

Los juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico

Arminda Melián Melián², Elisabeth Viviana Lucero Baldevenites¹, Elena Rodríguez Paz³, José María Morales de Francisco¹, Águeda María Santana Pérez¹

¹Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, España

²Universidad Nacional de Educación a Distancia, España

³CPES Santa Catalina (Institutos Diocesanos), España

RESUMEN

El presente artículo pretende poner de manifiesto la capacidad de los juegos de mesa, como recurso didáctico a partir del 2º ciclo de Educación Primaria, para desarrollar en los estudiantes el pensamiento estratégico. Será a partir de estas edades cuando a nivel de estadios psicoevolutivos el alumnado sea capaz de utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos y los objetos de su ambiente y por tanto se encuentren capacitados para poder resolver situaciones a nivel lógico. Por su parte, fomentar en el aula el desarrollo del pensamiento estratégico es clave para el alumnado ya que, les permitirá enfrentar situaciones difíciles del presente, con el fin de estar preparados ante el futuro, desarrollando en ellos la creatividad necesaria para manejarse en la vida.

Se ha llevado a cabo un estudio sobre 291 juegos de mesa de edad recomendada desde los 3 a los 18 años que revela que a partir del 2º Ciclo de Educación Primaria el objetivo que más se pretende promover en los jugadores es el de desarrollar el pensamiento estratégico. Observándose una presencia de este objetivo en los juegos de mesa significativamente mayor al resto de objetivos analizados. Es por ello, que podríamos asegurar que utilizando como recurso didáctico los juegos de mesa a partir del 2º ciclo de Educación Primaria, fomentaríamos con ello el desarrollo del pensamiento estratégico en el alumnado.

Palabras clave: recurso didáctico, juego de mesa, pensamiento estratégico, estadios psicoevolutivos, aprendizaje.

1. INTRODUCCIÓN

Las últimas metodologías de aprendizaje centrado en el alumnado, reconocen la crucial importancia de las emociones en el proceso cognitivo. Apuntan hacia el hecho de que el estudiante encuentre el mayor apoyo posible de la comunidad educativa en su proceso de desarrollo emocional a través de todo un crisol de recursos que alberguen como principal pilar el estímulo de la motivación en los estudiantes¹.

El aprendizaje no debe ser únicamente memorizar conceptos, sino que éste debe darse dentro de un entorno que estimule a los niños y a las niñas a construir su propio conocimiento con el apoyo del profesorado quien deja de ser el dueño de los conceptos para convertirse en una guía y apoyo en la creación del nuevo aprendizaje². Es por ello, que podemos afirmar que el juego se convierte en un magnífico aliado y recurso didáctico para el docente. Por tanto, la diversión en las clases debería ser un objetivo docente, puesto que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, captando la atención del

alumnado hacia la materia. A través del juego, los docentes dejan de ser el centro de la clase, los “sabios”, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas³. A su vez, los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Así pues, los juegos de mesa en concreto, cobran relevancia en el aula por su facilidad de uso en pequeños grupos.

Por todo ello, el juego como facilitador del aprendizaje en la educación, ha suscitado interés por su uso educativo siendo un recurso clave el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). De este modo, cada vez es más común hablar de gamificación en el ámbito educativo por los beneficios que se observan en los procesos de enseñanza-aprendizaje. “Gamificar” no se considera diseñar juegos, es basarse en el poder de éstos para motivar a las personas, captar su atención, involucrarlas en una actividad e incluso influir en su comportamiento⁴.

Dando un paso más observamos que el juego, además de ser un recurso didáctico por lo motivante e innovador que pueda resultar para docentes y alumnado, es capaz de desarrollar en los estudiantes determinadas capacidades imprescindibles para su desarrollo ulterior. Puede afirmarse que es en el juego donde el niño o el adulto, como individuos, son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad y sólo, al ser creativo, el individuo se descubre a sí mismo⁵. Es por ello, que el juego de mesa toma especial relevancia, puesto que el objetivo prioritario que se pretende suscitar en las edades correspondientes al 2º Ciclo de Educación Primaria, es el desarrollo del pensamiento estratégico.

