

Aproximación Lúdica al Aprendizaje: Ludotecas escolares como recurso para el aprendizaje y desarrollo de competencias

Playful Approach to Learning: School game libraries as a resource for learning and competencies development

Francisca Antonieta Jáuregui Riquelme, Víctor Andrés Garrido Romero, Pablo Alberto Cárcamo Agüero, Macarena Macaya Arancibia, Daniel Ignacio Barría Cornejo
Observatorio de Juego
Chile

Francisca Antonieta Jáuregui Riquelme: Profesora de Biología y Doctora en Ciencias de la Agricultura, Directora de Investigación y Desarrollo, Observatorio del Juego.

Correspondencia: fjauregui@observatoriodeljuego.cl

Víctor Andrés Garrido Romero: Psicólogo, Coordinador y asesor de implementación de ludotecas. Observatorio del Juego.

Correspondencia: vgarrido@observatoriodeljuego.cl

Pablo Alberto Cárcamo Agüero: Psicólogo, Coordinador y asesor de implementación de ludotecas. Observatorio del Juego.

Correspondencia: pcarcamo@observatoriodeljuego.cl

Macarena Macaya Arancibia: Psicóloga y Magíster (c) en Psicología Educacional; Directora de Proyectos, Observatorio del Juego.

Correspondencia: mmacaya@observatoriodeljuego.cl

Daniel Ignacio Barría Cornejo: Psicólogo y Magíster en Gestión y Liderazgo Escolar, Director Ejecutivo. Observatorio del Juego.

Correspondencia: dbarria@observatoriodeljuego.cl

Resumen

Hoy es posible encontrar a profesores que enseñan con prácticas del siglo XX y recursos poco efectivos para estudiantes del siglo XXI. Para facilitar tanto el aprendizaje de contenidos como el desarrollo socioemocional y de competencias para el siglo XXI, Observatorio del Juego promueve el uso del juego (de mesa) en contextos educativos desde una Aproximación Lúdica al Aprendizaje, basada en el uso de Juegos Serios, Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos. Específicamente reconoce e impulsa las ludotecas escolares (selección de juegos con potencial educativo) intencionando su uso en diversas áreas de interés pedagógico. Durante 2018 se gestionaron Programas de Ludotecas Escolares implementando 59 ludotecas en 45 colegios de Chile, a través de un proceso con actividades de apoyo a equipos directivos y capacitaciones y acompañamiento a más de 1.000 profesores, promoviendo el desarrollo de habilidades en más de 32.000 estudiantes en tres áreas: Convivencia Escolar, Diseño Universal para el Aprendizaje y Formación Ciudadana. Según los docentes desarrollaron habilidades pedagógicas, contaron con mayor sustento en la planificación lúdica de sus clases y mayor número de herramientas pertinentes, además de promover la motivación, facilitar el desarrollo de habilidades y favorecer la diversidad en sus estudiantes. Aspecto que también los estudiantes percibieron.

Palabras Claves: Aprendizaje, Habilidades, Gamificación, Juego, Juego serio.

Abstract

Nowadays is possible to find teachers that teach using practices from the 20th century and ineffective tools for students of the 21st century. To facilitate learning of curriculum contents and socioemotional development and competencias for the 21st century, Observatorio del Juego (ODJ) promotes the use of play and board games in educational contexts from a Playful Approach to Learning, wich is based in serious games, gamification and learning based in play. ODJ specifically acknowledges and drives school game libraries (selection of games with educational potential), promoting their use for diverse areas of pedagogical interest. During 2018, ODJ managed School game Libraries Programmes, implementing 59 game libraries at 45 schools in Chile. This was made through a process composed by support for management teams, training and accompaniment for more than 1.000 teachers, stimulating skill development of more than 32.000 students about three areas: School Coexistence, Universal Design for Learning and Citizenship Education. According to the teachers that were part of this process, they developed pedagogical skills, had more support for playful planning of their classes and more useful tools, besides being able to promote motivation, skills development and favouring diversity with their students, wich is something that the students also identified.

Keywords: Gamification, Learning, Play, Skills, Serious game.

Introducción

La llegada del nuevo milenio ha traído a la educación grandes desafíos, entre estos la necesidad de educar para enfrentar los desafíos tecnológicos, sociales y laborales del siglo XXI. Es sabido que coexisten colegios del siglo XIX con profesores del siglo XX y estudiantes del siglo XXI (Monereo & Pozo, 2001). Para resolver esta problemática es que se requiere de metodologías activas que permitan motivar a los estudiantes y desarrollar sus habilidades siendo ellos mismos protagonistas de su aprendizaje. En este sentido, surge la pregunta: ¿Cómo trabajar pedagógicamente aspectos socioemocionales al mismo tiempo que desarrollar habilidades necesarias para el contexto escolar y laboral junto con garantizar los conocimientos curriculares?. Del mismo modo en que se aboga por una formación integral de los estudiantes, es que se necesitan herramientas pedagógicas integrales cuya utilidad sea transversal a estas áreas. Así, el juego se nos presenta como una herramienta pertinente para abordar esta problemática. Las características intrínsecas de entretenimiento, rol activo y espacio vinculante que genera el juego se pueden trasladar a los contextos educativos. El juego no sólo entretiene, sino que también propicia una participación activa de quien lo juega a la vez que facilita la vinculación con el otro en cuanto no se juega sólo si no que con otros jugadores con los cuales se comparten normas, objetivos y consecuencias. Sobre la base del socioconstructivismo de Vigotsky, la mediación cultural constituye el elemento central de las relaciones y acciones de los individuos que interactúan con otros y con diferentes objetos en espacios colectivos (Aizencang, 2010). En esto, el juego se considera como una circunstancia cultural específica, en la cual los jugadores participan con otros asumiendo distintas maneras de comprometerse e involucrarse en la situación. Así, el juego se puede entender como un instrumento de la actividad escolar en cuanto la actividad lúdica media la apropiación de diversos hábitos y saberes sociales y curriculares. Además, quienes participan de una actividad de juego están en un *estado de flujo* o *flow*. Este estado según Mesurado (2010) está compuesto por tres características principales: a) Percepción de logro anterior a la experiencia (objetivo claro sobre lo que se hará, una meta); b) Se genera un estado cognitivo de gran concentración y atención sobre la actividad que se está llevando a cabo; y c) Esta actividad tiene una carga de emocionalidad positiva (felicidad, diversión, placer, entre otros). Características que hacen del juego un recurso de gran potencial para el desarrollo de aprendizajes.

