

# Juegos de mesa

Los juegos de mesa son siempre **un buen recurso** para practicar habilidades y destrezas como la **lógica**, la **estrategia** o la **resolución de problemas**. Muchas de estas destrezas están directamente **relacionadas** con el **pensamiento computacional**. Encontrarás en el mercado una **amplia oferta** de juegos que puedes llevar al aula.

En este apartado vamos a **destacar dos de ellos** creados para entender cómo funciona el pensamiento computacional sin necesidad de “estar conectado”.

Los dos han sido creados por el profesor en el **departamento de Telecomunicaciones de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Deusto** y miembro del [Deusto Learning Lab](#), Pablo Garaizar.



Fotos: Juego Moon. [Tibot](#)

**+10 AÑOS**



**1-4**



**15-45 MIN**

“MOON es un juego para 1 a 4 jugadores donde controlamos la computadora del **módulo lunar Eagle** durante el primer alunizaje. Solo 3 minutos antes de alunizar, **¡la computadora de la nave falló!** Sin embargo, un buen diseño desarrollado por los ingenieros de software del equipo liderado por **Margaret Hamilton** logró evitar un fallo fatal. En este juego deberemos **emular** esas inteligentes rutinas de software para ayudar a los astronautas a alunizar de forma segura.”  
“Jugando a este juego aprenderás a **contar en binario**, realizar **operaciones lógicas** y **matemáticas** y **reparar** fallos técnicos que ocurrirán durante la misión.”

Este juego dispone de versión descargable [imprimible](#), versión [online](#) y versión [app](#).

Edad recomendada: a partir de 10 años



Fotos: Juego Arqueras de Nand. [Tibot](#)

<b>+10 AÑOS</b>	 <b>1-2</b>	 <b>20-30 MIN</b>
-----------------	--	--

“El Valle de Nand está siendo **invadido** por hordas salvajes de orcos. Mientras los guerreros locales pierden la batalla **cuerpo a cuerpo**, las **arqueras** de Nand aprovechan la altura de sus montañas para diezmar las tropas enemigas. En este juego, tendrás que decidir **cómo proteger el valle** gracias a la acción combinada de los guerreros y las arqueras de Nand antes de que los orcos lo destruyan todo.”

“ARQUERAS DE NAND es un juego con el que aprenderás los fundamentos básicos de las **bases de datos** (el Valle de Nand es una pequeña tabla de datos donde seleccionaremos parcialmente sus

regiones para atacar a los orcos).”

Arqueras de Nand está diseñado para aprender **fundamentos básicos de bases de datos**.

Este juego dispone de versión descargable [imprimible](#).

# Robot Turtles



Foto: Robot Turtles de [Aprendiendomatematicas](#)

**+ 4 AÑOS**



**2-5**



**5-10 MIN/**

Es un juego diseñado para introducir a niños y niñas en los **conceptos básicos de la programación**. Tienes que utilizar **tarjetas de movimiento** para guiar a las tortugas robóticas hacia los objetivos en el tablero. A medida que avanzas en los niveles, se agregan más reglas y desafíos, fomentando el **pensamiento lógico y algorítmico**.

## Bits & Bytes



Foto: Bits & Bytes de [Artijoc](#)

**+ 4 AÑOS**



**2-4**



**VARIABLE**

Este juego fomenta el **pensamiento estratégico, el razonamiento lógico y la resolución de problemas**, al tiempo que promueve el **trabajo en equipo** y la **colaboración**. Al jugar debes tomar **decisiones** inteligentes y **planificar** cuidadosamente tus movimientos para lograr el objetivo común.

El juego consiste en **construir circuitos electrónicos** utilizando tarjetas de componentes como **puertas lógicas, cables y microchips**. Quien juega se convierte en un/a ingeniero/a de software en busca de la combinación perfecta para completar los desafíos propuestos. Los desafíos van desde la creación de circuitos simples hasta los más complejos, lo que permite avanzar **gradualmente** e el juego y poner a prueba las habilidades de **resolución de problemas**. Además, el juego incluye tarjetas de desafío adicionales que permiten la creación de circuitos personalizados, agregando un elemento de creatividad y experimentación.

## Rush Hour



Foto: Rush Hour de [Aprendiendomatematicas](#)

**+6 AÑOS**



**1**



**VARIABLE**

En este juego, debes mover los coches en el tablero para **despejar** el camino y sacar el coche rojo del atasco. Te ayuda a desarrollar habilidades de **planificación, resolución de problemas y pensamiento estratégico**.

## Set

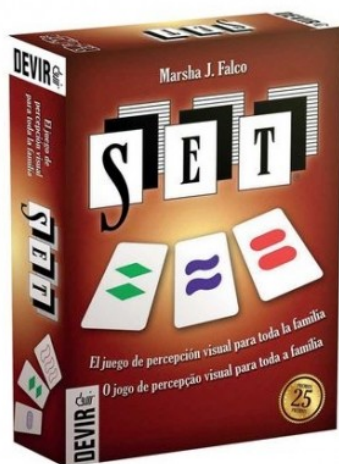


Foto: Set de [Aprendiendomatematicas](#)

+6 AÑOS



1-10



30 MIN

Como ya te comentamos en el módulo anterior debes observar **patrones** y **relaciones** entre las cartas para identificar los conjuntos. Te ayuda a desarrollar habilidades de **reconocimiento de patrones y razonamiento lógico**.

## Blokus



Foto: Blokus de [Zacatrus](#)

+6 AÑOS



2-4



30 MIN

En este juego, cada persona tiene un **conjunto de piezas** de diferentes formas y colores. El **objetivo** es colocar tus piezas **estratégicamente** en el tablero, bloqueando a tus oponentes mientras intentas ocupar la mayor cantidad de espacio posible. Te ayuda a desarrollar habilidades de **planificación, pensamiento estratégico y resolución de problemas**.

## Qwirkle





Foto: Qwirkle de [Zacatrus](#)

**+6 AÑOS**



**2-4**



**45 MIN**

Es un juego en el que se deben **crear líneas de fichas** que comparten el mismo color o la misma forma. Debes encontrar combinaciones lógicas y tácticas para maximizar tus puntos. Te ayuda a desarrollar habilidades de **reconocimiento de patrones, pensamiento abstracto y toma de decisiones**.

## Mastermind

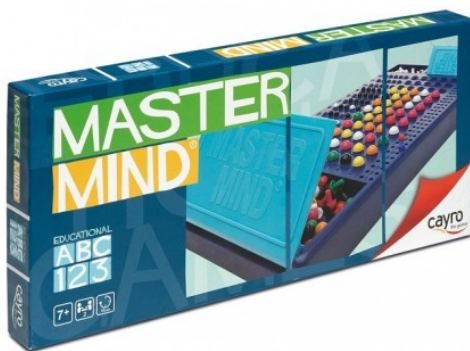


Foto: Mastermind de [Aprendiendomatematicas](#)

**+7 AÑOS**



**2**



**10 MIN**

Es un juego de **deducción** en el que uno de los/las jugadores/as crea un **código de colores oculto** y otra persona debe adivinarlo en base a **pistas limitadas**. Te ayuda a desarrollar habilidades de **razonamiento lógico, análisis de información y pensamiento analítico**.

# La Resistencia

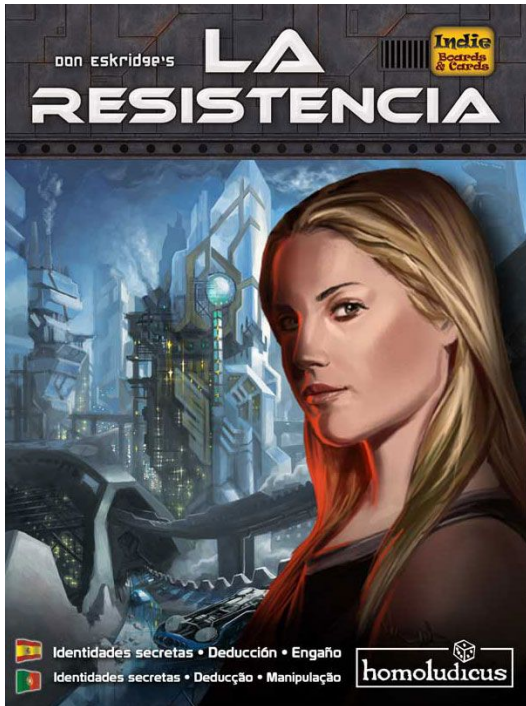


Foto: La Resistencia de [Zacatrus](#)

**+8 AÑOS**



**5-10**



**30 MIN**

Es un juego de **roles ocultos** en el que las personas jugadoras deben descubrir quiénes son los **espías** dentro del grupo de resistencia. Se requiere una **comunicación** cuidadosa y un **análisis** de comportamientos para determinar quién está diciendo la verdad y quién está engañando. Te ayuda a desarrollar habilidades de **razonamiento lógico, deducción y toma de decisiones** basadas en la información disponible.

# Code Master





Foto: Code Master de [Zacatrus](#)

**+ 8 AÑOS**



**1**



**VARIABLE**

En este juego, debes **programar** al personaje principal para que supere diferentes **desafíos**. Debes usar **cartas de programación** para planificar el camino correcto y superar obstáculos. Te ayuda a desarrollar habilidades de **planificación**, **secuenciación** y **resolución de problemas**.

## Ingenious

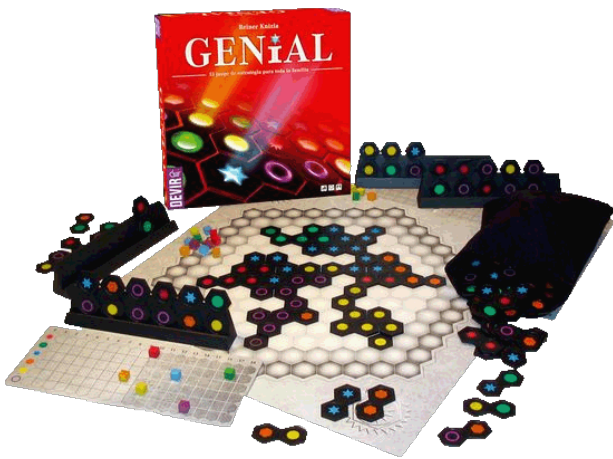


Foto: Ingenious de [masqueoca](#)

**+10 AÑOS**



**1-4**



**30 MIN**

En este juego, debes colocar **fichas de diferentes formas y colores** en un tablero **hexagonal**. El objetivo es acumular la mayor cantidad de puntos posibles al completar líneas y grupos de fichas del mismo color. Te ayuda a desarrollar habilidades de **planificación, reconocimiento de patrones y pensamiento estratégico**.

# Código Secreto



Foto: Código secreto de [Zacatrus](#)

**+12 AÑOS**



**2-8**



**15 MIN**

Es un juego de **palabras** en el que los jugadores deben comunicarse de forma estratégica para descubrir las palabras clave de su equipo. Una persona dará **pistas** relacionadas con varias palabras y las demás deberán **adivinar** cuáles son las palabras correctas. Te ayuda a desarrollar habilidades de **pensamiento lógico, comunicación y asociación de ideas**.

Revision #7

Created 22 June 2023 11:43:10 by Elena López de Arroyabe

Updated 23 June 2023 10:47:32 by Elena López de Arroyabe