

Anexo 2 INNOVA
MEMORIA FINAL. COMPROMISOS Y RESULTADOS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
2025/2026

Identificación del proyecto	
Código	sol-202500299716-tra
Título	Docentes en juego: Creación de una ludoteca universitaria y formación en Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para la innovación en la formación docente
Responsable	Marina Camino Carrasco

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Diseñar, crear y consolidar una ludoteca universitaria didáctica como centro de recursos lúdicos especializados, de acceso abierto al profesorado implicado y progresivamente ampliable.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	- Realizar un estudio de necesidades vinculado con las asignaturas y definir criterios pedagógicos para seleccionar juegos y materiales. - Diseñar el sistema de catalogación, la organización interna y el protocolo de préstamo; planificar la adecuación del espacio físico. - Gestionar donaciones, catalogar e inventariar el fondo, habilitar la ludoteca y elaborar guías didácticas introductorias en acceso abierto. - Establecer la gestión de préstamos y devoluciones, ampliar el catálogo, difundir el servicio y recoger información para su mejora continua.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Infraestructura estable. La ludoteca quedó creada y operativa desde octubre de 2025 en la sala de estudios de la Facultad de Ciencias de la Educación. El Decanato cedió cuatro taquillas específicas (49, 50, 51 y 52), lo que convirtió la iniciativa en un recurso visible y permanente de la Facultad. Selección con criterio pedagógico. Se consultó al profesorado participante sobre necesidades, contenidos y competencias de sus asignaturas; posteriormente se revisaron los catálogos de las entidades colaboradoras y se asesoró sobre la pertinencia didáctica de los juegos seleccionados. Fondo catalogado. El inventario actualizado reúne 35 títulos y 42 ejemplares totales. Todo el fondo quedó identificado mediante pegatinas del proyecto y registrado en una hoja de cálculo compartida. Gestión y trazabilidad. Se implantaron normas de uso, un protocolo de préstamo y devolución y un código QR situado en las taquillas. El registro actualizado contiene 75

	movimientos o usos. Red de colaboración. El fondo se creó gracias a aportaciones de BrainPicnic, Old Teddy's, Maldito Games, el grupo HUM509 Phoenix Mediterranea, la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación de la UCA y profesorado incorporado al proyecto. Esta red reduce la dependencia de financiación directa y refuerza la sostenibilidad. Recursos comunes e identidad. Se diseñó el logo del proyecto, aplicado en redes, presentaciones y pegatinas; se creó una carpeta compartida en Drive para el equipo y se elaboró documentación común, incluido un consentimiento específico de cesión de imagen con fines divulgativos y científicos. Desajuste y continuidad. No fue posible completar las guías didácticas ni su depósito en RODIN durante el periodo principal de ejecución debido al permiso de maternidad de la IP del proyecto. La elaboración y publicación en abierto de estas fichas queda priorizada como acción inmediata de continuidad. Evidencias disponibles. Inventario y registro de préstamos; fotografías de las taquillas y del fondo; QR y normas de uso; logos y pegatinas; carpeta compartida; cartas o comunicaciones de colaboración; consentimiento de imagen; fotografías y seguimiento disponible en la cuenta de Instagram del proyecto https://www.instagram.com/docentesenjuegouca/
--	--

Objetivo nº 2	<i>Capacitar al profesorado universitario en los fundamentos teóricos y prácticos del ABJ, dotándolo de herramientas para la selección, adaptación, diseño e implementación de juegos de mesa con fines didácticos.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	• Diseñar el programa formativo y preparar materiales sobre fundamentos del ABJ, selección y adaptación de juegos, integración curricular y evaluación. • Convocar e impartir talleres teórico-prácticos para profesorado universitario y para alumnado interesado. • Administrar cuestionarios de satisfacción, ofrecer asesoramiento posterior y analizar fortalezas y áreas de mejora.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La capacitación del equipo docente se desarrolló mediante reuniones de coordinación y sesiones de trabajo compartido, en las que se abordaron los fundamentos del Aprendizaje Basado en Juegos, los criterios para seleccionar recursos, su adecuación a los objetivos y competencias de las asignaturas y las posibilidades de adaptación e integración curricular. Estas reuniones permitieron acompañar al profesorado en la identificación de juegos adecuados y orientar su uso hacia finalidades didácticas concretas, evitando una utilización meramente recreativa.