Observatorio del Juego (ODJ) propone el uso de nuevas estrategias que consideran la planificación e implementación de actividades pedagógicas utilizando juegos y posicionando a la ludoteca escolar (entendida como una selección intencionada de juegos para un fin) como una herramienta para impactar positivamente en los aprendizajes de niños y niñas, todo esto desde una Aproximación Lúdica al Aprendizaje (A.L.A.). Esta aproximación está basada en lo que comúnmente se conoce como Aprendizaje Basado en Juegos, la cual ha sido una de las prácticas de aprendizaje lúdico más usadas durante los últimos 10 años (Calabor, Mora & Moya, 2016). Además, A.L.A. incorpora el uso de herramientas tales como los Juegos Serios o juegos con fines pedagógicos, y la Gamificación, comprendida como el uso de elementos del juego en contextos que no son propios del juego como la escuela o el mundo laboral. En esta forma de trabajo se contemplan propuestas de procedimientos para la planificación e implementación de actividades lúdicas en contextos de aprendizaje. Esta propuesta incluye desde analizar y evaluar el potencial educativo de distintos juegos (incluidos principalmente los juegos de mesa) presentes en el mercado con respecto a las habilidades, conocimientos y actitudes que proponen los objetivos de

aprendizaje presentes en las bases curriculares de las distintas asignaturas de enseñanza básica y media, hasta la gestión de implementación de propuestas para la planificación e implementación de juegos en contextos educativos tanto desde la mirada del equipo directivo de la comunidad educativa como de la mirada del cuerpo docente de la misma. En este sentido, dada la experiencia de Observatorio del Juego a la hora de implementar una innovación educativa (según la definición dada por López & Heredia, 2017), como lo que implica A.L.A., se requiere de una adecuada gestión institucional. Los directivos a cargo de la gestión institucional deben reflexionar acerca de lo que se está pensando como innovación educativa para su comunidad educativa y cómo se pretende concretar el cambio de la cultura instalada dentro de la escuela con nuevas prácticas educativas. Así, implementar A.L.A. implica entender al juego y a la ludoteca en contextos escolares como una innovación educativa. De acuerdo a McGonigal (2013) existen cuatro rasgos distintivos del juego en relación a sus potencialidades como innovación educativa. Estos son: 1) *La Meta*. Resultado específico que los jugadores procuran alcanzar, dando la sensación a los estudiantes de que tienen un objetivo que cumplir por separado o juntos, dependiendo del tipo de juego; 2) *Las Reglas*. Limitan las distintas maneras en que los jugadores pueden alcanzar una meta, libera la creatividad y el pensamiento estratégico de los estudiantes; 3) *Feedback inmediato*. Informa a los jugadores cuán cerca están de alcanzar la meta, la cual es alcanzable, por lo tanto, genera motivación por parte de los estudiantes para poder cumplirla; y 4) *Participación Voluntaria*. Requiere que todo aquél que esté jugando el juego acepte de manera explícita y voluntaria la meta, las reglas y el sistema de retroalimentación, es una actividad segura y placentera.

Con el fin de aprovechar el potencial del juego y de las ludotecas escolares en contextos educativos y su introducción como una innovación educativa permanente en los colegios, que facilite el desarrollo de los aprendizajes de niños y niñas, durante 2018 se gestionaron Programas de Ludotecas Escolares (PLE) en diversos colegios de Chile. Desde una Aproximación Lúdica al Aprendizaje se implementaron ludotecas escolares de acuerdo a un proceso planificado de 4 fases: Instalación, Mejora, Consolidación y Articulación. Éstas incluyeron actividades de apoyo en la incorporación de esta innovación educativa con el equipo directivo de cada colegio, y de capacitación y acompañamiento pedagógico con docentes de cada establecimiento. En este escrito se describirán los resultados obtenidos durante 2018, primer año de implementación de los PLE en colegios de Chile, y sobre cómo se está perfilando la implementación de ludotecas escolares en estos colegios a fin de que en un futuro cercano se evalúe el desarrollo de competencias docentes y habilidades en los estudiantes de cada establecimiento educacional en los cuales se trabajó.

Metodología

Programa de Ludoteca Escolar

Dada la experiencia introduciendo el juego como herramienta pedagógica del ODJ desde 2015, se diseñó un Programa de Ludoteca Escolar (PLE) estándar para ser implementado en variados colegios de Chile. Un PLE estándar consiste en un proceso progresivo de 4 fases (Figura 1) con actividades y objetivos definidos para ser llevados a cabo en un período de 4 años en total. Las etapas de un PLE estándar son: Instalación, Mejora, Consolidación y Articulación (Figura 1), las cuales están definidas de acuerdo a las etapas de desarrollo de implementación de una innovación descritas por Profesionales de la División de Educación General (2015).

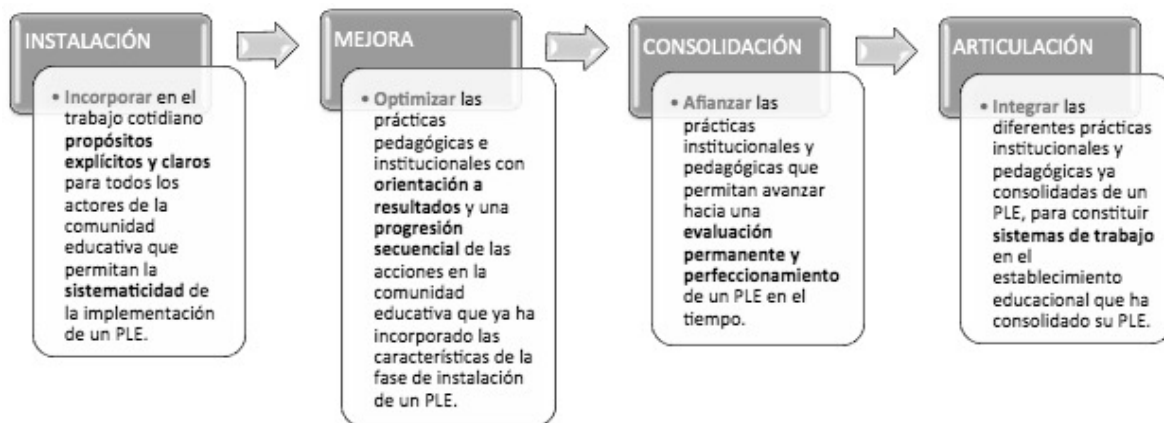


Figura 1. Fases de desarrollo de un Programa de Ludoteca Escolar y objetivos propuestos a cumplir en cada fase.

