estudiantes si aprendieron el saber o solo ganaron el juego?

Es importante recalcar que durante la implementación de la metodología ABJ se evalúa a las personas estudiantes **formativamente**, para lo cual, es importante la **observación directa** para tomar notas sobre cómo los estudiantes aplican los saberes, resuelven problemas o toman decisiones dentro del juego.

También se pueden hacer **preguntas reflexivas**, discusiones guiadas, tareas



Preguntas frecuentes

de transferencia (donde se les pide a los estudiantes aplicar lo aprendido en un contexto diferente al juego), todo esto con el fin de conocer si a las personas estudiantes les está quedando claro lo abordando y si están adquiriendo las habilidades requeridas para alcanzar el o los indicadores. Estas evidencias serán suficientes para saber si los estudiantes han aprendido con el juego o simplemente ganaron el juego.

4. Recursos con ABJ



1. Si no se tienen recursos económicos para generar material concreto para diseñar los juegos ¿qué se hace?

Para la implementación de la metodología ABJ es importante hacer un equilibrio entre actividades conectadas (digitales) como actividades desconectadas (analógicas).



Preguntas frecuentes

Para **actividades desconectadas** se pueden utilizar **objetos y materiales propios del laboratorio** como: pizarra, marcadores, el cuaderno de la asignatura, lápiz, entre otros; en fin, recursos mínimos pero factibles de obtener. También se pueden utilizar **materiales reciclados** (cartón, papel, plástico, revistas, periódicos, cuadernos, foam, entre otros).

Si no se cuenta con recursos tangibles o concretos, es importante utilizar actividades que involucren el **uso de la computadora** (en su gran mayoría), de esta forma la persona docente no incurrirá en gastos extra.

¡No olvide!, es primordial adaptarse a las características y contexto de cada centro educativo.



Preguntas frecuentes

2. ¿Qué recursos tenemos a disposición los docentes para implementar la metodología ABJ?

Para poder planificar estrategias de mediación con esta metodología y llevarlas a la práctica, las personas docentes tienen a su disposición los siguientes **recursos** que pueden encontrar en el [repositorio del PNFT](#):

- Matriz de planeamiento.
- Saberes esenciales por ciclo.
- Itinerarios.
- Malla curricular PNFT (macro y micro currículo).
- Orientaciones generales para docentes 2025.
- Ajustes para implementar los indicadores de logro según el escenario tecnológico.
- Infografía ABJ Educación Preescolar y I ciclo.
- Material del minitaller “Promoviendo ideas para la aplicación de la metodología



Preguntas frecuentes

activa Aprendizaje Basado en
Juegos (ABJ)."

3. ¿Cómo crear juegos y actividades lúdicas si yo no tengo creatividad?

Todo comienzo requiere esfuerzo. Es importante **apoyarse en colegas, sitios web educativos y comunidades virtuales** (como [TecnoAula](#)) para que, poco a poco, pueda construir ideas para aprovechar los juegos tradicionales, analógicos y digitales ya existentes y hacer las adaptaciones necesarias para su contexto.

La **IA es una herramienta eficiente y productiva** para solicitar ayuda en la construcción o modificación de actividades lúdicas, aplicando esta metodología activa.

Además, recuerde que cuenta con un **asesor asignado** para contactarlo y resolver las dudas que puedan surgir



Preguntas frecuentes

durante la implementación de la
malla curricular.

Con la práctica, irá ganando
experiencia día a día.

5. Diversidad de poblaciones con ABJ



1. ¿Qué hacer con los estudiantes de diferentes capacidades (adecuaciones, alta dotación, etc.) y la metodología ABJ?

Para implementar la metodología ABJ
con otras poblaciones, es importante
conocer a la población meta,
entender sus necesidades y
capacidades, así como tener claro
cuáles son los indicadores que se
esperan lograr para adaptar los
juegos de manera efectiva, por
ejemplo:

- Para personas estudiantes con
adecuaciones significativas: se
pueden adaptar las reglas del
juego o proporcionar versiones
diferentes del juego, asignar



Preguntas frecuentes

parejas de trabajo para brindarle apoyo durante la realización de la actividad.

- Para el estudiantado con adecuaciones no significativas: se pueden realizar ajustes tales como: ampliar el tiempo para completar las tareas del juego, usar materiales visuales o tecnológicos para mejorar la comprensión, y adaptar la presentación de los contenidos.
- Para las personas estudiantes con alta dotación: se pueden presentar desafíos más avanzados que requieran pensamiento crítico y resolución de problemas complejos, incluir niveles adicionales o desafíos dentro del juego para mantener su interés, o bien, fomentar la colaboración con otros compañeros donde puedan



Preguntas frecuentes

aplicar su creatividad y
habilidades avanzadas.

