



Facultad de Educación y Ciencias Sociales.

Carrera de psicopedagogía.

PERCEPCIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA AL UTILIZAR JUEGOS DE MESA EN ESTUDIANTES PRE ADOLESCENTES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DEL SIGLO XXI, EN EL COLEGIO SAINT FRANCIS COLLEGE.

Investigación cualitativa de carácter fenomenológico para optar al grado de Licenciado en Educación y Psicopedagogía.

Integrantes:

Catalina Arancibia Rivera

Bernardita Covarrubias Martínez

Isidora Ratti Mujica

Daniel Ramírez Urtubia

Valentina Ríos Santana

Javiera Salas Núñez

Marcela Silva Morales

Profesora guía:

Teresita Muñoz Ahumada

Profesor corrector:

Maria Teresa Lobos Sepúlveda

Santiago, Chile.

2018

Título:

PERCEPCIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA AL UTILIZAR JUEGOS DE MESA EN ESTUDIANTES PRE ADOLESCENTES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES DEL SIGLO XXI, EN EL COLEGIO SAINT FRANCIS COLLEGE.

Resumen:

La presente investigación cualitativa pretende captar la percepción de alumnos y profesores al utilizar juegos de mesa potenciando las habilidades del siglo XXI, en la comunidad estudiantil pre adolescente del Colegio Saint Francis College.

La recopilación de datos de dicha percepción, se formuló mediante Focus Group, tanto para estudiantes como para profesores los cuales estudian y trabajan respectivamente dentro del establecimiento, con el apoyo la Fundación Desarrollo Educativo (FDE) y el programa aplicado Observatorio del juego, además de revisión de documentos investigativos.

Los resultados obtenidos acerca de los Focus Group aplicados en la comunidad educativa, se observa similitud y positividad de respuestas, tanto en alumnos como profesores sobre la utilización de juegos como recurso potenciador de las Habilidades del Siglo XXI (HS21), siendo esto a su vez un facilitador y potenciador de aprendizajes.

Palabras clave: Habilidades del siglo XXI, Juegos de Mesa, Metodologías Lúdicas, Pre adolescencia, Innovación, Potenciación.

Abstract:

The present qualitative research aims to capture the perception of students and teachers using board games enhancing 21st century skills in the pre-adolescent students school Saint Francis College.

The data collection of this perception was formulated through the “Focus Group”, both for students and teachers who study and work respectively within Saint Francis College, with the support of the Fundación Desarrollo Educativo Development Foundation and the applied program “Observatorio del juego”, in addition to review of investigative documents.

The results obtained about the Focus Group applied in the educational community, there is similarity and positivity of responses, both in students and teachers on the use of

games as an enhancing resource of the 21st Century Skills (HS21), this being in turn a facilitator and enhancer of learning.

Key words: XXI st century skills, Table games, Ludic Methodologies, Preadolescence, Innovation, Potentiation.

Índice:

P.P

INTRODUCCIÓN	5-7
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA:	8
Diagnóstico del problema.....	8-12
Pregunta de investigación	13
Objetivo general.....	13
Objetivos Específicos.....	13
Justificación de la investigación.....	14-19
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO:	20
Innovación educativa:.....	20-22
Potenciación:.....	22
2.1 Aprendizaje.....	22-24
2.2 Mediación.....	24-25
2.2.1 Rol del mediador.....	25-26
2.2.2 Aprendizaje mediado.....	26-28
2.2.2.1 Criterios de mediación.....	28-30
2.3 Aprendizaje mediado por pares.....	31-32
2.4 Diversidad.....	32-35
3. Juego.....	35-39
3.1 Recurso potenciador.....	35-36

4. Juego de mesa.....	39-41
5. Habilidades del siglo XXI.....	42-46
6. Adolescencia y preadolescencia:.....	46-47
6.1 Desarrollo de la moral en la adolescencia	47-48
6.2 Desarrollo cognitivo en adolescentes	49
6.3 Desarrollo psicosocial en adolescentes.....	49-50
6.4 Identidad en adolescentes.....	50-51
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO:	52
Tipo de investigación.....	52-53
Diseño de la investigación.....	53-54
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	54
Análisis de datos.....	54-55
Población y muestra.....	55-56
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS	57
Dimensión 1: “Habilidades del siglo XXI”.....	57-65
Dimensión 2: Recurso innovador.....	65-71
CONCLUSIÓN	72-75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	76-84
ANEXOS	85-118