Durante 2018 se comenzó con la implementación de un PLE estándar de acuerdo a lo descrito en la Tabla 1, en colegios que estaban interesados en incorporar el juego como una herramienta pertinente para los aprendizajes de sus estudiantes. De esta forma, un PLE estándar al iniciarse en un establecimiento educacional se adaptó a las necesidades y contexto de la comunidad escolar, mediante la actividad Gestión de la Innovación, la cual se realizó con el equipo directivo del establecimiento educacional trabajando el objetivo descrito en la Tabla 1 para el primer año de desarrollo. Así, al inicio de la implementación de un PLE, se guió a los directivos en la reflexión previa de tres elementos importantes descritos en la Figura 2, los cuales sirvieron de guía para la realización del resto de las actividades del primer año.

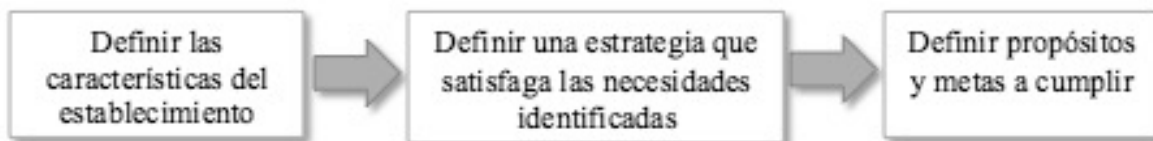


Figura 2. Elementos claves que se trabajan con los directivos de cada establecimiento durante la Gestión de la Innovación al iniciar un Programa de Ludoteca Escolar en un establecimiento educacional.

Tabla 1. Descripción de los objetivos y progresión de estos para cada una de las actividades planificadas a realizarse en las dos primeras fases de desarrollo de un Programa de Ludoteca Escolar: Instalación y Mejora.

ACTIVIDAD	INSTALACIÓN	MEJORA
	1er año	2do año
Gestión de la Innovación	1. Definir propósitos explícitos y claros para una adecuada coordinación y gestión de la implementación del Programa de Ludoteca Escolar acorde a la realidad del establecimiento escolar.	2. Revisar propósitos definidos previamente para la mejora en la coordinación y gestión de la implementación del Programa de Ludoteca Escolar acorde a la realidad del establecimiento escolar.
Capacitación Específica	1. Impulsar la utilización sistemática de los juegos y de la ludoteca escolar en las prácticas pedagógicas a través de estrategias técnicas para el uso del material didáctico lúdico.	2. Impulsar la utilización óptima de los juegos y de la ludoteca escolar en las prácticas pedagógicas a través de estrategias técnicas para el uso del material didáctico lúdico.
Lanzamiento	1. Reconocer potencialidades y directrices generales sobre el sentido y uso del juego y de la ludoteca escolar en contextos educativos para la comprensión de los procesos de aprendizaje.	
Asistencia Pedagógica	1. Generar progresiva apropiación y autonomía en la utilización sistemática del juego y de la ludoteca escolar como un recurso pertinente en las prácticas pedagógicas de los profesionales en cuestión.	2. Optimizar la progresiva apropiación y autonomía en la utilización del juego y de la ludoteca escolar como un recurso pertinente en las prácticas pedagógicas de los profesionales en cuestión orientado a la obtención de resultados.

Luego de definir los propósitos del PLE en la actividad de Gestión de la Innovación para el establecimiento educacional específico, se realizaron la Capacitación Específica y las Asistencias Pedagógicas con profesores y otros profesionales de la educación (educadores diferenciales, psicopedagogos, asistentes de la educación, otros) de cada establecimiento educacional, siguiendo los objetivos descritos en la Tabla 1 para el primer año de ejecución (2018). Adicionalmente, se realizó el Lanzamiento con diversos miembros de la comunidad escolar (apoderados, estudiantes, directivos), aunque principalmente enfocado a profesores y otros profesionales de la educación, de acuerdo al objetivo para el primero año de ejecución del PLE.

A la hora de trabajar con docentes durante las Asistencias Pedagógicas se utilizó como guía el documento “8 Factores Para Planificar Actividades Lúdicas: Guía para la Reflexión Docente” del Observatorio del Juego (2017), entre otros insumos propios del

ODJ, los cuales son posibles de ser encontrados en www.observatoriodeljuego.cl/recursoseducativos/

Establecimientos educacionales

Durante 2018 se buscaron en Chile establecimientos educacionales de dependencia participar subvencionada (colegio privado que recibe financiamiento del Estado, correspondiendo a un modelo mixto de financiamiento, que combina recursos estatales con privados) interesados en implementar el juego como recurso pedagógico para el desarrollo de diversos aprendizajes en sus estudiantes. En aquellos que aceptaron, se acordó realizar la implementación de un PLE guiado por el ODJ, realizando las actividades descritas en la Tabla 1. Dado que un PLE está planificado para ser realizado en 4 años, los resultados que aquí se expondrán corresponden a aquellos obtenidos parcialmente de los establecimientos que a la fecha han iniciado un PLE con sus comunidades educativas, por lo tanto, algunos colegios están más avanzados que otros en términos del avance de un PLE (ver Figura 1).

Tipos de ludotecas

Dependiendo de los requerimientos, necesidades y/u objetivos de cada establecimiento educacional en términos de cómo se planteaban incorporar el juego como recurso pedagógico, se definieron tres tipos de ludotecas a las cuales podían acceder los colegios, cada una orientada a un área de interés diferente: Convivencia Escolar, Formación Ciudadana y Diseño Universal para el Aprendizaje.

Una ludoteca orientada al uso en Convivencia Escolar contempló juegos que permiten el desarrollo de Habilidades del Siglo XXI como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, la empatía, resolución de problemas, pensamiento crítico y creativo (Meller, 2016). Así también, incorpora juegos que ponen en acción distintas habilidades cognitivas y socioemocionales, las cuales están en la base de una sana convivencia, como la empatía, la autorregulación, la motivación, comunicación, e identificación de las emociones propias y de los otros (Milicic, Alcalay, Berger & Torretti, 2014). Este tipo de ludoteca fue planificada para desarrollar estrategias y prácticas que favorecerán contar con un mejor Indicador de Desarrollo Personal y Social evaluado en la prueba SIMCE en Chile, específicamente en el indicador de Clima y Convivencia Escolar.

Una ludoteca orientada al uso en Formación Ciudadana contempló juegos que permiten el desarrollo de distintas habilidades cognitivas tales como toma de perspectiva, interpretación de intenciones, consideración de consecuencias, toma de decisiones y pensamiento crítico; habilidades emocionales como la identificación de emociones, el manejo emocional y la empatía; y habilidades del tipo comunicativas como la escucha activa, el asertividad y la argumentación (Chaux, Lleras & Velásquez, 2004). Además de juegos que se relacionen con conocimientos necesarios para la formación ciudadana tales como educar en la diversidad, democracia y ética. Este tipo de ludoteca fue planificada para desarrollar estrategias y prácticas que favorecerán responder a los objetivos dentro del Plan de Formación Ciudadana requerido por el Ministerio de Educación de Chile (2016), a

través del desarrollo de habilidades que están a la base del ejercicio de una ciudadanía que contempla los derechos y deberes sociales.