De forma general: utilizar una
variedad de juegos que aborden
diferentes estilos de aprendizaje
(visual, auditivo, kinestésico),
asegurarse que los juegos sean
accesibles para el estudiantado con
discapacidades físicas o sensoriales,
proporcionar realimentación
inmediata para ayudarlos a evaluar
su progreso y corregir errores. De esta
forma, el aprendizaje será una
experiencia divertida y significativa
para todas las personas estudiantes.

2. ¿Cuál metodología utilizo con aula integrada?

En el caso de las aulas integradas, se
puede seleccionar cualquiera de las
dos metodologías propuestas para I y
II ciclo, partiendo de las
características, necesidades e



intereses del estudiantado, así como del criterio de la persona docente.

3. ¿Cómo trabajar con niños con baja visión en el ABJ?

Para implementar el ABJ con esta población, se requiere que la persona docente realice adaptaciones inclusivas que prioricen la participación e incorporación de la persona estudiante con todo el grupo, la estimulación multisensorial y el desarrollo de habilidades. Además, es necesario que conozca el origen de la baja visión. Algunas estrategias clave son:

- Utilizar un **enfoque multisensorial** usando juegos que involucre, oído, tacto, olfato y movimiento (ej.: sonidos, texturas, aromas).
- Usar **materiales táctiles**: piezas de juegos con texturas diferenciadas (ej.: fichas con



Preguntas frecuentes

relieve, tableros con imanes o velcro). Objetos de alto contraste visual (colores brillantes como amarillo/negro o rojo/blanco).

- **Aumentar el tamaño:** Ampliar tableros, letras, cartas o imágenes con herramientas como lupas, tabletas con zoom, con la computadora, etc.
- **Diseñar actividades lúdicas inclusivas:** versiones en braille o con instrucciones auditivas, juegos cooperativos para fomentar la interacción social, juegos de movimientos, de narración, de roles, dramatización.
- **Tener una comunicación clara y apoyo emocional:** explicar verbalmente cada paso del juego y las reglas, utilizar



Preguntas frecuentes

refuerzos positivos, celebrar los logros, asignar un compañero/docente de grado “vidente” para guiar a la persona estudiante inicialmente, pero fomentar su autonomía progresiva.

- **Contar con un entorno accesible:** iluminación adecuada para evitar reflejos y usar luz natural o focalizada. Mantener el área de juego ordenado y libre de obstáculos.
 - **Usar la tecnología como apoyo:** usar aplicaciones con voz tales como: juegos educativos con audio o herramientas como lectores de pantalla. Usar juegos que combinen estímulos táctiles y auditivos con dispositivos digitales.
-



Preguntas frecuentes

Para profundizar en este tema, lo invitamos a leer los siguientes documentos que se encuentran en el [repositorio del PNFT](#):

Guía de discapacidad Visual,

Revista CENAREC para Todos N°8.

6. Aspectos administrativos



1. ¿Por qué los minitalleres no los hacen por convocatoria?

El Instituto de Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano (IDPUGS), como ente rector de la formación permanente, y con el apoyo de las diferentes instancias ministeriales del nivel central, hace de su conocimiento los aspectos a considerar en la formulación de la oferta formativa 2025: “Las actividades de formación permanente para el personal propiamente docente (con grupo estudiantil a cargo), deben realizarse prioritariamente mediante la



Preguntas frecuentes

estrategia de autoformación o bien, por medio de actividades asincrónicas, de manera que no interfirieran con el horario lectivo, y sean de participación voluntaria, a fin de optimizar el tiempo lectivo”. (IDP, 2024, p. 4).

Por tal razón, es que se ofertan los minitalleres en diferentes días y horarios para que las personas docentes puedan elegir el día y hora más convenientes gestionando el permiso con su jefatura inmediata, sí así lo requiere.



Referencias

High-Flyer. (2024). DeepSeek. *Asistente de inteligencia artificial para revisión de texto* [Modelo de lenguaje]. <https://www.deepseek.com>

Instituto De Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano. (2024). *Circular IDP-DE-040-2024 ¿Cómo formular la oferta formativa 2024 gestionada desde las instancias del nivel central?* [PDF]. Ministerio de Educación Pública.



Preguntas frecuentes

Créditos

Elaborado por:

Mónica López Pérez

Asesora Nacional.

Departamento de Investigación, Desarrollo e Implementación.

Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación.

Revisado por:

Sara Osorio Castro

Moisés Abarca Pérez

Yanci Vargas Mora

Asesores Nacionales.

Departamento de Investigación, Desarrollo e Implementación.

Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación.