



FUNDACIÓN  
DESARROLLO  
EDUCATIVO

## SEIS USOS PARA UNA LUDOTECA DENTRO DEL CONTEXTO ESCOLAR



Fundación Desarrollo Educativo. 2017

Seis usos de una ludoteca en el contexto educativo.

Fundación Desarrollo educativo.  
2017

Coordinador  
Victor Garrido

Revisión  
Daniel Barría  
Macarena Macaya  
Pablo Cárcamo  
Juan Fuentes

Diseño de portada  
Victor Garrido

Estructuración interior  
Daniel Barría  
Victor Garrido

Creación de categorías  
Daniel Barría  
Macarena Macaya  
Pablo Cárcamo  
Francisca Jáuregui  
Natalia Jáuregui  
Álvaro Farfán  
Víctor Garrido

**Este documento nace a partir a de las distintas experiencias y actividades de profesionales de la educación, profesores y psicólogos, con juegos de mesa y videojuegos como métodos de aprendizaje en colegios de la región metropolitana de Chile. Actividades que han sido llevadas a cabo por la Fundación Desarrollo Educativo desde el año 2016 hasta la fecha.**



## Introducción:

---

*“Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar la totalidad de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo”*

Donald Winnicott.

Educar en un mundo cambiante requiere de metodologías activas, que permitan llamar la atención y motivar a los estudiantes. Por eso es que como Fundación Desarrollo Educativo (FDE) decidimos desarrollar los programas “OBSERVATORIO DEL JUEGO”, que funciona como una red de organizaciones que estudian y promueven al juego como una manera eficaz de motivar al alumno a ser partícipe de sus experiencias de aprendizaje, y “NELSINI”, que pretende amplificar el impacto de nuestras intervenciones, para crecer en los aprendizajes y en la convivencia.

Nos hemos preocupado de estudiar profundamente cómo el juego contribuye al proceso de aprendizaje, y en el mismo sentido divulgar las propiedades de este. Este es precisamente el objetivo del siguiente documento, el cual propone seis aplicaciones o usos que puede tener una ludoteca en contextos escolares.

Dichas aplicaciones no nacen puramente de la revisión de teorías y estudios referentes al juego y sus propiedades para el aprendizaje. Sino también de la experiencia obtenida de las variadas actividades que realizamos periódicamente, entre las que se encuentran cátedras, charlas, reuniones de discusión teórica, torneos de juegos, y capacitaciones docentes.

De esta manera se proponen como usos de una ludoteca dentro del contexto escolar: “Recreación”, “Aprendizaje y Contenidos Curriculares”, “Funciones Cognitivo-Ejecutivas”, “Convivencia escolar y vínculo”, “Autocuidado Docente”, y “Habilidades para la vida y el siglo XXI”. Los cuáles serán argumentados tanto teóricamente, como a través de experiencias y resultados documentados de las actividades de la FDE.

Cabe señalar que estas clasificaciones de usos de Ludoteca corresponden a una taxonomía hecha por la FDE, y no niega la existencia de otros tipos de clasificaciones sobre los usos de ludotecas en el contexto escolar.

### ***¿Por qué juegos de mesa?***

Los juegos de mesa han alcanzado gran popularidad en los últimos años, considerándose el 2012 como el año de los juegos de mesa (Attia, 2016).

Ciertamente, estos juegos que se han hecho populares no son los mismos que se jugaban hace unas décadas atrás, como *Monopoly* o *Ludo*, sino que son parte de la nueva oleada de juegos de mesa que se ha dado en la última década, o también llamados juegos de mesa de segunda generación, donde algunos exponentes son *Dixit*, *Carcassonne*, o el juego que inició esta ola: *Catan*. Estos juegos resaltan por sus temáticas y mecánicas novedosas, los cuales se han nutrido de muchos aspectos clásicos de los videojuegos en cuanto a su jugabilidad, o sea, el diseño y análisis de reglas de funcionamiento de un juego basado en la teoría de la atención para la asignación de recursos cognitivos y la administración de la atención, que debe proporcionar el juego (Jaramillo & Castellón, 2012).

Los juegos de mesa presentan ciertos beneficios para el contexto escolar que resultan únicos por su formato. Por ejemplo, el valor de tener una naturaleza intrínsecamente social y vinculante, debido al contacto cara a cara, la comunicación que se genera, el ritual que conlleva sentarse a jugar en grupo (aspectos que pueden ser prescindibles a la hora de jugar otras formas de juego contemporáneos como los videojuegos), permite ejercitar habilidades sociales y de vínculo, los cuales cada vez se vuelven más importantes en el contexto de la educación actual y de la sociedad que

requiere de personas que puedan trabajar en equipo y que manejen diversas habilidades sociales eficazmente (Ananiado y Claro, 2010).

Los juegos de mesa al presentarse en formato físico, de manejo manual, resultan fácil de trascender generaciones y son juegos con los que los docentes pueden sentirse tan familiarizados como los estudiantes. Lo cual se puede relacionar con la aceptación y relativa facilidad para aprender a jugar que han tenido los docentes en el marco de capacitaciones de juegos de mesa como recurso pedagógico hechas por FDE.

En Chile, los espacios de juego de mesa se han hecho populares dentro de algunas universidades y centros culturales. La biblioteca central de la Universidad de Santiago de Chile (USACH), por ejemplo, cuenta con una variada lista de juegos de mesa que además de la entretención y esparcimiento, reconoce beneficios tales como estimular la imaginación, tomar decisiones y desarrollar el pensamiento crítico (Biblioteca. USACH, s.f.). Mientras que la Universidad Diego Portales cuenta con una ludoteca de juegos de mesa autogestionada por los propios estudiantes, con la autorización de la universidad. Por otro lado, en la comuna de Providencia, existen dos centros que cuentan con juegos de mesa, uno es el Centro comunitario de Providencia, que

en conjunto con la empresa Devir, ha inaugurado su propia Ludoteca el año 2014, la cual además de la recreación sana busca el fomento de la lectura (Ozom!, 2014). Mientras que el otro es el Centro Cultural de España, que con el apoyo de Skyship, cuenta con una ludoteca de uso público, que busca abarcar distintas dimensiones de la cultura y conocimientos iberoamericanos (CCESantiago, s.f.).

En el espacio de la educación básica y media, como se ha mencionado en un principio, la Fundación Desarrollo Educativo, ha brindado a distintos colegios municipales de la comuna de Puente Alto, durante el año 2016, talleres extraprogramáticos llamados “Play!: *Juegos para tu vida*” donde se busca desarrollar Habilidades para la vida a través de videojuegos y juegos de mesa (Fundación Desarrollo Educativo, s.f.). Además de realizar otras actividades vinculadas a este propósito tales como capacitaciones docentes, asesorías en implementación de ludotecas educativas, torneos interescolares y producción de material referente a la aplicación de los juegos como recurso pedagógico (Fundación Desarrollo Educativo, s.f.)

A pesar de las iniciativas que pueden haber de ocupar juegos de mesa en contextos educacionales, o con fines educativos, existe una escasa información teórica y académica de cómo estos

pueden ayudar en el desarrollo de habilidades para el contexto educacional. Por estas razones, es que el presente documento mantiene una visión innovadora en presentar seis usos distintos que se le puede dar a una ludoteca formada por juegos de mesa de segunda generación dentro de los establecimientos educacionales. Con el fin de analizar y sistematizar estas ideas de una manera coherente para la aplicación de estos juegos como herramientas pedagógicas. Así, este texto, está destinado a docentes y profesionales de la educación con el objetivo de que el lector pueda conocer sobre estas aplicaciones de los juegos como una herramienta más para el trabajo docente y sus distintas funciones. En este aspecto, el texto se atiene a la postura de Pérez García (2014) sobre los videojuegos como recurso pedagógico, en tanto:

“no sustituye a la enseñanza que un profesor puede proporcionar, siendo la meta en todo caso, intentar que el estudiante relacione contenidos educativos adquiridos anteriormente, con contenidos que un videojuego puede proporcionarle, y destacando la importancia del profesor para que sea un guía a través del juego y empleen los videojuegos de forma controlada y responsable, ya que el juego aplicado en el aula debe

ser una actividad conducida por el docente y por tanto, con una finalidad determinada, como un fin educativo” ( p.152)

Como con cualquier otra herramienta pedagógica, al ocupar juegos para aprender, se vuelve de gran importancia provocar en conjunto una reflexión en los estudiantes sobre su propio proceso de aprendizaje, qué es lo que están haciendo y cuáles son los resultados de esto, con tal de promover la argumentación y reflexión de sus propios procesos de aprendizaje, beneficiando estos mismos (Tudge y Rogoff, 1995).

## Referencias:

- Ananiadou, K., & Claro, M. (2010). Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE. *Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. Recuperado de [http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Habilidades\\_y\\_competencias\\_siglo21\\_OCDE.pdf](http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Habilidades_y_competencias_siglo21_OCDE.pdf)*.
- Attia, P. (2016). La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa. Magnet.Xataka.com. Recuperado de: <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>
- Biblioteca.usach. (s. f.). Ludoteca. Recuperado de: <http://biblioteca.usach.cl/ludoteca>
- CCESantiago (s. f.). Mediateca/ludoteca. Recuperado de: <http://ccesantiago.cl/mediatecaludoteca>
- Fundación Desarrollo Educativo. (s. f.). Observatorio del juego. Recuperado de: <http://fundaciondesarrolloeducativo.cl/consultoria.php>
- Ozom!. (2014). Se inaugura la primera Ludoteca en Chile. Recuperado de: <http://www.ozom.cl/se-inaugura-la-primera-ludoteca-en-chile/>
- Pérez García, A. (2014). El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en aulas españolas. Escuela Abierta, ISSN: 1138-6908, pp.135-156
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. Infancia y Aprendizaje, 2, 13- 54.
- Tudge, J. & Rogoff, B. (1995). Influencias entre iguales en el desarrollo cognitivo: Perspectivas piagetana y Vygotskiana. En P. Fernández Berrocal & M. A. Melero (Eds.), La interacción social en Contextos educativos, pp. 99-133. Madrid: Siglo XXI.

# 1. Recreación

---

La recreación corresponde a lo que entendemos del jugar por definición. Muchas veces se considera este término como algo opuesto al trabajo, e inclusive se mira en menos como sinónimo de *pérdida de tiempo*. Sin embargo, esto no siempre ha sido así. Desde la antigüedad el juego ha estado relacionado a la belleza, el arte e inclusive a lo sagrado (Corona, Quinteros y Morfin, 2003). Huizinga (1998) llegará a decir que el juego es el inicio de la cultura, ya que el juego *Re-crea la realidad* sustrayéndose del propio espacio y tiempo para abrir una nueva frontera, un espacio distinto, con sus propias leyes, gracias a la capacidad de simbolización del ser humano. En el juego se pone en marcha la capacidad de desligarse del presente, unir pasado y futuro, desplegar la imaginación y unirla con la realidad, se pone en marcha la creatividad y el inicio de lo propiamente humano, la cultura.

El juego “crea”, pero esto no significa un escape de la realidad. Por ejemplo, cuando se ve jugar a los niños de corta edad, ellos no lo hacen para escapar de la realidad, sino para interactuar con ella desde nuevas posiciones y aprenderla a través de la asimilación (Piaget, 1981), a esto corresponde el “re” en “Recrear”.

A pesar de que a partir de esto se podría llegar a pensar que el juego es una actividad puramente humana, la realidad es que existe un sin fin de animales que juegan, y tal como nosotros, ellos también re-crean situaciones: los cachorros que simulan morderse, al mismo tiempo que se divierten, se preparan para la vida y las futuras situaciones cuando sean adultos. Sin embargo, entre el juego humano y el animal hay una clara diferencia provocada por la capacidad para abstraer desde lo real que tiene el ser humano, mucho mayor al del resto de los animales, esto hace que el juego de la forma en que el humano es capaz de hacerlo, sea una actividad específicamente humana.

Para Piaget (1981), a través de los años el juego no desaparece, sino que cambia según el desarrollo del niño. En edades tempranas, el infante ocupa el juego como un ejercicio sensoriomotriz con tal de conocer el mundo, y en la medida que crece se abren nuevas posibilidades exploratorias a través del juego, como lo es el juego simbólico y de roles, hasta llegar al juego con normas cerca de los seis años. En este último tipo de juegos los niños aprenden a seguir normas, respetar, socializar con otros, y favorecer distintas funciones cognitivas (Pecci, Herrero, López y Mozos, 2010).

Una cualidad de este seguimiento de reglas a través del juego, es que, en el



juego, al ser una experiencia lúdica, estas no son sentidas por los jugadores como coartación de la libertad o renuncia de deseos, sino más bien como liberación de la tensión (Corona, Quinteros y Morfin, 2003). Con esto se quiere decir que los niños no hacen distinción entre lo serio y lo no serio, entre normas coartadoras y jugar, entre aprender y reír con otros. Por eso para ellos aprender es ciertamente un juego y una experiencia placentera (Corona, Quinteros y Morfin, 2003). Pero esto no sólo es válido para el niño, sino también para el adulto. Lo cual es precisamente a lo que apunta Csikszentmihalyi con su concepto de experiencia óptima (En Mesurado, 2010): cuando uno realmente está descubriendo y aprendiendo de forma motivada y activa es normal que se dé una experiencia cuyas características son muy parecidas a las que sentimos cuando jugamos, como por ejemplo la distorsión de la percepción del tiempo, que ocurre cuando uno está entretenido y no se da cuenta del pasar de las horas.

A pesar de esto, la idea de juego-aprendizaje o juego-trabajo, como conceptos contrapuestos, se ha internalizado cada vez más por aspectos socioculturales en el adulto (Corona, Quinteros y Morfín, 2003).

Por todo esto cuando se habla del juego como recreación, como actividad lúdica, no es sólo eso, sino que también es

mucho más, es una forma de aprehender el mundo a través de una actividad emocionalmente positiva. Es decir, al mismo tiempo que el juego puede ser un medio para el aprendizaje, es en sí mismo una actividad emocionalmente positiva, agradable y lúdica, que en la experiencia se vuelve un fin en sí mismo. No se busca diversión para alcanzar algo más, la entretención es *el objetivo*. Por esto jugar es un medio y un fin en sí mismo, una actividad cuya motivación es intrínseca, la cual genera que el individuo ponga su atención en ella y la disfrute, y que puede tener beneficios en áreas como las funciones cognitivas, las habilidades sociales y la salud de los individuos.

Lo lúdico no debe ser tomado como algo prescindible, sino que esto es parte esencial de la naturaleza humana. La propuesta de implementación de ludotecas en el espacio escolar apunta a directamente a esto, a volver a valorizar el juego como lo que es: un espacio de aprendizaje y desarrollo intrínsecamente motivante, en respuesta a la dicotomía artificial que se ha generado en las sociedades contemporáneas entre juego y aprendizaje.

## Referencias:

- Corona, Y., Quinteros, G., & Morfín, M. (2003). El juego como un círculo mágico. Recuperado de: <http://www.uma.es/gadamer/resources/Corona-El-juego.pdf>
- Huizinga, J. (1998). Homo ludens: el elemento lúdico de la cultura. *Madrid: Alianza.*
- Martín, A. & Prieto, M. (2014). Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (47). Recuperado de: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/75>
- Mesurado, B. (2010). La experiencia de Flow o Experiencia Óptima en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 42(2), 183-192.
- Pecci, C., Herrero, T., López, M.; Mozos, A. (2010). El juego infantil y su metodología. Unidad II. El juego en el desarrollo infantil. McGraw-Hill Interamericana de España S.L. Recuperado de: <http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y Aprendizaje*, 2, 13- 54.

## 2. Aprendizaje y Contenidos curriculares

---

Como se propuso en el apartado anterior, la relación entre juego y aprendizaje ha sido señalada por distintos autores dentro de la psicología, pedagogía y las ciencias humanas.

Siguiendo al reconocido pedagogo y filósofo Jhon Dewey (1995), este dice que, en las sociedades menos tecnificadas, el juego de roles es de vital importancia en el aprendizaje indirecto o incidental de las normas y roles sociales que se desempeñarán al ser adulto, es decir, el juego crea un vínculo entre el aprendiz y la sociedad en la que vive, haciéndose parte de esta a través de aprender las normas de convivencia en la experiencia de jugar. Esto se puede ver en los juegos infantiles que emulan la vida adulta. También se observa ello en juegos más contemporáneos, como la saga de videojuegos Sims, los cuales son simuladores de vida en la que uno crea una familia o varias y les puede dar distintos roles en el juego, y se ocupa de sus interacciones, pudiendo recrear y probar distintas actividades de la vida diaria contemporánea occidental.

A pesar de esta relación entre el juego y aprendizaje de roles y normas sociales, en las sociedades modernas, esta relación comienza a separarse, por lo menos en el plano más institucional de la educación formal (Dewey, 1995).

Sin embargo, el riesgo de este salto, de esta disociación entre el juego y aprendizaje, es que el juego es práctico y compromete al individuo; mientras que la instrucción sistemática —práctica pedagógica clásica de las instituciones educativas desde su creación— tiende a ser más remota y árida en cuanto a que no guarda un sentido para el individuo en su vida diaria, al tener un nivel de abstracción que difícilmente convoca al interés de los estudiantes (Dewey, 1995). Esto dificulta aspectos tales como la atención y motivación, que incidirán directamente en la dificultad que puedan tener los estudiantes, en especial los niños, para llegar a apropiarse de los aprendizajes.

¿Pero en qué consiste esta diferencia entre el juego y la instrucción sistemática? Para dar cuenta de ello se utilizará el término de experiencia óptima, que puede ser definida como: “el estado de experiencia óptima que las personas expresan cuando están intensamente implicadas en lo que están haciendo y que les resulta divertido hacer” (Csikszentmihalyi, 1999, en Mesurado, 2010, p. 184). Esta experiencia en el

ámbito educativo se relaciona con buen rendimiento escolar y con mejores resultados escolares (Whalen, 1998, en Mesurado, 2010), y para llevarse a cabo es necesario que el estudiante esté motivado de manera intrínseca con lo que está haciendo. De esta forma, el aporte de Csikzentmihalyi va de la mano con lo señalado por Dewey sobre el aprendizaje y el interés de los estudiantes en la actividad. Pero ¿cuáles son las propiedades del juego que pudiesen lograr una experiencia óptima? y en el caso de lograr tener las propiedades necesarias, ¿cómo estas pudiesen ser usadas para mejorar el aprendizaje escolar?

Salanova, Martínez, Cifre & Schaufeli (2005, en Mesurado; 2010), definen tres aspectos de la experiencia de flujo:

1. La percepción de metas y retos claros, que se relaciona con feedback inmediato y percepción de tener las capacidades y habilidades para tener la oportunidad de actuar y alcanzar dichos retos y metas.
2. La percepción de un alto sentido de control en la experiencia que fusiona conocimientos y acción.
3. Finalmente, como efecto, estas experiencias tendrán la característica de hacer sentir al individuo cierta pérdida de la conciencia de sí mismo y

distorsión temporal en la medida en que uno no se daría cuenta de cómo va pasando el tiempo cuando está inmerso en lo que hace.

Si se comparan estos tres aspectos con lo que los teóricos de los juegos y videojuegos pueden decir al respecto, se podrá ver que existe una gran consonancia entre características de los juegos y experiencia de flujo

Gonzales & Blanco (2008) dirán que los juegos contienen lo que se llama factores dinamizadores de la conducta, o en otras palabras, hacen que la persona se conecte con su dinámica interna, por lo cual se relaciona con las actividades de manera personal y motivada. Algunos tipos de factores dinamizadores son: la sensación de constante reto y superación personal, la situación de competencia, y la existencia de incentivos y reconocimientos dentro de los juegos y videojuegos. Esto se puede relacionar al aspecto de percepción de retos y metas claros de la experiencia óptima.

Gee (2003) por otro lado señala que los buenos juegos construyen retos demandantes, pero nunca irrealizables, y dotan al jugador de un protagonismo y control sobre su medio (en Gonzales y Blanco; 2008), lo cual puede relacionarse no sólo con lo ya mencionado, sino también con el aspecto de sentido de

control necesario para la experiencia óptima, donde el individuo siente que puede hacer la diferencia y que sus cualidades y conocimientos lo pueden ayudar a superar las tareas.

Por otra parte, y desde una perspectiva neurobiológica, el uso de juegos o videojuegos, también se asocia con la liberación de dopamina producto del efecto en el sistema de recompensa que logra la actividad (Inoma Labtak, 2014; Jaramillo & Castellón, 2012). Esto tiene que ver fuertemente con el factor suerte y las actividades de *hacer* y *descubrir* que se presentan en algunos juegos. Estos elementos logran un efecto *inmersivo* en el jugador, o sea, un efecto que posibilita que una persona pueda pasar horas jugando sin que se dé cuenta de ello, a través de la motivación de profundizar en lo que está haciendo (Jaramillo & Castellón; 2012), relacionable al efecto de distorsión temporal propio de experiencias óptimas.

De esta manera el juego se presenta como una actividad indicada para proporcionar estado de experiencia óptima. Y considerando la relación entre un buen rendimiento escolar y la experiencia de flujo se vuelve relevante conocer las formas en que se puede llevar el juego o sus características a la experiencia del aula.

Existe más de una respuesta sobre cómo llevar las características de los juegos al área del aprendizaje. La Fundación Desarrollo Educativo ha trabajado con el uso de juegos serios, creados con un fin pedagógico explícito, como por ejemplo *Brainyband* para el reforzamiento de contenidos matemáticos, o *Minicity* con el cual se busca enseñar inglés. Y en mayor medida ha usado juegos modernos ocupados normalmente fuera del espacio escolar, que pudiesen tener o ser intencionados hacia fines educativos, la cual es una de las prácticas que ha sido más usada para acercar los juegos a la sala de clases (Gértrudix, y Gértrudix, 2013).

Gracias a que los juegos de mesa en la actualidad tienen una gran diversidad temática, hoy en día existen muchos juegos de mesa que refuerzan habilidades necesarias también para el aprendizaje de contenidos escolares. Docentes y profesionales de la educación que han sido partícipes de las actividades de la Fundación Desarrollo Educativo (FDE) dan cuenta de esto al evaluar los juegos de mesa que han usado durante jornadas de capacitación, para diversas habilidades pedagógicas (Ver figura 1.).

Más aun, los juegos pueden ser usados no sólo para el desarrollo de habilidades pedagógicas, sino que también existen algunos que requieren del dominio de los propios contenidos escolares de alguna

asignatura para alzarse con la victoria, o que pueden llegar a facilitar el aprendizaje de estos contenidos. De esta forma la implementación de ludotecas dota a los

profesores de herramientas que pueden usar para motivar a los estudiantes en la introducción de un nuevo contenido, como

Figura 1. Juegos destacados para Habilidades Pedagógicas, por Docentes y profesionales de la educación.

|   | Recordar        | Comprender     | Aplicar           | Analizar        | Evaluar           | Crear             |
|---|-----------------|----------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| 1 | Fantasma blitz  | Concept        | Diavolo           | Pandemic        | La Isla prohibida | Story cubes       |
| 2 | Timeline        | Diavolo        | Pandemic          | El Gran Dalmuti | Pandemic          | Dixit             |
| 3 | Pick a perro    | Código secreto | Pick a perro      | Código secreto  | Fantasma blitz    | Concept           |
| 4 | El Gran Dalmuti | Pandemic       | La Isla prohibida | Pick a perro    | El Gran Dalmuti   | La Isla prohibida |
| 5 | Dobble          | Fantasma blitz | Timeline          | Concept         | Dobble            | Pandemic          |

Información obtenida de resultados de “Ficha de evaluación para juegos de mesa” en documento “Resumen ejecutivo Capacitaciones 2016” (Fundación Desarrollo Educativo, 2016).

reforzamiento de una habilidad específica que necesitan para el aprendizaje correcto de un contenido, o como forma de afianzar contenidos ya vistos en clases.

A continuación, se revisarán ciertos ejemplos de esto, de los cuales algunos han emergido de fichas de evaluación para juegos de mesa llenadas por docentes.

*Timeline: inventos*, juego que a través de sus cartas de distintos inventos y hechos históricos pide crear líneas cronológicas correctas a partir de adivinar y deducir las fechas de estos inventos. Especial para dar cuenta sobre cuánto saben los estudiantes acerca de uno o más períodos históricos. Una mayoría de docentes quienes ocuparon este juego en

el marco de las capacitaciones de la FDE señalaron que lo ocuparían para la asignatura de Historia y Ciencias sociales (Ver Figura 2.)

Otro juego ejemplar en cuanto a su pertinencia para el trabajo de contenidos curriculares es *Guerra en el pacífico*, es un juego que -como indica su nombre- está basado en el conflicto bélico homónimo. Este juego recrea distintos elementos de aquella época, presentando dentro del material del juego un mapa de la zona de guerra como tablero de juego, personajes basados en las figuras históricas reales y hasta recreaciones de los billetes de esa época (Devir Chile, 2014). Un juego como este puede ser usado para aproximar a los estudiantes de una manera más interactiva a los conocimientos sobre este conflicto.

Por otra parte, también existen otros juegos, que a pesar que no están directamente relacionados con un contenido escolar como los mencionados, pueden ser adaptados para ello. En general resulta relevante adecuar la herramienta al contexto concreto en que se usará. Por ejemplo, suprimir ciertas reglas con tal de adaptar el juego a la hora pedagógica, o añadir otras para ejercitar nuevas habilidades. Así, por nombrar un juego en concreto, el caso de *Dixit*, premiado como mejor juego de mesa el año 2010 (Attia, 2016), es un juego que hace uso constante de la habilidad de interpretación libre de imágenes, que puede ser usado para sectores de Artes, a la vez que se puede adecuar a Lenguaje y Comunicación a través de actividades de producción de textos literarios y no literarios. Esto también fue concebido por docentes en ejercicio, de los cuales un 87% de los que jugaron *Dixit* durante jornadas de capacitación, señalaron que lo ocuparían para dicha asignatura, un 47% señaló que lo ocuparía para Orientación y convivencia, y un 34% para Artes y Teatro (Fundación Desarrollo Educativo, 2016). Siendo así el segundo juego usado en las capacitaciones que más se recomendó para su uso en Lenguaje y comunicación (Ver Figura 2).

Si bien, como se ha construido hasta aquí, existe información sobre el valor del

juego de mesa para las prácticas pedagógicas, existe más bien poca o nula información sobre análisis y/o consideraciones de la introducción de estos juegos al aula que consideren el contexto educativo y organizacional de los colegios actuales. Sin embargo, en lo que respecta al uso de videojuegos sí es posible encontrar más información sobre el impacto y consideraciones de este para el ámbito escolar, que también pueden ser extrapolados a los juegos de mesa, en tanto ambos tipos de juegos representan formas contemporáneas de juego que muchas veces comparten jugabilidad análoga. Por lo cual, no es de extrañar que hoy en día muchos juegos de video tengan su análogo en juego de mesa.

Así, siguiendo a Salvat (2009) y su texto sobre las certezas e incertidumbres sobre el uso de videojuegos en el aula, este propone que la integración de dichas herramientas en las prácticas pedagógicas supone no sólo un cambio metodológico sino también uno en la noción de aprendizaje, ya que los juegos de mesa o videojuegos, al mismo tiempo que pueden reforzar contenidos curriculares, tienden a reforzar otras áreas que son transversales para las distintas asignaturas, y habilidades que a veces son dejadas de lado en el aula.

El uso de juegos de mesa dentro de las actividades para el curriculum escolar propone que el uso de juegos requiere un

tratamiento más interdisciplinar y flexible. Así también para el uso de esta clase de juegos en el aula es necesario cambiar el rol tradicional del profesor y el alumno, con tal de sacar el mayor partido a esta herramienta: el profesor pasaría a ser un guía en el proceso de trabajo de los estudiantes cuya misión fundamental al trabajar con estas herramientas es lograr conectar lo aprendido y /o reforzado en los juegos con aquellos objetivos del currículum escolar, propiciando un

espacio de reflexión y análisis de la experiencia de juego de los estudiantes. Mientras que por otro lado los estudiantes dejan la actitud pasiva tradicional, para pasar a ser tratados como una comunidad de aprendizaje con un rol activo en discusiones, análisis y reflexiones sobre su propio aprendizaje y aportaciones hechas como jugadores (Salvat, 2009).

Figura 2. Juegos destacados por Docentes y profesionales de la educación para su aplicación en Asignaturas.

|   | Lenguaje    | Matemáticas       | Ciencias       | Historia         | Convivencia<br>Orientación |
|---|-------------|-------------------|----------------|------------------|----------------------------|
| 1 | Story cubes | Diavolo           | Concept        | El Gran Dalmutti | La Isla prohibida          |
| 2 | Dixit       | Pick a perro      | Código secreto | Time's up        | Dixit                      |
| 3 | Concept     | La Isla prohibida | Pandemic       | Timeline         | Dobble                     |

Información obtenida de resultados de “Ficha de evaluación para juegos de mesa” en documento “Resumen ejecutivo Capacitaciones 2016. (Fundación Desarrollo Educativo, 2016).



## Referencias:

- Attia, P. (2016). La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa. Magnet.Xataca.com. Recuperado de: <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>
- Dewey, J. (1916/1995). Democracia y Educación. Madrid: Morata.
- Devir Chile. (2014). Guerra en el pacífico, el juego de mesa histórico que publicará Devir Chile. Recuperado de: <http://www.devir.cl/querra-en-el-pacifico-el-juego-de-mesa-historico-que-publicara-devir-chile/>
- Fundación Desarrollo Educativo. (2016). Resumen Ejecutivo Capacitaciones 2016. Recuperado de: <http://nelsini.cl/wp-content/uploads/2017/03/Resumen-Ejecutivo-Capacitaciones-FUDEDUC-2016.pdf>
- Gértrudix, M. y Gértrudix, F. (2013). Aprender jugando. Mundos inmersivos abiertos como espacio de aprendizaje de los y las jóvenes. En busca de nuevas narraciones: la mirada de los medios de comunicación ante la adolescencia. Revista de estudios de juventud. Recuperado de: <http://www.injuve.es/sites/default/files/2013/46/publicaciones/Documentos%209%20Aprender%20jugando.pdf>.
- González, C, y Blanco, F (2008). Emociones con videojuegos: Incrementando la motivación para el aprendizaje. En SÁNCHEZ i PERIS, Francesc J. (Coord.) Videojuegos: una herramienta educativa del “homo digitalis” [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9, nº 3. Universidad de Salamanca. Recuperado de: [http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/n9\\_03\\_gonzalez\\_blanco.pdf](http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_gonzalez_blanco.pdf)

- Inoma Labtak. (2014). Aprendizaje a través de los videojuegos. Recuperado de: <http://labtak.com.mx/esp/1/login>
- Jaramillo, O. y Castellón, L. (2012) Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. En Scolari, Carlos (ed.) Homo videoludens 2.0: De Pacman a la gamificación. Barcelona: Universidad Mayor, Universidad de Barcelona. Pp. 285-304.
- Mesurado, B. (2010). La experiencia de Flow o Experiencia Óptima en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 42(2), 183-192.
- Salvat, B. G. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 251-264

### 3. Funciones Cognitivo-Ejecutivas

---

La cognición comprendida como el acto de conocer, se construye a través de distintos procesos o funciones que están a la base de la realización de cualquier actividad humana. Entre las funciones cognitivas se cuenta la orientación, la atención, habilidades del lenguaje, cognición social, la memoria, habilidades visoespaciales, las gnosias sensitivas y funciones ejecutivas, entre otras (Neuronup, s.f.). Todas son funciones que permiten al ser humano llevar a cabo sus acciones en los distintos contextos del día a día. Así, por ejemplo, en áreas como la escuela y el trabajo las llamadas funciones ejecutivas, tienen un papel principal en la realización de las tareas que nos proponemos (Denckla, 1994).

Las funciones ejecutivas no cuentan con una definición unificada (Elliot, 2003), la neuropsicóloga Murial Lezak (1987), quien es la primera autora en ocupar este término, define las funciones ejecutivas como las capacidades mentales esenciales para llevar a cabo una conducta eficaz, creativa y aceptada. También se relaciona al acto voluntario de organizar, planificar y tomar decisiones ante problemas (Elliot, 2003), a través de

la coordinación y organización de otras funciones cognitivas básicas como la atención y la percepción (Welsh, 2002, en Cock, Matute y Jurado, 2008).

Existen distintas taxonomías para hablar sobre cuáles son las funciones ejecutivas, e inclusive sobre si la atención o la memoria debieran ser consideradas parte de estas funciones o más bien son funciones más básicas que colaboran con las funciones ejecutivas. Lezak propondrá como componentes de las funciones ejecutivas:

1. la formulación de metas,
2. la planificación para su logro, y
3. la ejecución de una conducta eficaz para esto.

A la vez que propone cuatro aspectos fundamentales en estos procesos, los cuales son: la volición o voluntad, la planificación, la acción intencional y la ejecución efectiva (Lezak, 1995, en Soprano, 2003).

La volición refiere al proceso para determinar objetivos e intenciones de lo que se quiere hacer, en este proceso es de importancia la motivación para iniciar la actividad y la consciencia de sí mismo en cuanto a la relación con el entorno. Para la planificación es necesario poder identificar y organizar la información necesaria para llegar al objetivo propuesto. Esto requiere poder analizar opciones, mantener una atención sostenida, inhibir impulsos, y anticiparse a

los hechos, entre otras cosas. La acción intencional, por otra parte, refiere a la capacidad de regular la conducta en relación al *feedback* recibido por las acciones anteriores. Esto se relaciona a la flexibilidad cognitiva, o en otras palabras, la capacidad para cambiar el curso de la acción y el pensamiento a partir de las circunstancias. Por último, está la ejecución efectiva que tiene que ver con evaluar las acciones ya hechas en relación a las circunstancias y los objetivos propuestos por la persona (Lezak, 1995, en Soprano, 2003).

Ya desde edades tempranas se necesitan ciertas habilidades relacionadas a las funciones ejecutivas para llevar a cabo algunas acciones propias del juego de ejercicio, donde el niño explora los objetos a su alrededor a partir del contacto con estos, empezando a manejar representaciones de los objetos y practicar la anticipación de sus acciones. Un ejemplo clásico de esto es el ofrecido por Piaget sobre cómo los niños van aprendiendo que los objetos no desaparecen al salir del campo de visión, hasta que luego pueden tener en cuenta su existencia a pesar de no verlos (*Permanencia Objetal*). Pero donde mejor se pueden ver los componentes nombrados de la función ejecutiva es cuando los individuos alcanzan el estadio de operaciones concretas (después de los seis años), donde a partir del desarrollo de estas funciones los niños son capaces

de jugar con otros en base a reglas consensuadas desde el comienzo del juego. En estos tipos de juego se pondría en ejercicio la socialización, el seguimiento de reglas, y habilidades tales como la memoria, la atención, la organización de información se vuelven de gran importancia para alcanzar la meta del juego (Pecci, Herrero, López, Mozos, 2010).

Muchos juegos contemporáneos sacan gran partido de las funciones ejecutivas, por ejemplo, los videojuegos y juegos de mesa basados en la administración de recursos y la planificación estratégica. Cuando los estudiantes se enfrentan a juegos de mesa de administración de recursos, tienen que poner en práctica sus funciones ejecutivas con tal de planificar, adelantarse, adecuarse a la situación de constante cambio que les presenta el juego, y además poner en marcha habilidades sociales con tal de lograr sus objetivos para llegar a negociar y persuadir a otros jugadores. Los juegos además proporcionan un *feedback* instantáneo de las acciones y decisiones que se van tomando, a diferencia de otras actividades en la escuela tales como las pruebas o trabajos cuyos resultados de evaluación se obtienen luego de semanas de haber hecho estas actividades. El *feedback* instantáneo favorece que el estudiante pueda dar cuenta de sus errores y aciertos luego de su acción, pudiendo tener un refuerzo mucho más

directo para aquellas acciones que funcionaron y las que no (Jaramillo y Castellón, 2012).

Una de las cualidades más convenientes de ocupar el juego para reforzar y ejercitar funciones ejecutivas, en comparación a otras actividades que bien podrían servir para lo mismo, es como ya se ha mencionado antes, su aspecto lúdico que tensiona al mismo tiempo que libera (Corona, Quinteros y Morfin, 2003), siendo una práctica y activa en la que el individuo se relaciona motivado intrínsecamente (Jaramillo y Castellón, 2012).

Por otra parte, el ejercicio de las funciones ejecutivas dentro del contexto escolar también es relevante a la hora de pensar en los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) que pueden presentar diversos trastornos que afectan las funciones ejecutivas, como por ejemplo: “traumatismo cerebral cerrado grave, TDAH, autismo, síndrome de Tourette y trastorno obsesivo-compulsivo” (Papazian, Alfonso y Luzondo, 2006, p. 48), para los cuales el uso de juegos de mesa también puede ser una opción viable. Sin embargo, siguiendo a Abad, Ruiz, Moreno, Sirera, Cornesse, Delgado y Etchepareborda (2011) y su texto sobre el entrenamiento de funciones ejecutivas en trastorno por déficit de atención/hiperactividad, es necesario tomar consideraciones de

principios básicos a la hora de seleccionar métodos para la rehabilitación neuropsicológica. Estos principios deben ser también tomados en cuenta a la hora de seleccionar qué juegos de mesa son más efectivos para trabajar en programas de integración escolar (PIE) con niños que tengan deficiencias en sus funciones ejecutivas. Algunos de estos son:

- Adaptación del programa de entrenamiento neuropsicológico a las características individuales, realizándose de manera periódica y procurando que resulte dinámico y atractivo para evitar la desmotivación.
- Ejercitación breve y retroalimentación inmediata. Algunos ejercicios deben ser breves para evitar la fatiga. La respuesta será mejor si la duración de los ejercicios es más breve, facilitando así la mejor utilización de los recursos atencionales. (...), es aconsejable informar al niño sobre el grado de éxito/fracaso obtenido y el tiempo empleado, ya que este hecho motivará más su respuesta. A medida que obtenga los niveles de éxito mínimos exigidos, incrementaremos la dificultad y exigencias. (p. 78)

Tomando en cuenta esto es que, por ejemplo, es más aconsejable en primera instancia utilizar juegos de mesa denominados *fillers*, cuyas reglas y tiempo de juego es más reducido que los juegos

de mesa convencionales. *Fillers* como *Sopa de bichos*, *Sushi Go*, o *Diavolo*, son algunos juegos que tienen esta ventaja de brevedad y que además ejercitan funciones de planificación, flexibilidad y anticipación, de manera mucho más simple que juegos de larga duración, como *Catan*. Por otra parte, si bien los juegos de mesa tienen ciertos beneficios como entregar información inmediata y facilitar el uso de habilidades sensoriomotrices y sociales en su realización, se hace presente la importancia de que en caso de implementar una ludoteca con el fin de apoyar en programas de integración estudiantil, los juegos sean usados como *una herramienta más* dentro de las posibles a la hora de planificar sesiones con estudiantes con necesidades educativas especiales, ya que -como menciona la cita expuesta- es necesaria la variabilidad de estas herramientas con tal de mantener la motivación del estudiante.

Por estas razones el uso de juegos de distintos tipos puede ser una forma eficaz de trabajar no sólo con estudiantes en el marco de una clase de aula sino también en el marco de programas de trabajo con estudiantes con NEE, tales como el programa PIE en nuestro país. Estas herramientas proporcionan que los estudiantes se diviertan al mismo tiempo que ejercitan aspectos que les dificultan como la planificación de tareas de una forma activa y dinámica.

Estos planteamientos han sido llevados al plano concreto en la experiencia de las planificaciones del programa PIE en el Colegio Antares de la comuna de Puente Alto. En este establecimiento durante el año 2016 se ocuparon los juegos *Fantasme Blitz* y *Doble* para el trabajo con estudiantes con Trastorno de Déficit Atencional, con el objetivo de potenciar la atención y concentración.

Figura 3. Juegos destacados por Docentes y Profesionales de la educación para Funciones Cognitivo-Ejecutivas.

|   | Atención       | Memoria        | Flexibilidad   | Planificación     | Coordinación visomotora |
|---|----------------|----------------|----------------|-------------------|-------------------------|
| 1 | Dobble         | Pick a perro   | Dixit          | Pandemic          | Fantasma blitz          |
| 2 | Pick a perro   | Fantasma blitz | Código secreto | El Gran Dalmutti  | Dobble                  |
| 3 | Fantasma blitz | Timeline       | Pandemic       | Story cubes       | Diavolo                 |
| 4 | Código secreto | Código secreto | Pick a perro   | La Isla prohibida | Pick a perro            |
| 5 | Diavolo        | Dobble         | Concept        | Código secreto    | Código secreto          |

Información obtenida de resultados de “Ficha de evaluación para juegos de mesa” en documento “Resumen ejecutivo Capacitaciones 2016. (Fundación Desarrollo Educativo, 2016).

## Referencias:

- Abad, L., Ruiz, R., Moreno, F., Sirera, M. A., Cornesse, M., Delgado, D., y Etchepareborda, M. (2011). Entrenamiento de funciones ejecutivas en el trastorno por déficit de atención/hiperactividad. *Revista de neurología*, 52(1), 77-S83. Recuperado de: <http://www.neurologia.com/pdf/web/52s01/bfs01s077.pdf>
- Cock, M., Matute, E., & Jurado, M. (2008). Las funciones ejecutivas a través de la vida. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 8(1), 23-46. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3987451>
- Denckla, M. B. (1994). Measurement of executive function. En G. R. Lyon (Ed.), *Frames of reference for the assessment of learning disabilities: new views on measurement issues* (pp.117-142). Baltimore, MD: Paul H Brooks.
- Elliott, R. (2003). Executive functions and their disorders. *British Medical Bulletin*, 65, 49-59. Recuperado de: <https://academic.oup.com/bmb/article/65/1/49/375358/Executive-functions-and-their-disordersImaging-in>
- Fundación Desarrollo Educativo. (2016). Resumen Ejecutivo Capacitaciones 2016. Recuperado de: <http://nelsini.cl/wp-content/uploads/2017/03/Resumen-Ejecutivo-Capacitaciones-FUDEDUC-2016.pdf>
- Jaramillo, O. y Castellón, L. (2012) Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. En Scolari, Carlos (ed.) *Homo videoludens 2.0: De Pacman a la gamificación*. Barcelona: Universidad Mayor, Universidad de Barcelona. Pp. 285-304.
- Lezak, M. D. (1987). Relationships between personality disorders, social disturbances, and physical disability following traumatic brain injury. *The Journal of head trauma rehabilitation*, 2(1), 57-69.

- Neuronup. (s.f.). Funciones cognitivas. Recuperado de: <https://www.neuronup.com/es/areas/functions>
- Papazian, O., Alfonso, I., & Luzondo, R. J. (2006). Trastornos de las funciones ejecutivas. *Revista de neurología*, 42(3), 45-50. Recuperado de: <http://www.publicacions.ub.es/refs/Articles/trastornsfe.pdf>
- Pecci, C., Herrero, T., López, M.; Mozos, A. (2010). El juego infantil y su metodología. Unidad II. El juego en el desarrollo infantil. McGraw-Hill Interamericana de España S.L. Recuperado de: <http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Soprano, A. M. (2003). Evaluación de las funciones ejecutivas en el niño. *Revista de neurología*, 37(1), 44-50. Recuperado de: <http://www.neurologia.com/pdf/Web/3701/p010044.pdf>



## 4) Convivencia escolar y vínculo

---

Fortalecer una convivencia escolar positiva es de importancia para la escuela en cuanto este permite un mejor espacio para aprender y socializar con otros (Milicic, et. al., 2014). Además, en el contexto de la educación actual, aspectos como la sana convivencia y educar en valores cada vez se hace más importante; ejemplo de esto son los “Otros indicadores de calidad” propuestos por el Ministerio de educación en Chile (MINEDUC, 2014), indicadores que son evaluados junto a las pruebas SIMCE. Dentro de estos otros indicadores de calidad se encuentra “Clima de convivencia escolar” definido como las percepciones y actitudes que tienen los estudiantes, docentes, padres y apoderados con respecto a la presencia de un ambiente de respeto, organizado y seguro en el establecimiento.

Los juegos de mesa pueden ser una herramienta beneficiosa para la convivencia escolar en cuanto al efecto positivo que pueden llegar a tener para el aprendizaje de habilidades socioemocionales, las cuales que están a la base de una sana convivencia escolar (Milicic, et. al., 2014).

Cuando se habla de habilidades socioemocionales es importante mencionar que no existe un constructo unificado, en especial porque estas son habilidades que al mismo tiempo se relaciona con otras taxonomías como las funciones cognitivas, inteligencia emocional, etc. En general las habilidades socioemocionales son concebidas como capacidades de la persona para conocerse a sí mismo y a los demás, usando esta información para la resolución de problemas de forma flexible y eficaz (Milicic, et. al., 2014).

Para Cohen (2003, en. Milicic, et. al. 2014) el desarrollo de conocimientos, valores y habilidades referidos al ámbito del conocimiento de uno mismo y los otros, se engloba en el término de aprendizaje socioemocional. Milicic, et. al. (2014) definen ocho dimensiones del aprendizaje socioemocional, las cuales se interrelacionan entre ellas, estas son: **Lenguaje socioemocional**(capacidad para expresar lo que se siente), **consciencia de sí mismo** (darse cuenta de lo que uno siente y le ocurre), **consciencia de los otros** (darse cuenta de lo que los otros sienten y les ocurre), **autorregulación** (regular las emociones según el contexto), **búsqueda de soluciones pacíficas de conflicto** (resolver diferencias mediante el dialogo sin el uso de la violencia), **optimismo** (captar los aspectos positivos de las situaciones por sobre los problemas),

**Integración social** (aprender a compartir con otros y valorar la diferencia) y **habilidades de comunicación** (saber escuchar y expresarse en contextos sociales).

Como se puede suponer, no todos los juegos de mesa trabajan todos estos aspectos en una partida y existen algunos que trabajan *más* una dimensión que otras. El propósito de este apartado no es ofrecer una panacea para la convivencia de un establecimiento por medio de los juegos de mesa, sino brindar información sobre una herramienta que puede ayudar a promover alguna de estas dimensiones para ayudar a la sana convivencia.

Para comprender cómo el juego, y específicamente los juegos de mesa, promueven el desarrollo del aprendizaje socioemocional es necesario partir de la base que el juego reglado levanta nuevas normas propias para su existencia (Corona, Quinteros y Morfin, 2003). Así el jugador o la jugadora pone en práctica su capacidad para adecuar su conducta a un nuevo marco regulatorio proporcionado por el juego, para lo cual es necesaria la autorregulación de su conducta. El jugador tiene que ser capaz de seguir ciertas reglas con tal de poder responder al objetivo del juego. La ventaja que existe aquí es que gracias a las propias características que implica jugar, el seguimiento de reglas no necesariamente es sentido como una constricción de la

conducta o implica una renuncia del deseo, ya que el juego tiene una función representadora de la realidad que implica poder tomar decisiones, hacer acciones sin el estrés de las consecuencias que producirían estas acciones en un contexto real (Corona, Morfin y Quinteros, 2003). De esta manera los esfuerzos de regulación de la conducta producto del juego y la tensión que esto conlleva no es sentido por los jugadores como un impedimento sino como placentero en la medida en que estas reglas son las que posibilitan el espacio lúdico.

El ejercicio de poder ponerse en distintas posiciones, a partir de desempeñar roles en el juego a través del lenguaje son aspectos que promueve el desarrollo de habilidades de comunicación. Ejemplo de esto son juegos como *Catán*, donde además de pensar estrategias para ir invirtiendo sus recursos y ganar, también importa saber negociar con los demás jugadores y persuadirlos con tal de poder hacerse con los recursos que se necesitan para alcanzar la mayor puntuación. O en juegos como *La isla Prohibida*, un juego de tipo cooperativo, donde todos los jugadores son parte de un mismo equipo que debe coordinarse para lograr un objetivo común a todos los participantes. Aquí los jugadores tendrán que saber comunicarse eficazmente con tal de analizar todas las posibilidades que tienen y tomar las mejores decisiones para ganar (sobre los juegos cooperativos

se volverá más adelante en este mismo apartado).

Los juegos de mesa también promueven la interacción e integración social. En el juego los participantes comparten las mismas normas, objetivos, riesgos y consecuencias a través de un mismo lenguaje (Chapela, en Corona, Morfin y Quinteros, 2003). Esto favorece un sentido de pertenencia y hermandad entre los jugadores al tratarse de una experiencia emocional positiva que los compromete. Al ser una experiencia lúdica, las emociones son principalmente positivas con lo cual la experiencia social se hace grata, favorece el vínculo y se estimula a repetir la experiencia social (Milicic, et. al., 2014).

Por otro lado, al mismo tiempo que el juego plantea nuevas reglas y suspende las habituales, también abre la posibilidad de ser otro, actuar de una manera distinta a lo habitual (Corona, Morfin & Quinteros, 2003). Ponerse en un rol distinto y actuar de una determinada manera necesaria para responder a una situación ficticia, abre la posibilidad para analizar la propia actuación en determinada situación, y poder ver tanto las fortalezas y debilidades de uno mismo en un espacio seguro, sin consecuencias más allá del espacio de juego. De este modo es posible ejercitar la conciencia de sí mismo a raíz del conocimiento generado por la

retroalimentación de la propia participación en el juego.

Al mismo tiempo, en la medida en que los juegos de mesa son en grupo y promueven la interacción social también favorecen la consciencia de los otros, ya que se vuelve necesario para el desarrollo del juego comprender la perspectiva de un compañero de juego, ya sea para poder dar cuenta de su estrategia y ganarle, para poder entablar una negociación y persuadirlo, o para poder comparar perspectivas y elegir la mejor opción entre todos en un juego cooperativo.

La mayoría de los juegos existentes y que conocemos son competitivos, el ganador se define a costa de otros que perdieron, lo que podríamos decir que, reproduce nuestra cultura basada en la competencia desde una perspectiva sociocultural (Gallego, 2014). Si bien la forma de relacionarse mediante la competencia con otros puede ser útil y necesaria en algunos contextos, no siempre es la adecuada, en especial para lo que es la convivencia entre pares, como ocurre en la sala de clases (Palma, 2006). Aquí es donde entran los juegos cooperativos que tienen un potencial para promover nuevas formas de relación y acción (Gallego, 2014). Estos juegos cambian la lógica de ganadores y perdedores a una en la que todo el grupo gana o todo el grupo pierde al enfrentarse contra un elemento externo.

Haciendo esto, todos los integrantes del grupo son reconocidos como necesarios y valiosos para llegar a la meta, porque para ganar tienen que ayudarse mutuamente.

*Pandemia* es un ejemplo de juego de mesa cooperativo, en que los jugadores se pondrán en el rol de distintos profesionales que están cooperando para erradicar enfermedades a lo largo del mundo; cumpliendo cada personaje un rol importante dentro del juego, tendrán que conversar y consensuar las mejores decisiones cada turno para poder ganarles a los virus antes que estas se propaguen demasiado. Estos juegos en un principio resultan difíciles de entender, en especial para los adultos que están más acostumbrados a los de competencia, pero no tardan mucho en darse cuenta que este tipo de juegos propone otra dinámica.

Los juegos de mesa esencialmente cooperativos tienen un mayor potencial para desarrollar la empatía, ya que todos los participantes comparten un mismo objetivo y las necesidades de un compañero dentro del juego también son las de uno. Por esto también ayudan a la búsqueda de solución pacífica de conflictos, ya que es necesario hacer dialogar las diferentes opiniones para evaluar cuál es la mejor decisión a tomar, lo que probablemente requerirá de la votación y la argumentación.

Cambiar la relación competitiva por relación cooperativa puede beneficiar la convivencia escolar en tanto cambia en los estudiantes los estilos de resolución de problemas y refuerza el vínculo entre ellos. Los estudiantes, a través de los juegos cooperativos, podrían practicar tener una posición colaborativa (ambos aprenden a ceder para ganar) en vez de una posición controversial (uno gana a costa de la otra persona) (Palma, 2006).

Es necesario volver a mencionar la importancia que tiene acompañar el uso de estas herramientas, ya sea tanto para la convivencia como para otros usos, con su debida reflexión y análisis. Si bien jugar implica aspectos como la interacción, las emociones positivas, el relax y la vinculación con otros, otros aspectos como el autoconocimiento de las fortalezas y debilidades de uno, de los otros, de lo que se puede mejorar, necesitan de reflexión individual y colectiva para que esto sea replicable o desarrollado por los estudiantes (según sea el caso de lo que se requiera) en otras situaciones fuera del juego. Que los estudiantes den cuenta que dialogando ciertas alternativas pueden llegar a tomar una decisión consensuada, significa que podrían hacer lo mismo a la hora de tener problemas con otros en el salón de clases. Esto no es algo que se produzca instantáneamente después de jugar, sino algo que se tiene que intencionar dentro

del proceso de aprendizaje, proponiendo instancias de reflexión sobre lo jugado como parte del vínculo entre la herramienta y el objetivo, función que recae en el docente como guía de este proceso (Salvat, 2009).

La aplicación de los juegos de mesa para la convivencia y el vínculo no sólo se queda en el ámbito teórico, ya que, para docentes y profesionales de la educación encuestados, el uso de los juegos de mesa como convivencia es señalado como el principal fin que según su opinión profesional le darían a una ludoteca en el contexto escolar (Fundación Desarrollo Educativo, 2016)

Por otra parte, el Colegio polivalente Antares de la comuna de Puente Alto, que presenta un Nivel socioeconómico medio bajo (Simce, 2015), cuyos resultados Simce en el ámbito de otros indicadores de calidad destacan por ser todos arriba de los 70 puntos en escala de de 1 a 100, destacando en clima de convivencia escolar y participación y formación ciudadana (Simce, 2015), ha sido pionero en la utilización de juegos de mesa de segunda generación tanto en el ámbito de Programa de Integración Escolar y en la asignatura de “Proyecto de vida”, con el fin de ocuparlos para enseñar habilidades socioemocionales y promover la sana convivencia entre los estudiantes de un mismo curso.

## Referencias:

- Corona, Y., Quinteros, G., y Morfín, M. (2003). El juego como un círculo mágico. Recuperado de: <http://www.uma.es/gadamer/resources/Corona-El-juego.pdf>
- Fundación Desarrollo Educativo. (2016). Resumen ejecutivo Capacitaciones 2016. Recuperado de: <http://nelsini.cl/wp-content/uploads/2017/03/Resumen-Ejecutivo-Capacitaciones-FUDEDUC-2016.pdf>
- Gallego, R. (2014). Tiempo entre paréntesis. El juego cooperativo como herramienta de transformación. Madrid: Intered. Recuperado de: <http://www.intered.org/sites/default/files/files/recursos-educativos/InteRed%20juegos%20cooperativos%20castellano.pdf>
- Lozano, E. A., Salinas, C. G., & Carnicero, J. A. C. (2004). Aspectos evolutivos de la autorregulación emocional en la infancia. *Anales de psicología*, 20(1), 69-79. Recuperado de: <http://revistas.um.es/analesps/article/viewFile/27581/26751>
- Milicic, N., Alcalay, L., Berger, C. & Torretti, A. (2014). Aprendizaje Socioemocional. México: Paidós. (Caps 2 y 3).
- MINEDUC, (2014). *Otros Indicadores de Calidad Educativa* (1era ed., pp. [http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/articles-34979\\_recurso\\_93.pdf](http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/articles-34979_recurso_93.pdf)). Santiago: Unidad de Currículum y Evaluación. Recuperado de <http://www.curriculumenlineamineduc.cl>
- Palma, R. (2006). Conceptos clave para la resolución pacífica de conflictos en el ámbito escolar. Santiago: Mineduc
- Pedraz, J. (2016). Aprendizaje basado en Juegos. Recuperado de: <http://www.alaluzdeunabombilla.com/desarrollo-de-competencias-a-traves-de-juegos-de-mesa/>
- Salvat, B. G. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 251-264

- Simce. (2015). Resultado educativo 2015. Establecimiento: Colegio Polivalente Antares. Recuperado de: <http://www.simce.cl/ficha/?rbd=253>

## 5. Autocuidado docente

---

En el contexto del trabajo de la Fundación Desarrollo Educativo (FDE), la identificación de los beneficios que una ludoteca puede tener para el autocuidado docente, ha surgido principalmente de la experiencia que se ha tenido durante el año 2016 en las actividades de capacitación de docentes en juegos de mesa como herramientas pedagógicas. En estas actividades, las cuales contaban con un espacio para probar los juegos de mesa en grupos de docentes formados aleatoriamente, han sido los propios docentes en capacitación los que han dado cuenta que disfrutaban de la actividad de jugar entre ellos y les ayudaba a que se abrieran espacios de convivencia que no se daban en otras instancias, tales como hablar y bromear con compañeros de trabajo, con los cuales antes no habían tenido mayor contacto que el saludo formal.