Una ludoteca orientada al uso en Diseño Universal para el Aprendizaje contempló juegos que abordan los contenidos de asignaturas tales como matemáticas y lenguaje, junto con el desarrollo de habilidades cognitivas y de pensamiento enmarcadas en la taxonomía de Bloom, revisada por Anderson y Krathwohl (2000), las cuales son transversales al trabajo de las distintas asignaturas escolares. Estos juegos debían servir como herramientas que se enmarcan en los tres grandes principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (CAST, 2018): proporcionar múltiples medios de implicación y motivación (el porqué del aprendizaje), a través de juegos que comprometen la atención del jugador por medio de factores motivantes tales como la sensación, fantasía, narrativa, desafíos, interacción social, descubrimiento, expresión y trabajo en base a reglas (Leblanc, en Pedraz, 2016), generando actividades intrínsecamente motivantes; proporcionar múltiples medios de representación de los conocimientos (el qué de aprendizaje), por medio de juegos que abarcan distintas formas de representación como por ejemplo lo textual, gráfico, auditivo y espacial; y ofrecer múltiples formas de acción y expresión de lo aprendido por los estudiantes (el cómo del aprendizaje), generando dinámicas de juego que implican la participación y ofrecen retroalimentación inmediata (Valera, 2015). Este tipo de ludoteca fue planificada para aumentar el repertorio de herramientas pedagógicas para desarrollar estrategias y prácticas que atiendan a la diversidad de formas de aprender en el aula.

Evaluación de percepciones en docentes y estudiantes

Mediante una encuesta realizada por escrito o en línea a aquellos docentes que realizaron las actividades de Asistencia Pedagógica del primer año de ejecución del PLE, se evaluó la percepción respecto del uso del juego en educación. De similar forma, la percepción sobre las habilidades desarrolladas en los propios estudiantes que hicieron uso de los juegos de las ludotecas escolares fue evaluada a través de una encuesta en aquellos colegios en los cuales se ejecutó el primer año del PLE.

Resultados

Implementación de los diversos Programas de Ludotecas Escolares

Durante 2018, 56 colegios decidieron incorporar un PLE (Figura 3), de los cuales 45 comenzaron a gestionarlo en el mismo año. La mayor parte de estos colegios están ubicados en la Región Metropolitana (49%), mientras que en la V región de Valparaíso están ubicados el 24%, un 11% en la VIII región del Biobío, un 4% en la IV Región de Coquimbo, y un 2% en las regiones I, IX, X y XV, logrando una cobertura que va desde Arica hasta Chiloé (Figura 4). En 16 de los colegios se implementó más de una ludoteca, contabilizando un total de 59 ludotecas, poniendo a disposición diversos juegos de mesa para el desarrollo de aprendizajes a un total de 32.392 estudiantes.

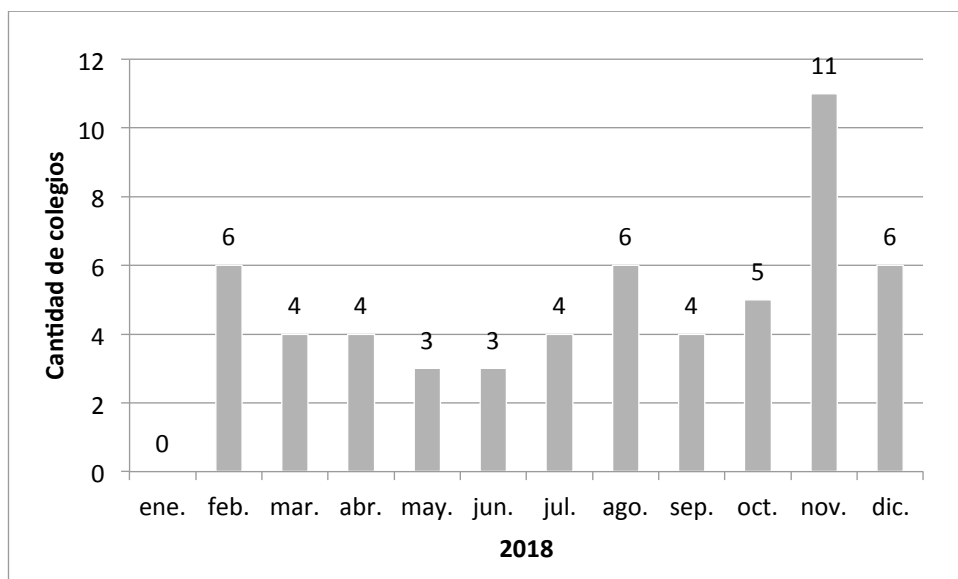


Figura 3. Cantidad de colegios que decidieron incorporar un PLE durante 2018.