	Como recurso común para apoyar esta formación y sistematizar el análisis pedagógico de los juegos, se diseñó la Ficha de aplicación didáctica de juegos de mesa, destinada a ser utilizada por el profesorado y el alumnado participante. No se elaboró una ficha individual cerrada para cada título del catálogo; en su lugar, se optó por crear un instrumento transversal y reutilizable, susceptible de aplicarse a diferentes juegos, asignaturas y etapas educativas. La ficha permite registrar e interpretar: • la asignatura y el contexto educativo en el que se utiliza el juego; • los objetivos didácticos perseguidos; • las habilidades, destrezas y procesos movilizados; • las funciones ejecutivas implicadas; • los contenidos o píldoras conceptuales trabajados; • las competencias clave de la LOMLOE relacionadas con la experiencia; • y la valoración de las posibilidades pedagógicas y curriculares del juego. Este instrumento favoreció que el alumnado no se limitara a participar en la actividad lúdica, sino que analizara el juego desde su futura identidad profesional docente, identificando qué se aprende, mediante qué procesos y bajo qué condiciones podría transferirse a un aula. También proporcionó al profesorado un marco común para orientar la selección, implementación y evaluación de los recursos. La ficha fue publicada en el repositorio institucional RODIN como material docente en acceso abierto, bajo el título <i>Ficha de aplicación didáctica de juegos de mesa. Aprendizaje Basado en Juegos para la Didáctica de las Ciencias Sociales</i>. Esta publicación constituye un resultado tangible y transferible del proyecto, al poner a disposición de la comunidad universitaria y educativa un instrumento adaptable a diferentes juegos y contextos. El objetivo de capacitación se considera alcanzado mediante la formación interna y aplicada del equipo, desarrollada a través de reuniones de coordinación, asesoramiento y análisis compartido de recursos. La elaboración y publicación de una ficha común permitió, además, dotar al proyecto de un instrumento sistemático para formar al profesorado y al alumnado en la lectura pedagógica de los juegos. El recurso trasciende el periodo de ejecución y facilita la continuidad, replicabilidad y transferencia de la experiencia.
--	---

Objetivo nº 3	<i>Integrar activamente el ABJ en asignaturas específicas de grado y máster mediante el uso de la ludoteca, generando</i>
---------------	---

	<i>experiencias de aprendizaje activas, significativas y colaborativas para el estudiantado</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	• Seleccionar con el profesorado los juegos y dinámicas adecuados para las asignaturas participantes y codiseñar las secuencias didácticas. • Preparar o adaptar materiales y llevar a cabo las experiencias de ABJ en el aula. • Favorecer la reflexión del alumnado sobre su aprendizaje y sobre las posibilidades didácticas del ABJ. • Documentar las experiencias y evaluar su influencia en la motivación, participación, comprensión y desarrollo de competencias.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Alcance amplio e interdisciplinar. El proyecto se integró en 13 asignaturas y 19 grupos docentes, con un mínimo acreditado de 1.064 matrículas acumuladas. Participaron materias de Educación, Historia, Biotecnología, Medicina y titulaciones de posgrado, lo que demuestra que el ABJ puede articular propuestas rigurosas en campos muy diversos. Aplicación curricular real. Los juegos se vincularon con objetivos didácticos explícitos: activación de ideas previas, cronología y pensamiento histórico, fenicios y arqueología, representaciones sociales de la familia, educación ambiental, habilidades sociales, competencia lingüística, comunicación asertiva, creatividad, memoria de trabajo, análisis didáctico de recursos matemáticos, farmacología y componentes de biosensores, entre otros. Complementariedad de recursos. La ludoteca institucional se complementó con juegos personales, materiales adaptados y propuestas propias del profesorado. El registro de préstamos constituye una evidencia de uso, pero no agota todas las intervenciones desarrolladas en las asignaturas. Papel activo del alumnado. El estudiantado utilizó, analizó y valoró críticamente los juegos, relacionándolos con los contenidos de las materias y, en las titulaciones docentes, con su futura práctica profesional. Se publicaron en las redes del proyecto fotografías, vídeos y se conservan comentarios abiertos como evidencias. Evaluación común. El 92,5 % del alumnado se mostró muy o completamente de acuerdo con que la innovación había favorecido su comprensión o adquisición de competencias. La dificultad percibida pasó descriptivamente de una media de 2,76 a 1,83 sobre 5. Permanencia. El profesorado ha valorado positivamente la experiencia y prevé mantener el uso de juegos en cursos posteriores, de modo que la innovación no queda limitada a una intervención puntual. Evidencias disponibles. Registro actualizado de usos; inventario; fotografías y vídeos; materiales de aula; rúbricas; encuestas; comentarios abiertos y comunicaciones científicas derivadas de las intervenciones.