Por otro lado, podemos definir pensamiento estratégico como el pensamiento que está dirigido a la creatividad, imaginación, la búsqueda de alternativas innovadoras; pero con realismo, como potenciación de lo posible, enmarcado dentro de un proyecto de construcción intencional de la realidad⁶. Podría decirse que el pensamiento estratégico es un estado de conciencia el cual permite hacer frente a situaciones difíciles del presente, con el fin de estar preparado ante el futuro. Además, se define la creatividad estratégica como la facultad que surge del ingenio del pensar, ya sea en forma individual o colectiva, que permite generar resultados originales, inducir algo nuevo o crear a partir de nada⁷. Encontrándonos con dos líneas de manifestaciones centrales del pensar estratégico.

Por un lado, la línea de la creatividad estratégica innata. En donde la expresión creativa, se produce a partir de condiciones innatas.

Y por otro, la línea de la creatividad estratégica desarrollada: la capacidad de llegar a soluciones estratégicas creativas a partir de modelos de desarrollo (aun cuando se entienden limitados).

La segunda línea que se plantea, abre la posibilidad a la necesidad de desarrollar este tipo de pensamiento en el aula, puesto que, aunque algunos estudiantes sean capaces de una manera innata de desarrollarlos, los que no, tendrían la oportunidad de hacerlo si se les ofreciera los materiales, recursos y acompañamiento necesario durante su desarrollo. Es aquí donde toma mayor relevancia este estudio donde observamos que la gran mayoría de juegos estudiados pretenden promover en el jugador el desarrollo del pensamiento estratégico lo que nos hace deducir que utilizando los juegos de mesa en el aula a partir

de los 8 años de edad del alumnado estaremos contribuyendo a desarrollar en ellos, el pensamiento estratégico.

En el estudio⁸ realizado en colegios de Tenerife en el que participaron 170 estudiantes de entre seis y dieciséis años. Se comprobó que los escolares que intervinieron en un programa de ajedrez semanal durante el curso académico obtuvieron mejoras, tanto cognitiva como conductuales, respecto a otros alumnos que jugaron al fútbol o al baloncesto como actividades extraescolares. Las mejoras cognitivas se constataron en pruebas de atención, autocontrol, organización perceptiva, rapidez, planificación y previsión, mientras que las mejoras conductuales se vieron reflejadas en las relaciones con los demás, la capacidad para afrontar los problemas o la satisfacción mostrada ante los estudios.

Teniendo en cuenta este estudio y las orientaciones de la Unión Europea que insiste en la adquisición de unas competencias clave para que los individuos alcancen un pleno desarrollo personal, social y profesional, se concretan ocho competencias básicas⁹ en el ámbito educativo. Estas competencias básicas pueden definirse como un conjunto de capacidades o aptitudes, conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores que permiten a la persona desenvolverse con un nivel de calidad satisfactorio, en los distintos ámbitos en los que desarrolla su vida¹⁰. Es por todo ello, que los juegos de mesa podrían incluirse, como hemos visto en el estudio anteriormente citado, como actividades extraescolares, aunque también tendrían cabida dentro del currículo oficial puesto que, podría decirse que el pensamiento estratégico está íntimamente relacionado con las siguientes competencias: competencia matemática, competencia social y cívica, competencia para aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal. Esto pone de manifiesto, que el aprendizaje basado en juegos de mesa, podría incluirse de una manera semanal dentro del programa de asignaturas como matemáticas, ciencias sociales y todas aquellas que pretendan desarrollar las competencias relacionadas con el pensamiento estratégico, con el fin de conseguir unos resultados visibles.

2. METODOLOGÍA

El objetivo del estudio es evidenciar que, a partir del 2º Ciclo de Educación Primaria, los juegos de mesa son una herramienta didáctica, eficaz para el desarrollo del pensamiento estratégico. Para el estudio se han analizado un total de 291 juegos de mesa de distintas edades y temáticas. Se clasifican los siguientes objetivos del juego (diversión, desarrollo del pensamiento estratégico, funciones ejecutivas, memoria, cooperativo, lógica-pensamiento matemático, otros). Por rango de edades, divididos en niveles educativos: Educación Infantil (3-5 años); Educación Primaria 1º Ciclo (6-8 años); 2º Ciclo (8-10 años); 3º Ciclo (10-12 años) y 1-2º Ciclo ESO (12-14 años) y ESO - Bachillerato (14-16 años).

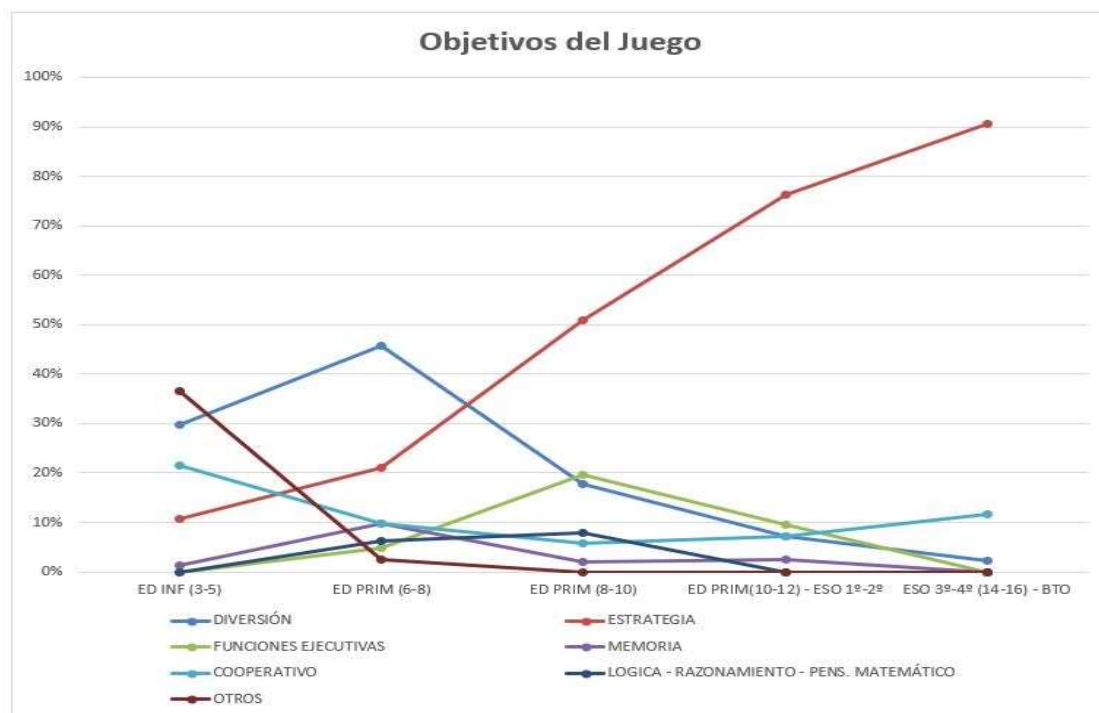


Figura 1. Evolución de los distintos objetivos a lo largo del tiempo.