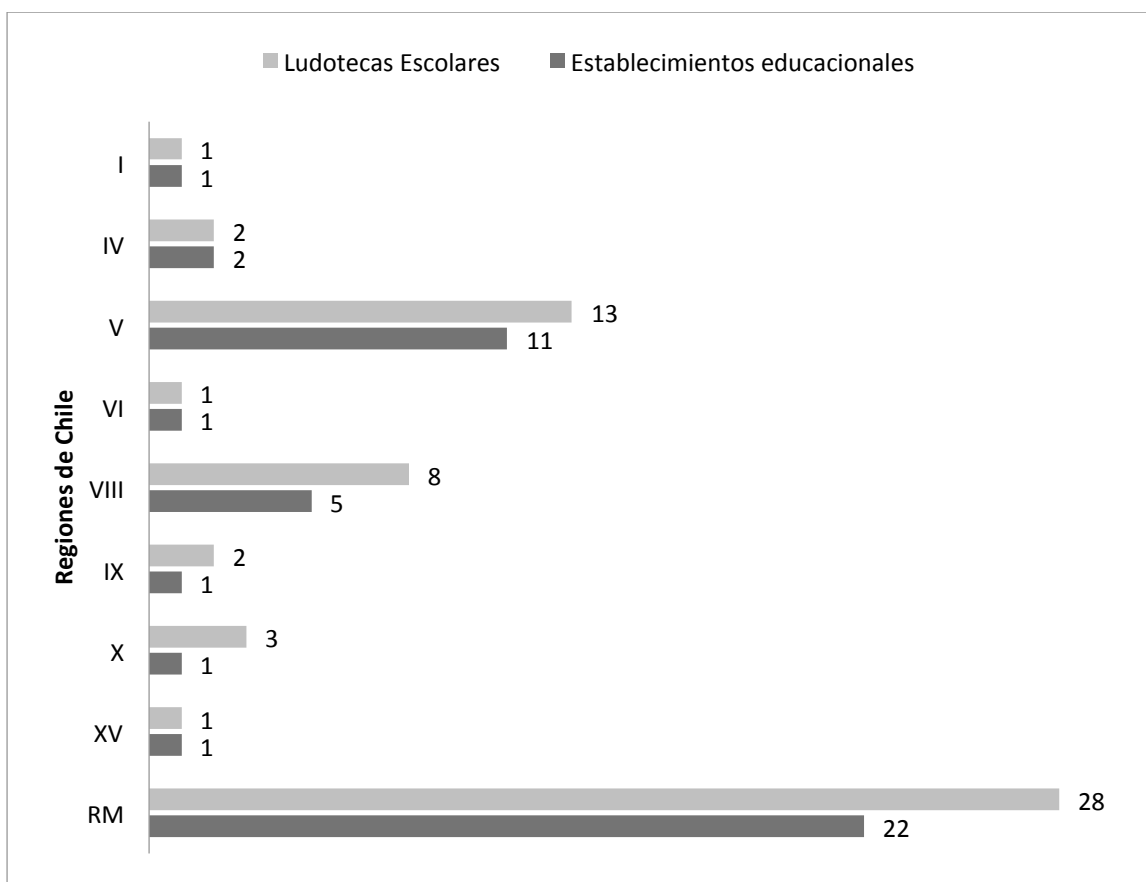


Figura 4. Distribución de los establecimientos educacionales y ludotecas escolares implementadas a través de los Programas de Ludotecas Escolares en las distintas regiones del país.

Las ludotecas implementadas contemplaron desde 15 hasta 26 títulos diferentes de juegos de mesa dependiendo del número total de estudiantes del establecimiento educacional, variando en número de copias de cada título dependiendo de la cantidad máxima de estudiantes por curso de cada colegio (siempre pensando en que un curso completo pudiese jugar un juego a la vez). Del total de ludotecas, 37 eran orientadas a Convivencia Escolar, 13 orientadas a Formación Ciudadana y 7 orientadas a Diseño Universal para el Aprendizaje (Figura 5). En un colegio se implementó una ludoteca de carácter específico de uso para Bienestar Docente y en otro para uso en Programa de Integración Escolar (PIE), dado el interés particular de esos establecimientos de darle tal uso a los juegos de la ludoteca.

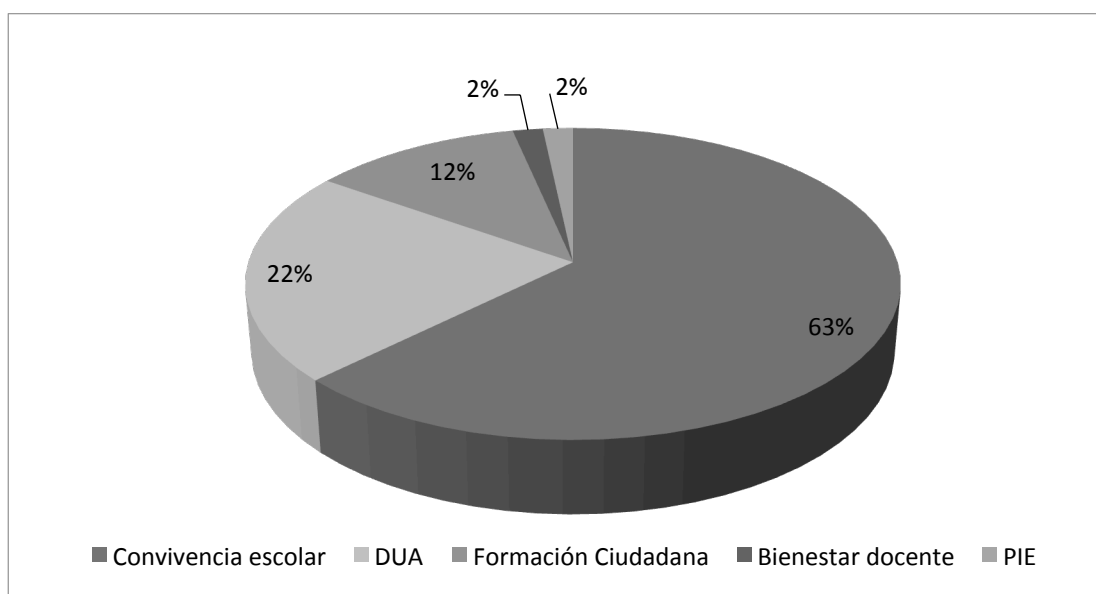


Figura 5. Distribución de los tipos de ludotecas escolares implementadas a través de los Programas de Ludotecas Escolares.

Del total de colegios, 20 (35,7%) iniciaron un PLE durante el primer semestre de 2018, 25 (44,6%) durante el segundo semestre y 11 (19,6%) lo iniciarán este 2019. De esta manera, a la fecha, 32 se encuentran en fase de Instalación y 13 en fase de Mejora, es decir, en el 29% de los colegios ya se han realizado exitosamente las actividades de la primera fase de un PLE estándar (Figura 1 y Tabla 1).

En las actividades de Gestión de la Innovación realizadas se apoyó a 197 miembros de los diversos equipos directivos de 32 establecimientos educacionales del total, con un promedio de 6 participantes por colegio (DE=3,0). Entre estos fue posible apoyar a directores, jefes de Unidad Técnico-Pedagógica, coordinador/a PIE y/o de plan de convivencia, jefes de ciclo, entre otros. En las actividades de Lanzamiento realizadas en 31 colegios de total, se impactó directamente en 1.061 miembros de las comunidades educativas (963 profesionales de la educación y 98 apoderados, funcionarios y otros), con un promedio de 37 participantes por colegio (DE=14,0). En las actividades de Capacitación Específica realizadas en 30 colegios del total, se impactó directamente en 362 profesionales

de la educación, con un promedio de 12 participantes por colegio (DE=10,1). Y en las actividades de Asistencia Pedagógica realizadas en 21 colegios del total, se impactó directamente en 3, con un promedio de 13 participantes por colegio (DE=13,7). Las actividades de Asistencia Pedagógica fueron llevadas a cabo dependiendo de las necesidades de los docentes asistidos (profesores y/u otros profesionales de la educación) y pudieron ser de 4 tipos: a. Asesoría en la forma de implementar la ludoteca en el establecimiento; b. Repaso de juegos y Planificación de sesión(es); c. Apoyo en la implementación de una sesión; y/o d. Evaluación y reflexión pedagógica. Específicamente, los docentes que llevaron a aula los diversos juegos de mesa de la ludoteca del PLE de su colegio lograron impactar en 12.420 estudiantes en total.