De esta forma sale a relucir que las propiedades que tienen los juegos para el desarrollo del vínculo y la convivencia no son únicamente aprovechables sólo por los estudiantes, y no debiera ser así. Tal como se ha propuesto a lo largo de este texto, jugar es una actividad intrínseca al ser humano que lo acompaña toda su

vida y evoluciona junto a él, los adultos no están exentos de jugar.

El ejercicio docente en Chile y en Latinoamérica no siempre es fácil, la mayoría de los profesores obtienen como primeros trabajos enseñar en colegios de bajos recursos y contextos sociales complejos y muchas veces sin una preparación suficientemente práctica para el terreno, en especial en estas condiciones dificultosas. A esto se le suma una sentida soledad en el trabajo docente en los primeros años. Inclusive La National Commission on Teaching and America's Future (1996, en Vezub y Alliaud, 2012), propone que una de las principales razones de abandono de la profesión tiene que ver con un trabajo solitario y aislamiento de los compañeros, lo que junto a la falta de apoyo juega en contra al protegerse de factores estresores del contexto. Aron y Milicic (1999) argumentan que los docentes, debido a variados factores de su trabajo como la sobrecarga de tareas, las bajas horas no lectivas, los contextos complicados de los estudiantes, entre otros, estarían propensos a la presencia de cuadros de estrés y síndrome de burnout producto de condiciones laborales deficientes. Si a esto se le agrega una comunidad educativa que no sabe trabajar en conjunto, existen más factores de riesgo para los profesores al no sentirse apoyados o parte del equipo que conforma.



Proponer instancias de juego entre los docentes, al igual como pasa con los estudiantes, es una forma de crear nuevos lazos entre ellos y afianzar el sentido de comunidad. Aron y Milicic (1999), proponen que formar redes entre profesores constituye un factor protector ante el desgaste profesional. Así también la generación de redes de apoyo entre docentes es sustancial para que puedan compartir experiencias de aula y métodos de enseñanza, gracias a la generación de diálogo con sus demás compañeros, aumentando así el repertorio de acción que los profesores pueden tener. Formar redes de convivencia entre docentes es la base para el mejoramiento de distintos aspectos dentro de los establecimientos (Vezub y Alliaud, 2012).

Por otro lado, las capacitaciones de profesores en nuevas herramientas pedagógicas son positivas para el autocuidado docente en cuanto a que ayudan a mejorar la percepción de eficacia del docente al tener más herramientas a disposición para usar en el aula de clases (Cornejo, 2009), aspecto que también ayuda al docente a protegerse ante el desgaste profesional y los factores estresores.

En base a lo anterior, el perfeccionamiento en el uso de juegos presenta esta doble virtud que abre un espacio para que los profesores

construyan relaciones entre pares (por la naturaleza del juego), al mismo tiempo que les proporciona una nueva herramienta para su uso en el aula. Ambos son factores que protegen a los profesores y reducen los efectos negativos de condiciones desfavorables y estresantes en sus lugares de trabajo.

## Referencias:

- Arón, A. y Milicic, N. (1999). Desgaste profesional de los Profesores y Clima Social Escolar. Revista Latinoamericana de Psicología. 32 447-466. Recuperado de: [http://www.buentrato.cl/pdf/est\\_inv/desgas/dpa\\_aron1.pdf](http://www.buentrato.cl/pdf/est_inv/desgas/dpa_aron1.pdf)
- Cornejo, R. (2009) Condiciones de trabajo y bienestar/malestar docente en profesores de enseñanza media de Santiago de Chile. Educação & Sociedade, 30, 409-426. Extraído de: [http://www.facso.uchile.cl/psicologia/epe/documentos/salud\\_docente/rodrigo\\_cornejo\\_bienestar\\_condiciones\\_trabajo\\_docentes.pdf](http://www.facso.uchile.cl/psicologia/epe/documentos/salud_docente/rodrigo_cornejo_bienestar_condiciones_trabajo_docentes.pdf)
- Vezub, L., y Alliaud, A. (2012). El acompañamiento pedagógico como estrategia de apoyo y desarrollo profesional de los docentes noveles. Montevideo: MEC–ANEP–OEI, Montevideo.

## 6. Habilidades para la vida y el siglo XXI.

---

Como se hizo mención en la introducción de este documento, para Fundación Desarrollo Educativo, la promoción en habilidades para el siglo XXI ha sido un eje fundamental en sus actividades. Para el desarrollo y promoción de estas habilidades en el contexto escolar, Fundación Desarrollo Educativo (FDE) ha desarrollado dos tipos de talleres extra programáticos en más de 20 colegios principalmente de la comuna de Puente Alto, uno de estos es “Play! Juegos para tu vida” en el cual se utilizan juegos de mesa de segunda generación como herramienta de aprendizaje (Fundación Desarrollo Educativo, s.f.).

Estos conceptos hacen referencia a habilidades y competencias que son necesarias para el contexto social actual.

La vida ha cambiado mucho en los últimos años, uno de los principales factores ha sido el uso de Tecnologías de la información y comunicación o TICs. Estas últimas han invadido nuestra vida en toda escala, cambiando de gran manera nuestra forma de ver el mundo y los problemas a los cuales tiene que responder la educación hoy en día. Bajo esta premisa es que se han constituido

taxonomías de habilidades que pretenden responder a los desafíos de la actualidad.

Habilidades y competencias para el siglo XXI es un constructo que se lleva trabajando desde 1983 en E.E.U.U, pero no es hasta comienzos del presente siglo cuando este término empieza a usarse con mayor frecuencia. Existen dos aproximaciones fundamentales de este constructo: “Evaluación y enseñanza de habilidades para el siglo XXI” y “Consortio de habilidades para el siglo XXI”. La primera data del año 2009, con un énfasis en la resolución colaborativa de problemas y alfabetización en redes digitales, y la segunda del año 2002 y ocupa la aproximación de las 4c: pensamiento Crítico y resolución de problemas, Comunicación, Creatividad e innovación y Colaboración (Educarchile, s.f.). En Chile el portal Educarchile creado por MINEDUC y Fundación Chile, ha sido una de las principales plataformas de difusión oficial de Habilidades y competencias para el siglo XXI.

Por otro lado, Habilidades para la vida, es un constructo que nace desde la Organización mundial de la salud (OMS) en 1993 y designa diez categorías de habilidades que buscan equipar a los estudiantes de hoy en día con las competencias para hacer frente a los desafíos del mundo actual. estas diez categorías son: Autoconocimiento, Empatía, Comunicación efectiva,

Relaciones interpersonales, Toma de decisiones, Solución de problemas y conflictos, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Manejo de emociones y sentimientos y Manejo de la tensión y el estrés (Mantilla, 1993). En contexto chileno, existe un modelo de intervención psicosocial impulsado por Junta Nacional de Auxilio Escolar y Becas (JUNAEB) llamado Habilidades para la vida, que tiene como enfoque la promoción del bienestar psicosocial en la comunidad educativa de las escuelas municipales y particulares subvencionadas de Chile (JUNAEB, s.f.).

La principal relación que hay entre los constructos de habilidades para la vida y para el siglo XXI, es que ambos intentan responder a la misma problemática, la vida ha cambiado y en un mundo donde el capital humano gana cada vez más importancia, donde la accesibilidad a la información ya no es un problema, donde el trabajo en equipo, la autogestión y versatilidad lo son todo en un mundo veloz y cambiante. Entregar a los estudiantes que serán los trabajadores del futuro, las herramientas necesarias para poder afrontar estos nuevos desafíos son fundamental para el desarrollo y bienestar de ellos mismos y la sociedad, por lo que los establecimientos educacionales no pueden estar fuera de esta tarea (Ananiadou y Claro, 2010).

El desarrollo social y económico exige que los sistemas educativos ofrezcan nuevas habilidades y competencias, que les permitan beneficiarse de las nuevas formas emergentes de socialización y contribuyan activamente al desarrollo económico bajo un sistema cuya principal baza es el conocimiento. (Ananiadou y Claro, 2010, p.3)

Se puede apreciar que la mayoría de los aspectos señalados por las 4Cs referente a las habilidades para el S.XXI también se encuentran dentro de los diez criterios de las habilidades para la vida propuestas por la OMS, y donde las demás categorías tales como empatía, autoconocimiento, relaciones interpersonales y habilidades para manejar tensiones y emocionales guardan relación con aspectos más socioemocionales que ya han sido abordados en otro punto de este documento. Por lo que se hará énfasis aquí en cuatro habilidades, las cuales son: **Pensamiento crítico, Pensamiento creativo o innovación, resolución de problemas y toma de decisiones** (se abordarán de manera separada los términos de pensamiento crítico y resolución de problemas, siguiendo la distinción que hace “Habilidades para la vida”), y **colaboración o trabajo en grupo**.