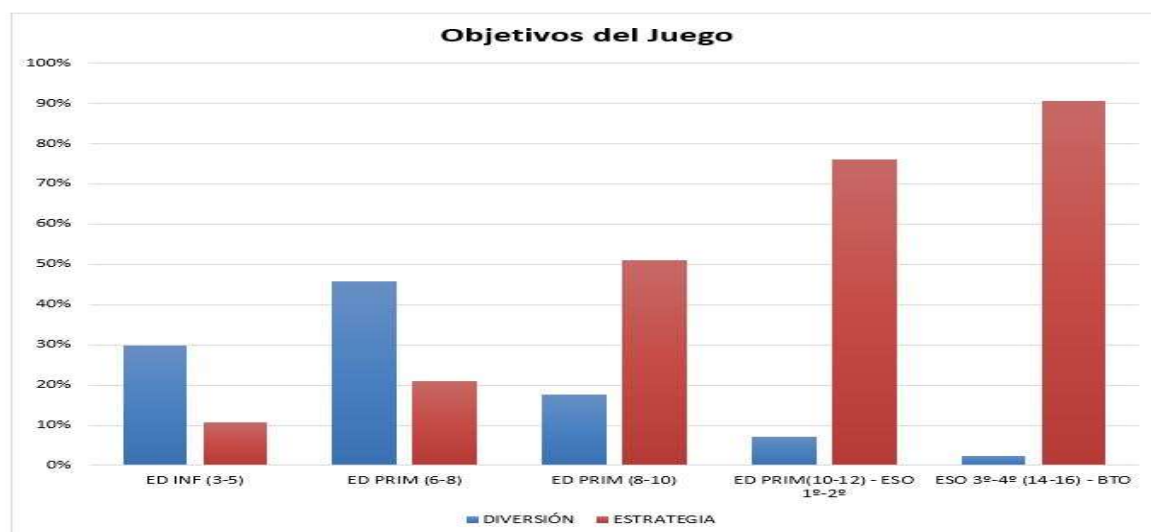


Figura 2. Evolución de los objetivos: diversión y pensamiento estratégico según etapas educativas.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tanto en la figura 1 como en la figura 2, se observa que en los resultados de la categoría Diversión, hay correlación negativa con la edad. A mayor edad, menos se busca este objetivo en sí mismo. Sin embargo, respecto a la categoría Estrategia-Desarrollo del pensamiento estratégico, hay correlación positiva de una manera significativa a partir del 2º ciclo de Educación Primaria. La categoría Funciones Ejecutivas tiene correlación positiva hasta el 2º ciclo de Educación Primaria y a partir de este curso, dicho objetivo

desciende de una manera significativa. El objetivo Memoria tiene correlación positiva hasta el 1º Ciclo de Educación Primaria, y va perdiendo su presencia en edades más tardías. Por su parte, la búsqueda del objetivo Cooperación tienen una correlación positiva en la etapa E. Infantil a Primaria, para luego experimentar un descenso en los últimos cursos de Primaria y los primeros de la ESO y posteriormente una correlación positiva en 3º y 4º de la ESO y 1º y 2º de Bachillerato sin llegar a las cotas encontradas en Infantil. Por otro lado, los juegos que ofrecen como objetivo Lógica-razonamiento-pensamiento matemático tiene una correlación positiva hasta el 2º ciclo de Primaria produciéndose un descenso a partir de este curso. Por último, otro tipo de objetivos que se pretende, como desarrollo psicomotor, coordinación del esquema corporal, aprendizaje sobre plantas medicinales, normas, medio ambiente, desarrollo de la comunicación, etc., toma mayor relevancia en los cursos de Infantil para luego experimentar una correlación negativa en el resto de cursos analizados.

4. CONCLUSIÓN

Se concluye que, entre los objetivos que los juegos de mesa pretenden desarrollar en sus jugadores, se observa significativamente que el objetivo con mayor correlación positiva con respecto a la edad (a partir del 2º ciclo de Educación Primaria hasta Bachillerato) es el desarrollo del pensamiento estratégico. Siendo esta evidencia concluyente para afirmar que para desarrollar el pensamiento estratégico en los alumnos de 2º Ciclo de Educación Primaria hasta el 1º y 2º de Bachillerato nos serviría como material didáctico los juegos de mesa.

REFERENCIAS

- [1] Moreno, A. E., Rodríguez, J. V. R. and Rodríguez I. R. “La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes”. *Cuaderno de pedagogía universitaria* 15(29):3-11. (2018).
- [2] López, N. y Bautista, J. [*El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*]. (2002): http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF.
- [3] Chacón, P. “El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?” *Nueva aula abierta*. 16(5):1-8 (2008).
- [4] Kim, B. “Understanding gamification”. *Library technology reports*, v. 51, n. 2. (2015). <https://doi.org/10.5860/ltr.51n2>.
- [5] Abram, J. “Donald Woods Winnicott (1896–1971): a brief introduction”. *The International Journal of Psychoanalysis*. 89(6) :1189-1217. (2008).
- [6] Arellano, D. “Gestión estratégica para el sector público”. (2004): <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13314206>.
- [7] Garrido, F. [*Pensamiento Estratégico. La estrategia como centro neurálgico de la empresa*]. Ediciones Deusto. Barcelona España. (2007).
- [8] Aciego, R. “The benefits of chess for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren”. *The Spanish journal of psychology*. 15(2): 551-559. (2012).
- [9] Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (B.O.E. nº 106 de 4 de mayo).
- [10] Casanova, Mª A. and Alzina, RB. "La evaluación de las competencias básicas." *Revista nº 1* (2012).