Percepciones docentes sobre el uso del juego para el aprendizaje

Se encuestó a 24 docentes que realizaron las actividades de Asistencia Pedagógica del primer año de ejecución del PLE de 8 establecimientos educacionales del total. De estos, el 61,9% estuvo muy de acuerdo en considerar útiles las estrategias propuestas durante el Programa de Ludoteca Escolar en relación a la implementación de actividades lúdicas en su colegio.

En términos de identificar el sentido que los profesionales le otorgan a la formación de los estudiantes a través del uso de los juegos de mesa, 70,8% indicó estar muy de acuerdo en que percibe el juego como una oportunidad para el aprendizaje de los estudiantes, 75,0% indicó estar muy de acuerdo en que es relevante guiar la actividad con juegos para que los estudiantes profundicen en los aprendizajes que quieren desarrollar, y 87,5% indicó estar muy de acuerdo en que considera importante que los estudiantes se diviertan al momento de trabajar con el juego.

En relación a esclarecer el uso que los profesionales asistidos pedagógicamente podrían dar al juego en sus actividades, 87,5% mencionó estar muy de acuerdo en que utilizaría el juego con el fin de fortalecer la convivencia entre los estudiantes y 91,7% indicó estar muy de acuerdo en que utilizaría el juego para potenciar habilidades para el siglo XXI (empatía, pensamiento crítico, colaboración, creatividad, entre otras). Además, 83,3% indicó estar muy de acuerdo en que realizaría actividades usando el juego para enseñar algún contenido y/o reforzar alguna habilidad de una asignatura en específico.

En cuanto a conocer de qué manera se planifica la integración del juego de mesa en las actividades a realizar por los docentes asistidos, 66,7% indicó estar de acuerdo en considerar el juego al planificar las actividades con los estudiantes. Por otra parte, 87,5% de los docentes indicó estar de acuerdo en que es capaz de incorporar las características de los estudiantes -edad, conocimientos previos, necesidades educativas especiales, entre otras- al momento de diseñar una actividad pedagógico-lúdica y 83,3% mencionó estar de acuerdo en que toma en cuenta el factor tiempo asociado al juego al momento de planificar las actividades con los estudiantes. Así mismo, 79,1% de los docentes asistidos declaró estar de acuerdo en haber modificado las reglas de los juegos para adecuarlo a las características del entorno y a los objetivos perseguidos y 70,8% mencionó estar muy de acuerdo en que considera la motivación de los estudiantes al planificar actividades educativas. Además, gran mayoría indicó que toman en cuenta la diversidad de sus estudiantes, en específico,

75,0% indicó estar de acuerdo en que toma en cuenta que al momento de realizar una actividad lúdica puede que algunos estudiantes no quieran participar, por lo tanto, posee distintas estrategias para ello, y 87,5% indicó estar de acuerdo en que considera diversas estrategias para enseñar el juego a todos los estudiantes que vayan a participar en la actividad.

Por último, respecto de determinar las creencias de los profesionales asistidos pedagógicamente sobre el juego de mesa como una herramienta educativa, 79,2% de los docentes estuvo muy de acuerdo en considerar al juego como una herramienta para enriquecer la experiencia de aprendizaje del estudiante respecto de un contenido, 79,2% indicó estar muy de acuerdo en creer en el juego como práctica útil para aproximar el aprendizaje de los estudiantes, y 75,0% mencionó estar muy de acuerdo en considerar el juego como una herramienta flexible en función del objetivo que se le quiera otorgar.

Percepciones de los estudiantes sobre el uso del juego para el aprendizaje

La percepción de los propios estudiantes que hicieron uso de los juegos de las ludotecas escolares fue evaluada a través de una encuesta realizada a 29 estudiantes de 4 colegios en los cuales se ejecutó el primer año del PLE. Del total de estudiantes encuestados, 37,8% declaró haber usado los juegos de la ludoteca de su colegio en clases, otro 31,0% declaró haberlos usado en el horario libre durante el almuerzo, otro 24,1% declaró haberlos usado en taller de juegos y 7,1% en recreos.

Respecto de las percepciones de los mismos estudiantes, la mayoría declaró que los juegos casi siempre y/o siempre les ayudaron a desarrollar diversas habilidades, entre éstas: toma de decisiones (58,6% de los estudiantes), creatividad (82,8%), expresarse de forma más clara (62,1%), trabajar en equipo (96,2%), manejar mejor el estrés y la frustración (65,5%), respetar más las normas sociales (68,9%), resolver mejor los problemas que pudiera tener con compañeros (72,4%), aprender algún contenido (62,1%) y respetar la diversidad (79,3%). Finalmente, el 89,7% de los estudiantes declaró haber logrado aprender un juego y enseñárselo a alguna otra persona.

Discusión

Implementar una innovación educativa requiere de esfuerzos que no siempre son gestionados adecuadamente a fin de que las nuevas prácticas se establezcan de forma permanente en las comunidades educativas. En este sentido, la incorporación del juego de mesa como recurso pedagógico, con el fin de aprovechar el potencial del juego y de las ludotecas escolares en contextos educativos, introduciéndolo como una innovación educativa permanente en los colegios es posible gracias a la planificación de las estrategias pertinentes. Los Programas de Ludotecas Escolares gestionados descritos en este artículo fueron instalados efectivamente en diversos colegios de Chile, desde una Aproximación Lúdica al Aprendizaje, abarcando variadas regiones del país, lo cual se concide con la estrategia de contextualizar los PLE de acuerdo a las necesidades de cada establecimiento educacional.

A la base de la inclusión del juego en el aula, es necesario comprender que muchas veces esta actividad involucra tener ciertas creencias sobre el aprendizaje y el juego que

pueden no ser compartidas por otros actores de la comunidad educativa. Si bien la diversidad de intereses, creencias y metas es un aspecto común de la organización escolar (Ball, 1994), el profesional implementador debe tener al menos en cuenta que otros actores de la comunidad educativa como los directivos, jefes de UTP, apoderados y, por supuesto, que los estudiantes sepan el por qué se está jugando. En este sentido la implementación de un PLE fue planificada para ser llevada a cabo en cuatro fases, y a la fecha en el 29% de los colegios en los que se ha trabajado fue posible ejecutar efectivamente la primera fase de Instalación, estando estos ya en la segunda fase de Mejora (cabe mencionar, que no es el 100% de los colegios, más de la mitad de estos inició la implementación de un PLE durante el segundo semestre de 2018). En el desarrollo de la primera fase, diversas actividades fueron realizadas de forma efectiva con diversos miembros de la comunidad educativa, entre estos: directivos, profesoras/es, educadoras/es diferenciales, psicopedagoga/os, apoderados y docentes. Esto da luces de que las fases de desarrollo propuestas se están cumpliendo como fue planificado y están efectivamente involucrando a gran parte de la comunidad escolar, reforzando la idea de que es necesario gestionar la implementación de innovaciones pedagógicas trabajando desde el equipo directivo y no sólo tratando de incorporar las prácticas en los docentes.