Objetivo nº 4	<i>Transferencia y difusión del proyecto</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	• Crear y gestionar una cuenta específica en redes sociales para visibilizar avances, compartir recursos y generar comunidad. • Presentar comunicaciones, ponencias o pósters en congresos y jornadas; redactar publicaciones divulgativas o académicas. • Establecer redes con universidades, grupos de investigación y profesionales interesados en el ABJ. • Desarrollar materiales propios en acceso abierto, elaborar el informe final y diseñar una estrategia de continuidad.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Identidad y difusión digital. Se creó la cuenta @docentesenjuegouca, con 254 seguidores y 42 publicaciones en las que se compartía nuestra actividad y datos educativos sobre el uso de distintos juegos. El alumnado colaborador participó en su gestión. Impacto institucional y mediático. La puesta en marcha de la primera Ludoteca Didáctica Universitaria de la UCA fue difundida por distintos medios y perfiles institucionales de la Universidad. Esta cobertura amplió el alcance del proyecto más allá de las aulas: ▪ Portal institucional de la Universidad de Cádiz (UCA): https://www.uca.es/noticia/ciencias-educacion-ludoteca-didactica/ ▪ Tele Puerto Real: https://telepuertoreal.tv/v/Izt8aRGR9cyC5j1DR5/La-Facultad-de-Educacion-pone-en-marcha-la-primera-Ludoteca-Didactica-Universitaria-de-la-UCA-/ ▪ Diario de Cádiz: https://www.diariodecadiz.es/puerto-real/facultad-ciencias-educacion-pone-marcha-ludoteca-didactica-uca_0_2005134710.html ▪ Onda Cádiz: https://ondacadiz.es/noticias/2025-10/la-facultad-de-ciencias-de-la-educacion-pone-en-marcha-la-primera-ludoteca ▪ Portal de Cádiz: https://www.portaldecadiz.com/mas-de-cadiz/universidad/142902-la-uca-apuesta-por-la-innovacion-con-la-nueva-ludoteca-didactica-que-transforma-la-ensenanza ▪ Objetivo Cádiz: https://objetivocadiz.net/a/la-facultad-de-ciencias-de-la-educacion-pone-en-marcha-la-primera-ludoteca-didactica-universitaria/ Transferencia académica. Docentes en Juego participó como entidad colaboradora del II Congreso Internacional Lúdica. Lourdes Aragón Núñez presentó «¿Cómo integrar juegos en Educación Ambiental para construir una concepción más compleja de Medio Ambiente desde la formación inicial del profesorado?» e Inmaculada Martín-Espinosa presentó «Explorar las concepciones sobre la familia mediante el juego Unánimo en la formación inicial docente». Entre las medidas de difusión y transferencia en acceso abierto destaca la publicación en RODIN de la <i>Ficha de aplicación didáctica de juegos de mesa. Aprendizaje Basado en Juegos para la Didáctica de las Ciencias Sociales</i>