Pensamiento creativo desde las habilidades para el siglo XXI refiere a la capacidad para transformar el conocimiento en nuevas ideas a través de la interpretación de la información (Ananiadou y Claro 2010). El pensamiento creativo además ayudaría a responder con flexibilidad y adaptativamente a nuevas situaciones que se presenten (Mantilla, 1993), estaría muy relacionado a la resolución de problemas y toma de decisiones.

El pensamiento crítico, por otra parte, se vincula a “la habilidad para analizar información y experiencias de manera objetiva” (Mantilla, 1993, p. 7). Por medio del pensamiento crítico se hace una discriminación de la información, se analiza las fuentes y los componentes que más pueden ayudar a determinado objetivo.

tanto el pensamiento crítico como el creativo son fundamentales a la hora de efectuar una acertada resolución de problemas y toma de decisiones, lo cual implica enfrentar las dificultades de forma constructiva, a partir de la información que se tiene poder seleccionarla, discriminarla, evaluarla, interpretarla y usarlo para nuevas ideas (Ananiadou y Claro, 2010).

Por último, la colaboración es un proceso que tiene que ver con la interacción entre iguales, en espacio de encuentro donde

se puedan intercambiar experiencias (Ananiadou y Claro, 2010). La colaboración está muy unido a las habilidades de comunicación. La colaboración es fundamental para el trabajo en equipo en cuanto permite la reflexión conjunta sobre el propio trabajo y el de otros. Cabe resaltar que los videojuegos son vistos desde el constructo de habilidades para el siglo XXI, como una actividad que favorece la colaboración y el “meta-juego”, concepto que refiere a cuando los jugadores comparten información y experiencia sobre un juego entre jugadores más expertos con el fin de poder solucionar desafíos complejos que propone el juego (Ananiadou y Claro, 2010)

Es importante mencionar que a pesar de que estos conceptos se relacionan fuertemente con la aparición del uso de TICs, junto con otros aspectos de las sociedades contemporáneas, el uso de estas no es necesario para el desarrollo de estas habilidades (Ananiadou y Claro, 2010). Bajo esta premisa se propone que una ludoteca compuesta ya sea por juegos de mesa o videojuegos puede beneficiar el desarrollo de estas habilidades en la medida en que son herramientas didácticas que introducen al estudiante de manera activa y autónoma, aspecto central en lo que se busca a partir de la promoción de estas habilidades (Ananiadou y Claro, 2010)

Los juegos de mesa como herramienta para el desarrollo de estas habilidades aportarían en varios sentidos, por ejemplo, *Dixit* es un juego que funciona en distintos niveles, como pensamiento crítico, pensamiento creativo, y resolución de problemas y toma de decisiones. Por medio de este juego de interpretación de imágenes, uno de los jugadores debe crear un concepto a partir de una tarjeta ilustrada, mientras que los demás deberán buscar cartas que se parezcan al concepto dicho por el jugador, relacionando y analizando la información verbal del jugador con la no verbal de las tarjetas, para luego poner todas las tarjetas boca abajo mezcladas y lograr tomar la decisión de cuál es la carta con la que el primer jugador inventó el concepto.

Así como este hay varios otros juegos de mesa que pueden resultar una herramienta útil a la hora de promover habilidades y competencias para la vida en el siglo XXI. Estos conceptos y constructos que están siendo tomados cada vez más en cuenta a la hora de diseñar curriculums educativos, y que ya en Chile y otros países de Latinoamérica tienen su propia voz.

A continuación, se presentan los juegos que más fueron destacados por profesionales asistentes a las capacitaciones de la FDE, para algunas de las habilidades del S.XXI mencionadas en este apartado.

Figura 4. Juegos destacados por docentes y profesionales de la educación para Habilidades para el Siglo XXI.

|   | Comunicación          | Creatividad-Iniciativa | Pensamiento Crítico | Trabajo en equipo     | Resolución de problemas |
|---|-----------------------|------------------------|---------------------|-----------------------|-------------------------|
| 1 | Pandemic              | Story-cubes            | Fantasma Blitz      | El desierto prohibido | Misterium               |
| 2 | El desierto prohibido | Concept                | Pick-a-perro        | La isla prohibida     | Pandemic                |
| 3 | Story-cubes           | Dixit                  | Misterium           | Pandemic              | Fantasma Blitz          |
| 4 | Misterium             | Código Secreto         | Pandemic            | Misterium             | El desierto prohibido   |
| 5 | La isla prohibida     | Pandemic               | Dixit               | Código Secreto        | La isla prohibida       |

Información obtenida de resultados de “Ficha de evaluación para juegos de mesa” en documento “Resumen ejecutivo Capacitaciones 2016. (Fundación Desarrollo Educativo, 2016).

## Referencias:

- Ananiadou, K., & Claro, M. (2010). Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE. *Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico*. Recuperado de: [http://guayama.inter.edu/wordpress/?wpfb\\_dl=140](http://guayama.inter.edu/wordpress/?wpfb_dl=140)
- Educarchile. (s. f.). Aproximaciones a la educación del siglo XXI. Recuperado de: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/appa/detalle?id=218638>
- Fundación Desarrollo Educativo. (s. f.). Habilidades para el Siglo XXI. Recuperado de: <http://fundaciondesarrolloeducativo.cl/habilidades.php>
- Fundación Desarrollo Educativo. (2016). Resumen Ejecutivo Capacitaciones 2016. Recuperado de: <http://nelsini.cl/wp-content/uploads/2017/03/Resumen-Ejecutivo-Capacitaciones-FUDEDUC-2016.pdf>
- JUNAEB. (s. f.). Habilidades Para la Vida. Recuperado de: <https://www.junaeb.cl/habilidades-para-la-vida>
- Mantilla, L. (1993). Enseñanza en los colegios de las habilidades para vivir para niños y adolescentes: introducción y directrices para facilitar el desarrollo e implementación de Programas en Habilidades para Vivir. Organización Mundial de la Salud. Recuperado de: [http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0148/Ense%C3%B1anza en los colegios de las habilidades para la vida.pdf](http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0148/Ense%C3%B1anza%20en%20los%20colegios%20de%20las%20habilidades%20para%20la%20vida.pdf)

## Palabras finales:

---

Como se ha esperado demostrar a lo largo de este documento, los seis usos o fines para una ludoteca en contexto escolar de los cuales se habla, están sustentados tanto en evidencia teórica como también en la experiencia práctica de Fundación Desarrollo Educativo y otras instituciones que han trabajado con esta, como el Colegio Polivalente Antares.

Estas experiencias muestran que al momento de implementar los juegos en el contexto educativo es de suma importancia hacerlo con un objetivo claro, que a la vez esté en concordancia con otros aspectos de la institución.

También desde esta observación es posible afirmar que **los usos/fines tratados aquí no son necesariamente excluyentes** entre sí. El juego de mesa proporciona beneficios para la motivación, recreación y el vínculo entre jugadores, aun cuando se estén usando para otros medios como el refuerzo de contenidos curriculares o funciones cognitivo-ejecutivas. Ya que la recreación y el vínculo son aspectos centrales de lo que significa jugar con otros. Esta es la naturaleza intrínseca de la herramienta pedagógica de la que se está hablando aquí.

Cuando se juega para aprender esto no deja de ser juego, y el juego necesita de exploración, comunicación, concentración, y muchas risas.

El juego de mesa y las experiencias lúdicas disponen al estudiante y al profesor de una manera distinta, que puede complementar enormemente procesos tradicionales dentro de la escuela, como por ejemplo el intercambio de roles, donde la posición del profesor como aquel que entrega el conocimiento se cede al estudiante. Esto no quiere decir que ya no es el profesor quien guía el aprendizaje, sino que el propio estudiante lo puede ir descubriendo. **La tarea del docente radica en conectar la experiencia del juego con los objetivos para los cuales se está usando** (Salvat, 2009), haciendo explícitos los conocimientos y habilidades desarrolladas en el juego y sus aplicaciones fuera de este.

La formación de vínculos y convivencia, aprendizaje de trabajar en grupo, habilidades para comunicarnos, ejercitación de funciones ejecutivas, son todos aspectos fundamentales a desarrollar en la era de las comunicaciones. Pero como cualquier cambio en el contexto educativo, para que sea próspero y efectivo, es necesario no sólo un cambio en los materiales de trabajo, sino también en las creencias de



los distintos actores de la comunidad educativa y en las estrategias pedagógicas docentes (Banz, 2008). En este caso se trata de la **superación de la dicotomía entre aprendizaje y juego, y el cambio en la forma de ver el aprendizaje como algo que se entrega** a los estudiantes, sino más bien algo que los estudiantes pueden ir descubriendo por sí mismos. Lo cual debe traducirse en las prácticas del día a día en las instituciones educativas.

## Referencias:

- Banz, C., Mena, I., Romagnoli, C. & Valdés, A.M. (2008). Convivencia escolar. Documento Valoras UC.
- Salvat, B. G. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 251-264.