Para Aizencang (2010) la unidad “sujeto-mediador-objeto” de una actividad se reformula cuando la actividad lúdica (o juego) funciona como instrumento de la actividad escolar, el cual permite la mediación entre sujeto (jugador) y objeto (u objetivo, ya sea jugar y/o alcanzar un determinado aprendizaje). En este triángulo el instrumento es propio de una comunidad (escolar), la cual define o enmarca tanto las relaciones que el sujeto establece con otras personas que comparten el mismo objetivo, como la división de tareas que atraviesan esos vínculos y las reglas sociales que los regulan. De aquí que es de considerar al juego como un “hecho social”. En este sentido, las Asistencias Pedagógicas que fueron realizadas con los docentes se gestionaron y ejecutaron de acuerdo al contexto del establecimiento educacional y el objetivo pedagógico específico. Para esto fue necesario elegir una actividad lúdica que se adaptara y que al mismo tiempo motivara a los estudiantes con los cuales se iba a trabajar, pensando el recurso innovador (juego) como un hecho social que involucra a toda la comunidad con foco en la experiencia de aprendizaje del estudiante. Esto también se condice con que la gran mayoría de las ludotecas implementadas fueron orientadas al área de Convivencia Escolar, reforzando la visión de que el juego favorece las relaciones interpersonales y bienestar social.

Existen distintas técnicas para introducir los juegos en el aula de clases y/o para el desarrollo de aprendizajes. En los Programas de Ludotecas Escolares las técnicas utilizadas principalmente son: Aprendizaje Basado en Juego (ocupar juegos que no están hechos para fines educativos adaptándolos para ello), Juegos Serios (ocupar juegos que están hechos para un determinado objetivo pedagógico), Creación de juegos (hacer que los estudiantes creen o adapten juegos relacionándolo a contenidos de clase, o sea, crear un Juego Serio), y Gamificación (tomar ciertas características propias de los juegos como puntajes, retroalimentación instantánea, premios, narrativas, entre otros, para aplicarlas al contexto de clase). En este sentido, A.L.A. en vez de cambiar o modificar la planificación de clases, viene a hacer explícito algo que el docente conectado con su labor ya hace, es decir, planificar la experiencia del estudiante. Lo que es congruente con lo que los profesores destacan. Al planificar sus clases los docentes asistidos piensan en usar el juego como

recurso pedagógico y declaran que son capaces de pensar en la diversidad de sus estudiantes al momento de usar juegos en sus clases y de adaptar su uso al contexto y objetivos buscados, considerando la motivación de los estudiantes, para que estos además se diviertan.

El docente como diseñador e implementador de lo que se hará en aula tiene una importancia crucial en concretizar cualquier innovación dentro del establecimiento. En relación a A.L.A. y, tal como ocurre con otros tipos de metodologías activas, llevar a cabo esta metodología requiere que el docente ponga el acento en el aprendizaje más que en la enseñanza, esto quiere decir que el profesor proporciona el espacio para que el estudiante pueda aprender en base a su propia experiencia, de forma autónoma, siendo el profesor el mediador entre la experiencia del estudiante y los objetivos de aprendizaje (Gross, 2009). De esta manera, el rol docente se fundamenta en poder equilibrar el “jugar por jugar” (aquello que hace a la actividad motivante) con el “jugar para...” (el objetivo pedagógico que se quiera lograr alcanzar con la actividad de juego), de tal modo que no exista un exceso de disonancia entre lo que se está haciendo y por qué se está haciendo, y que al mismo tiempo eso que se está haciendo convoque al estudiante a participar. Por ello, la guía del profesor es fundamental, ya que su rol no consiste en sólo dejar que los estudiantes jueguen o simplemente explicar las reglas de las actividades, sino que su participación es preponderante a la hora de guiar todo el proceso y enlazarlo al objetivo que se busca lograr (Gross, 2009). En el trabajo realizado con los docentes asistidos, ellos destacan la importancia de que la actividad con juego sea guiada y planificada considerando la motivación de los estudiantes. Por su parte, la planificación de clases en razón de los objetivos de aprendizaje no es algo nuevo para los docentes. De hecho, los mismos docentes asistidos creen en el juego como una práctica útil y la perciben como una oportunidad para el aprendizaje. Declaran, en este sentido, que es una herramienta flexible que enriquece la experiencia de aprendizaje.

Cuando los estudiantes juegan para aprender el foco está puesto principalmente en ellos como gestores de su experiencia de aprendizaje. Tal como lo hacen en su tiempo libre, cuando pasan horas realizando algo que les apasiona (ver series o jugar videojuego favorito), se espera que los estudiantes, a través de esta actividad motivante de por sí, vayan desarrollando conocimientos y habilidades de forma autónoma y que éstas puedan ser usadas no sólo en el juego sino en otros ámbitos de sus vidas. De esta manera, los estudiantes trabajan de forma práctica donde el aprendizaje es resultado de su trabajo, concibiendo así la formación no sólo como un traspaso de conocimientos sino también como formación de competencias (Fernandez, 2006). Si bien el nivel competencias y/o habilidades no fueron evaluadas de forma directa en los estudiantes, los docentes indicaron que el uso de juegos les permite fortalecer la convivencia escolar, potenciar las habilidades para el siglo XXI y les es útil para enseñar y/o reforzar contenidos y/o habilidades de algunas asignaturas. Además, los mismos estudiantes indicaron que gracias a los juegos siempre y/o casi siempre desarrollan diversas habilidades como toma de decisiones, creatividad, trabajo en equipo, manejo del estrés y la frustración, resolución de problemas, respeto por las normas sociales y la diversidad, y aprender algún contenido, incluso destacan haber logrado aprender un juego y enseñárselo a alguna otra persona, habilidad crucial a la hora de recurrir al uso de monitores dentro del aula siendo estos los mismos estudiantes.