	(http://hdl.handle.net/10498/37935) . El recurso sistematiza el análisis pedagógico de los juegos y puede ser reutilizado por alumnado y profesorado de diferentes asignaturas y etapas educativas. Su depósito institucional garantiza la accesibilidad, visibilidad y permanencia del material más allá de la duración del proyecto. Publicaciones derivadas. Las experiencias se han transformado en los capítulos «Uso de juegos en Educación Ambiental para construir una concepción más compleja de medio ambiente desde la formación inicial del profesorado» y «Representaciones sociales de la familia en la formación inicial del profesorado: mediación lúdica para la reflexión crítica», aceptados para el volumen <i>El impacto del juego en la sociedad: educar y transformar en contextos contemporáneo</i>, con ISBN reservado 979-13-7047-195-8. Redes externas. El proyecto ha sido invitado al I Encuentro de espacios lúdicos en educación superior convocado por la Universidad de Barcelona y ha consolidado contactos con editoriales, grupos y unidades universitarias.
--	---

2. **Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.**

<i>Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto</i>	
El proyecto ha producido una evolución metodológica identificable en las asignaturas participantes. Los juegos no se incorporaron como entretenimiento aislado, sino como recursos asociados a objetivos de aprendizaje, momentos concretos de las secuencias y procesos de reflexión posterior. Esto ha permitido diversificar las clases teóricas, prácticas y teórico-prácticas, activar ideas previas, introducir o consolidar conceptos y trabajar competencias que requieren participación, interacción y toma de decisiones. La principal transformación institucional es que el ABJ ha dejado de depender exclusivamente de iniciativas individuales y de ludotecas personales. La Facultad dispone ahora de un fondo compartido, identificable, catalogado y ampliable, con un sistema común de acceso y trazabilidad. Al mismo tiempo, la apertura a materiales personales o diseñados por el profesorado ha favorecido la flexibilidad y la adaptación disciplinar. En las titulaciones de formación inicial docente, el impacto presenta una doble dimensión: el alumnado aprende los contenidos de la asignatura y, simultáneamente, vivencia una metodología transferible a sus futuras aulas. Los comentarios abiertos muestran que esta experiencia ha proporcionado ideas para las prácticas, trabajos universitarios y futura docencia. En Medicina, Biotecnología, Historia y Matemáticas, el proyecto confirma la aplicabilidad del juego para activar conocimientos, analizar recursos y afianzar contenidos especializados. El alcance mínimo documentado asciende a 1.064 matrículas acumuladas en 13 asignaturas y 19 grupos. La cifra representa matrículas y no necesariamente personas únicas, ya que un mismo estudiante podría estar matriculado en más de una materia. En cualquier caso, refleja una implantación interdisciplinar y un efecto institucional muy superior a la muestra de cuestionarios.	
Asignatura / grupos	Matrículas acumuladas
Didáctica de las Ciencias Sociales I (A, B y C)	201
Didáctica de las Ciencias Sociales II (A y C)	142

Didáctica de las Matemáticas I	79
Didáctica de las Matemáticas II	62
Sociedad, Familia y Educación (A, D y E)	132
Políticas de Educación Infantil (B y C)	140
Farmacología Clínica	157
Biomarcadores y Biosensores	8
El Espacio Euromediterráneo en la Protohistoria	29
Competencia Lingüística e Interacción del Conocimiento	29
Educación para la Iniciativa y la Cultura Emprendedora	21
Innovación Docente e Iniciación a la Investigación en la Enseñanza de las Ciencias Sociales y Orientación	34
Educación Ambiental como Eje Integrador	30
TOTAL ACREDITADO	1.064

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnado matriculado y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión del alumnado.

