**GBL ‘Game Based Learning’o Aprendizaje Basado en el Juego:** Se utilizan juegos, ya creados o inventados para la ocasión, con el fin de poder aprender a través de ellos. Así, el juego se convierte en vehículo para afianzar conceptos.

Los juegos creados con el único objetivo de divertir son susceptibles de ser modificados para adaptarlos al contenido que se quiera trabajar. Este es el caso, por ejemplo, del Trivial, y aquellos pensados para enseñar algo específico, como el Risk para aprender Geografía. A estas dos opciones, se podría añadir una tercera: crear nuestros propios juegos para enseñar el contenido.

* Kahoot o Quizziz: Permiten crear sencillos juegos de preguntas.
* Educaplay: Crear crucigramas, sopas de letras…
* Pasapalabra
* Celebriti.com
* Story Cubes: Juego donde se tiran los dados y se crean historias a través de las imágenes que salen. ☺
* Herstóricas: Juego de cartas que pretende mostrar a las niñas la aportación histórica de las mujeres en diferentes aspectos de la sociedad.
* Sushi Go!: Permite reforzar conceptos matemáticos, rapidez visual y el maravilloso mundo de la estrategia y la lógica.
* Catán: Cada jugador deberá dominar una serie de recursos necesarios para construir ciertos materiales, que son un requisito para alcanzar los puntos necesarios para ganar la partida.
* Dixit: Permitirá mejorar la inteligencia verbal, la creatividad y la imaginación, y también la colaboración con nuestros compañeros. ☺
* Palabrea: Repasar y reforzar el vocabulario y los conocimientos culturales a través de imágenes. ☺
* Duplik: Un jugador tiene que describir la imagen que tiene delante de sí y el resto tiene que escuchar atentamente para dibujarla tal como se la va imaginando. Pero lo bueno del juego, es que un garabato puede ganar al dibujo de un artista, porque lo que cuenta no es la calidad del dibujo, sino haber acertado más criterios.☺
* Cortex: Juego de cartas con diversas pruebas visuales de rapidez, más una prueba táctil. Cada caja incluye 85 cartas con distintos retos visuales, o bien, 10 de ellas, con textura que se debe identificar tocándola con la yema de los dedos sin mirarlas. Las partidas deben durar unos 15 minutos en todos los casos.
* Sussed: Es un juego de conversación por preguntas, para fomentar la amistad y que los alumnos/as se conozcan entre ellos/as mejor. El juego se compone de cartas de con preguntas personales y 3 opciones de respuesta siempre. Un jugador hace la pregunta y el resto tienen que contestar lo que el jugador principal contestaría. Dependiendo de si han acertado o no, conseguirán puntos.☺
* Virus: El juego consiste en conseguir las 4 cartas distintas de órganos que hay en el juego (cada una con un color) y evitar que tus contrincantes te los infecten con sus virus (del mismo color que los distintos órganos). Puede ayudar a fomentar la capacidad de anticipación de los movimientos de los rivales, ya que es algo clave para poder ganar el juego: intentar adivinar qué van a hacer el resto de jugadores.
* Time’s up: Es un juego que fomenta la**cohesión grupal** y que desarrolla diferentes habilidades. Es un juego por equipos, con cartas, se juega en tres rondas diferentes y el objetivo es ser el equipo que más tarjetas ha adivinado en total tras finalizar 3 rondas.

**La Gamificación**, sin embargo, es una metodología que utiliza elementos de los juegos en entornos que a priori no son lúdicos con el fin de aumentar la motivación de los participantes. Existen diferentes modos de hacerlo, como los sistemas de recompensa, las barras de progreso, los logros, scape room...