Finalmente, la institución educativa debe tener claro que la implementación de toda innovación consiste en una secuencia de fases que requiere de una maduración del proceso (López & Heredia, 2017). Es de relevancia tener en cuenta también que, para que los cambios perduren en el tiempo, se debe considerar que la implementación es a largo plazo. Esto ya que la innovación busca cambiar la cultura que se presenta en la escuela donde se realiza la intervención, por ejemplo, cambiar prácticas pedagógicas, comprender las necesidades actuales en la educación, entre otras. En este sentido, se guió principalmente en las etapas de Instalación y Mejora, a fin de que una vez que las ludotecas tomen un lugar de relevancia dentro de la comunidad educativa, las prácticas pedagógicas relacionadas al uso de los juegos de las ludotecas se consoliden y articulen en todos los sistemas existentes dentro de la misma comunidad. Por otra parte, para que los cambios buscados a través de implementar A.L.A. en un contexto educativo en particular tengan efecto sostenido en el tiempo, es necesario tener en cuenta que toda intervención pedagógica requiere de etapas de asimilación y acomodación de las prácticas, lo cual convierte al proceso en algo gradual y que debe ser pensado tanto a corto, como mediano y, por sobre todo, a largo plazo (López & Heredia, 2017). En este sentido, asistir al cuerpo directivo y docente en la apropiación de esta nueva herramienta pedagógica para su uso dentro y fuera del aula, es y será fundamental para el uso permanente y sostenido en el tiempo.

Conclusiones

A través del Programa de Ludoteca Escolar implementado desde una Aproximación Lúdica al Aprendizaje se trabajó en conjunto con los equipos directivos y de liderazgo escolar en la implementación exitosa del juego como práctica pedagógica permanente, entregando herramientas conceptuales, técnicas y procedimentales a los profesionales de la educación, lo que les permitió ampliar el espectro de sus prácticas pedagógicas a partir del uso de estrategias y artefactos lúdicos, en búsqueda de facilitar los procesos de aprendizaje relacional, conceptual y cognitivo de manera más motivante y adecuada a las necesidades y desafíos de la educación del siglo XXI,

Se trabajó exitosamente y de forma directa tanto con docentes como con el equipo directivo de cada establecimiento educacional en los cuales se gestionó el inicio de un PLE en 2018. En este sentido, se lograron instalar diversos tipos de ludotecas cumpliendo con la primera fase del PLE estándar planificado, y se espera en el mediano plazo continuar con las fases de Mejora, Consolidación y Articulación del PLE en cada establecimiento iniciado el 2018, a fin de que se potencie la innovación educativa incorporándose el juego como un recurso permanente en la práctica docente. Cabe mencionar, que se espera que durante 2019 se inicien nuevos PLE en otros colegios del país.

Finalmente, implementar A.L.A. y las ludotecas escolares de forma satisfactoria como innovación educativa implica varios procesos que se deben desarrollar desde la misma institución educativa, y que se pueden promover y facilitar a través de los Programas de Ludotecas Escolares como se describen aquí. En este sentido, se logró que los docentes se apropiaran del nuevo recurso, reconociendo sus potencialidades y posibles usos en aula y fuera de ésta, y que diversos miembros de la comunidad educativa visualizaran al juego y la ludoteca escolar como una herramienta pedagógica de diversos usos.

Nuestro próximo desafío es evaluar las competencias desarrolladas en los docentes como innovadores educativos en el uso de juegos de mesa como recurso para el aprendizajes de sus estudiantes, y en estos, evaluar las habilidades que cada una de las ludotecas plantea desarrollar, aspecto que hasta el momento sí es corroborado desde la percepción de los docentes y de los estudiantes.

Agradecimientos

A Colegio Antares y su equipo por apoyar en los comienzos durante la implementación de los PLE prototipo confiando en el ODJ.

A Álvaro Farfán Gómez, Nicolás Morales Garcés y Camila Muñoz Agüero por sus contribuciones al equipo del ODJ.

Referencias

- Aizencang, N., (2010), *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*, Buenos Aires: Manantial.
- Anderson, L., & Krathwohl, A., (2000), *Taxonomy of Teaching and Learning: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, Educational Psychology, 479-480.
- Ball, S., (1994), *La micropolítica de la escuela. Hacia una teoría de la organización escolar*, Barcelona: Paidós.
- Behncke, R., (2017), *1,2,3 por mí y por todos mis compañeros: La seriedad del juego en la escuela*, Santiago, Chile: Ministerio de Educación.
- Calabor, M., Mora, A. & Moya, S., (2016), *Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico*, Spanish Accounting Review, 1(1), 1-10.
- CAST, (2018), *Universal design for learning guidelines versión 2.2*, Recuperado de <http://udlguidelines.cast.org>
- Chaux, E., Lleras, J. & Velásquez, A. M., (2004), *Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. Una propuesta de integración a las áreas académicas*, Ministerio de Educación, Colombia.
- Fernandez, A., (2006), *Metodologías activas para la formación de competencias*. Educatio siglo XXI, 24, 35-56, Recuperado de <http://revistas.um.es/educatio/article/view/152/135>
- Gross, B., (2009), *Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje*. Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, (7), 251-26.

- López C. & Heredia Y., (2017), *Marco de referencia para la evaluación de proyectos de innovación educativa*, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey: México.
- Meller, P., (2016), *Una introducción a las habilidades escolares del siglo XXI*. Santiago de Chile: CIEPLAN.
- Mesurado, B., (2010), *La experiencia de Flow o experiencia óptima en el ámbito educativo*, Revista Latinoamericana de Psicología, 42 (2), 183-192.
- McGonigal, J., (2013), *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?*, Siglo Veintiuno Editores Argentina S.A.: Buenos Aires.
- Milicic, N., Alcalay, L., Berger, C. & Torretti, A., (2014), *Aprendizaje Socioemocional*. México: Paidós.
- Ministerio de educación de Chile, (2016), *Orientaciones para la elaboración del Plan de Formación Ciudadana*. División de Educación General. 2016. Santiago: Ministerio de educación de Chile.
- Monereo, C., & Pozo, J., (2001), *¿En qué siglo vive la escuela? El reto de la nueva cultura educativa*, Cuadernos de Pedagogía, (298), 50-55.
- Observatorio del Juego, (2017), *8 factores para planificar actividades lúdicas: Guía para la reflexión docente*, 1-16, Recuperado de <https://www.observatoriodeljuego.cl/recursoeducativos/>
- Pedraz, J., (2016), *Educación Jugando: un reto para el siglo XXI*. Enseñar Innovando, Zaragoza, Nexo Ediciones, p. 13.
- Profesionales de la División de Educación General, (2015), *Orientaciones técnicas para sostenedores y directivos escolares. Plan de Mejoramiento Educativo: Nuevo enfoque a 4 años*, Ministerio de Educación de Chile.
- Valera, J., (2015), *Gamificación en la empresa*, Madrid: Fundación confemetal.