Opinión del alumnado al inicio del proyecto				
Número de alumnado matriculado:		1064 alumnos/as		
Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
3,1%	28,1%	58,8%	9,4%	0,6%
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				
Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
30%	58,1%	10,6%	1,3%	0%
Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni	Muy de acuerdo	Completamente de

		<i>en desacuerdo</i>		<i>acuerdo</i>
0%	1,3%	6,3%	50%	42,5%
En el caso de la participación de profesorado invitado				
<i>La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
<i>Nada de acuerdo</i>	<i>Poco de acuerdo</i>	<i>Ni en acuerdo ni en desacuerdo</i>	<i>Muy de acuerdo</i>	<i>Completamente de acuerdo</i>
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				
Los resultados cuantitativos muestran una valoración muy favorable. El 92,5 % del alumnado encuestado se situó en las categorías «Muy de acuerdo» o «Completamente de acuerdo» al valorar si los juegos habían favorecido la comprensión de los contenidos o la adquisición de competencias. De forma descriptiva, la dificultad media percibida descendió de 2,76 a 1,83 puntos en una escala de 1 a 5. El análisis temático descriptivo de los comentarios abiertos permite interpretar cómo se produjo esta influencia y aporta una voz directa del alumnado. Las respuestas se concentran en cuatro dimensiones principales: Motivación, atención e implicación activa El alumnado describe que el uso de juegos rompió la monotonía, sostuvo la atención y favoreció una participación continuada, incluso en sesiones largas: «Aunque fueran dos horas de clase seguidas, en ningún momento desconectaba, se hacía todo mucho más ameno y sentía que había aprendido mucho más que en otras asignaturas». «Te aumenta bastante el interés por los contenidos, además de obligarte a prestar atención hacia lo explicado». «Consigue captar la atención que en los seminarios puramente teóricos y tras muchas horas de clase se pierde fácilmente». «Es un enfoque atractivo; como alumnos tuvimos que estar participando en todo momento». Comprensión, consolidación y recuerdo de los contenidos Las respuestas relacionan la experiencia con una comprensión más clara, una mejor interiorización y un recuerdo más duradero: «El uso de juegos de mesa ha ayudado a comprender mucho mejor los contenidos». «Me ha facilitado mucho la comprensión de algunos contenidos, ya que a través del juego me mantenía motivada y mucho más atenta». «El dinamismo de los juegos hace que sea más sencillo acordarse de las cosas a largo plazo». «Me ha parecido un gran proyecto que no solo ha facilitado mi comprensión de los contenidos de la asignatura, sino que además ha conseguido que me interese de verdad por la misma». Cooperación, participación y clima de aula El proyecto modificó el papel del alumnado y favoreció la interacción, la toma de decisiones y la cohesión del grupo: «El proyecto ha hecho que aprender sea más divertido y fácil de entender. También me ha ayudado a participar más y a trabajar mejor con mis compañeros». «Estos juegos me ayudaron a trabajar cooperativamente y a entender a mi grupo, ya que llevábamos poco tiempo trabajando juntos, lo que fortaleció nuestras interacciones».				

«Respecto a mi experiencia de aprendizaje, fue valiosa y significativa, ya que disfruté mucho con mis compañeros y aprendimos valores esenciales como la toma de decisiones y el trabajo cooperativo».

Transferencia a la futura práctica docente

La dimensión más relevante para la formación inicial del profesorado es que el alumnado identifica recursos, criterios y experiencias que prevé trasladar a sus futuras aulas:

«Ha sido de gran ayuda conocer la metodología ABJ y me ha servido para mi futura experiencia docente y mi experiencia en las prácticas».

«Me ha gustado mucho esta dinámica de clase, primero como estudiante y también como “maestra”, ya que creo que son juegos de mesa que podrían ser muy útiles en las aulas».

«Como futura profesora de lengua extranjera, este proyecto me ha enseñado a hacer dinámicas más entretenidas y divertidas para mi alumnado, sin dejar de lado el verdadero objetivo, que es aprender el idioma».

«Me pareció una forma motivadora de aprender y me mantuvo activa durante la sesión. Sin duda es algo que me gustaría implementar en mi futura docencia».

«Aprender jugando es posible y es algo que me llevaré también al aula».

«Gracias por llevar a la práctica lo que se pide a los futuros docentes durante el máster».

En conjunto, los comentarios confirman que el proyecto no fue valorado positivamente solo por hacer las sesiones más amenas. El alumnado le atribuye efectos sobre la atención, la comprensión, el recuerdo, la cooperación y la preparación profesional.

Esta última dimensión **multiplica el impacto social de la iniciativa**: los aprendizajes y recursos experimentados en la universidad pueden transferirse posteriormente a aulas de Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Los resultados deben interpretarse como evidencia de percepción del alumnado, obtenida mediante participación voluntaria, pero su consistencia se ve reforzada por la reiteración de los mismos temas y por su convergencia con los registros y observaciones docentes.

4. **Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo. Describe, analice y valore los desajustes respecto a lo previsto en el proyecto y las soluciones aplicadas.**

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
• Creación y gestión de una cuenta específica de Instagram para visibilizar avances, compartir recursos y fomentar una comunidad de práctica. • Difusión del proyecto y sus resultados en perfiles institucionales y personales, así como en medios y plataformas universitarias. • Participación en congresos y jornadas mediante comunicaciones, ponencias o pósteres, y elaboración de publicaciones divulgativas o académicas. • Organización de talleres abiertos para profesorado y alumnado interesado en el Aprendizaje Basado en Juegos. • Difusión del catálogo y de fichas didácticas en acceso abierto a través de RODIN. • Establecimiento de redes con universidades, grupos de investigación, editoriales y profesionales del sector.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
La difusión ha sido uno de los ámbitos de mayor alcance del proyecto y se ha desarrollado en cuatro niveles

complementarios:

1. Difusión digital e identidad propia. Se creó y mantuvo la cuenta @docentesenjougouca, con 254 seguidores y 42 publicaciones. Se diseñaron logo, QR, presentaciones y pegatinas identificativas; tres estudiantes colaboradores apoyaron la gestión de la ludoteca y de las redes.
2. Difusión institucional y mediática. La Universidad de Cádiz presentó públicamente la iniciativa como la primera Ludoteca Didáctica Universitaria de la UCA. La noticia fue replicada o desarrollada por Tele Puerto Real, Diario de Cádiz, Onda Cádiz, Portal de Cádiz y Objetivo Cádiz. Esta cobertura aporta indicadores verificables de alcance social y visibiliza la innovación universitaria ante la comunidad educativa y el entorno local.
3. Transferencia académica. El proyecto participó como entidad colaboradora del II Congreso Internacional Lúdica. Dos profesoras presentaron resultados de la aplicación de juegos en sus aulas y las experiencias se transformaron en capítulos aceptados para publicación en el volumen El impacto del juego en la sociedad: educar y transformar en contextos contemporáneo (ISBN reservado 979-13-7047-195-8).
4. Creación de redes. Se consolidaron colaboraciones con editoriales, el grupo HUM509 Phoenix Mediterránea, la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación de la UCA y otros equipos universitarios. El proyecto fue invitado al I Encuentro de espacios lúdicos en educación superior de la Universidad de Barcelona.

Evidencias de difusión accesibles:

- [Portal UCA: primera Ludoteca Didáctica Universitaria de la UCA](#)
- [Tele Puerto Real](#)
- [Diario de Cádiz](#)
- [Onda Cádiz](#)
- [Portal de Cádiz](#)
- [Objetivo Cádiz](#)
- [Instagram @docentesenjougouca](#)
- [Portal UCA: II Congreso Internacional Lúdica y colaboración de Docentes en Juego](#)

Desajustes y soluciones aplicadas. El permiso de maternidad de la responsable afectó principalmente a los talleres formales y a la elaboración de fichas individualizadas. La respuesta fue reordenar el proyecto y asegurar primero los resultados que podían mantenerse y producir impacto a medio plazo: infraestructura, catálogo, sistema de gestión, aplicación en el aula, evaluación común y difusión. Además, se publicó en acceso abierto en RODIN la *Ficha de aplicación didáctica de juegos de mesa. Aprendizaje Basado en Juegos para la Didáctica de las Ciencias Sociales* (<http://hdl.handle.net/10498/37935>). La participación activa del equipo permitió, además, generar dos comunicaciones y dos capítulos a partir de aplicaciones concretas. Las actividades no completadas no se presentan como realizadas, sino como compromisos reprogramados con una base material y organizativa ya creada.

5. **Conclusiones.** Entre ellas, describa las aplicaciones futuras del proyecto, su sostenibilidad y posible continuidad y estrategias para ello.

Conclusiones

Docentes en Juego ha logrado transformar una propuesta metodológica en una infraestructura universitaria real. La creación de la primera Ludoteca Didáctica Universitaria de la UCA, con espacio estable, 35 títulos, 42 ejemplares, identidad propia y un sistema de gestión trazable, constituye el resultado central y garantiza

que la innovación pueda permanecer más allá del curso de concesión.

El proyecto ha alcanzado una implantación interdisciplinar de gran amplitud: 13 asignaturas, 19 grupos y 1.064 matrículas acumuladas acreditadas. El uso de juegos se ha vinculado con objetivos didácticos de Historia, educación ambiental, matemáticas, comunicación, familia, competencias docentes, farmacología y biotecnología. Esta diversidad demuestra la aplicabilidad transversal del ABJ cuando existe selección pedagógica, mediación docente y reflexión posterior.

La evaluación aporta una evidencia sólida de aceptación e impacto percibido. El 92,5 % del alumnado valoró positivamente la contribución de los juegos a la comprensión o adquisición de competencias. El análisis cualitativo muestra, además, efectos declarados sobre motivación, atención, participación, cooperación, recuerdo y transferencia a la futura práctica docente. Este último resultado es especialmente relevante por su efecto multiplicador: una parte sustancial del alumnado trasladará previsiblemente estos recursos a futuros contextos escolares.

La vinculación con el entorno social se manifiesta en la colaboración altruista de editoriales y unidades universitarias, la cobertura de medios locales e institucionales, la generación de una comunidad digital y la participación en redes académicas. La iniciativa proyecta una imagen de universidad abierta, innovadora y conectada con el tejido educativo y cultural, aspecto especialmente alineado con la valoración del Consejo Social.

La ejecución no fue completa en todas las líneas previstas, debido al permiso de maternidad de la responsable. Sin embargo, la gestión priorizó los componentes de mayor valor estructural y evitó que la circunstancia sobrevenida paralizara el proyecto. La ludoteca funciona, los recursos se han utilizado, el alumnado ha sido evaluado, la experiencia se ha difundido y se han producido resultados académicos. Esta capacidad de adaptación constituye también un aprendizaje organizativo del proyecto.

Aplicaciones futuras, sostenibilidad y estrategias de continuidad

- Mantener el espacio, el inventario y el sistema de préstamo como recurso estable de la Facultad, con revisión periódica de las normas y los datos de uso.
- Ampliar el fondo mediante nuevas colaboraciones con editoriales, unidades universitarias y grupos de investigación, priorizando necesidades detectadas en las asignaturas.
- Retomar la formación estructurada para profesorado y alumnado sobre selección, integración curricular y evaluación del ABJ.
- Elaborar fichas didácticas transferibles y depositarlas en RODIN, garantizando acceso abierto y visibilidad institucional.
- Consolidar una evaluación anual común que permita comparar cohortes, asignaturas y usos, mejorando la tasa de respuesta y complementando las percepciones con evidencias de aprendizaje.
- Promover TFG, TFM, comunicaciones y publicaciones vinculadas con la ludoteca y con la aplicación disciplinar de los juegos.
- Participar en redes de espacios lúdicos universitarios y compartir el modelo de gestión y las buenas prácticas con otras instituciones de educación superior.
- Mantener la cuenta de Instagram como canal de transparencia, difusión de recursos y conexión con la comunidad educativa.

La continuidad se apoya en activos ya consolidados —espacio, fondo, sistema de gestión, profesorado implicado, alumnado colaborador, identidad, red de entidades y visibilidad—, por lo que no depende de reiniciar el proyecto, sino de profundizar y escalar una estructura que ya funciona. Nuestro próximo gran objetivo es mejorar la formación del equipo docente que forma parte del proyecto de manos de expertos nacionales e internacionales con los que ya hemos establecido redes de contacto y generar nuevos productos y materiales de acceso abierto. Esta combinación de innovación aplicada, alcance institucional, transferencia social y sostenibilidad convierte a Docentes en Juego en una experiencia con capacidad real de consolidación

y réplica.