INTRODUCCIÓN:

La presente investigación vincula al juego de mesa como un implemento potenciador de las habilidades del siglo XXI, ya que según Campos, M. Chacc, P. & Gálvez, P. 2006, se sabe que el juego es utilizado en algunos establecimientos educativos en Chile, pero no se ha visto que este sea considerado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, se puede afirmar que aún existe una brecha entre la escuela y el entorno que no favorece los aprendizajes más lúdicos y contextualizados, dado que no se considera del todo los intereses y necesidades de los alumnos. Es por esto que se logra inferir que existe poca implementación del juego y otros recursos didácticos en el aula, en relación al aprendizaje y a la promulgación de estos mismos como recurso potenciador de habilidades del siglo XXI.

A pesar del vínculo que puede existir entre el juego y el aprendizaje, en las sociedades del siglo XX y XXI, esta relación ha tenido tendencia a separarse, o al menos en el plano de la educación formal. (Dewey, 1995, citado en Garrido. 2017). Podemos entender por habilidades del siglo XXI, aquellas habilidades que tienen un énfasis en la resolución colaborativa y creativa de problemas; y la alfabetización en redes digitales, además de verse presente la aproximación de las 4c las cuales son; pensamiento crítico y resolución de problemas, comunicación, creatividad e innovación y colaboración, que son aquellas habilidades que son necesarias para nuestra vida cotidiana, ya sea tanto en lo académico, social, emocional y en la proyección a habilidades laborales.

A lo largo de la historia se ha establecido que el juego y el aprendizaje son conceptos que tienen relación, ya que el juego ejerce como un método innovador en la adquisición de aprendizajes y/o conocimientos dado que este se desempeña como un elemento motivador y brinda un carácter significativo al aprendizaje de los alumnos. Según Neva Milicic (2014), el juego constituye una herramienta para el desarrollo afectivo y social, ya que con este se puede producir un impacto positivo en relación a las competencias

sociales y emocionales de los alumnos, es decir, el juego no solo sirve para la adquisición de aprendizajes de manera lúdica e innovadora, sino que también sirve para potenciar y desarrollar habilidades sociales, académicas, emocionales, entre otras.

Cabe destacar que “el juego está relacionado a una experiencia en el ámbito educativo que se vincula con un buen rendimiento escolar y por lo tanto, con mejores resultados académicos”. (Whalen, 1998, en Mesurado, 2010, citado en Garrido. 2017).

Se puede destacar que los juegos facilitados por la FDE (Fundación desarrollo educativo) están relacionados al aprendizaje de los alumnos, estos están pensados y separados por niveles según su contenido curricular o según el desarrollo de habilidades que debieran tener presentes en los respectivos cursos. Según Jaramillo & Castellón. (2012, Citado en Garrido. 2017), estos juegos resaltan por lo novedoso de sus mecánicas, los cuales se han visto nutrido por aspectos de otros juegos clásicos en cuanto a su jugabilidad e incluso videojuegos, ya sea mediante su diseño, análisis o reglas de funcionamiento.

Se debe mencionar que según González & Blanco (2008), mencionan que el juego contiene lo que se conoce como factores dinamizadores de la conducta, es decir, estos hacen que el sujeto esté mayormente conectado con la dinámica interna, y que por consiguiente este se relaciona con las actividades de una manera personal, con mayor predisposición y motivación.

Por lo tanto, el juego puede marcar la diferencia dentro del aula, para aumentar la predisposición del alumnado incorporando novedosos estilos de aprendizajes a los establecimientos, que resulten motivadores y significativos para los estudiantes y también profesores, ya que estos no actuarán como meros transmisores de aprendizaje y/o conocimientos, sino que más bien como mediadores a través de la capacitación que se brinda en el proyecto de ludoteca escolar que imparte la FDE. Y principalmente los

alumnos son los que realizarán la clase, mientras que el docente será el mediador y dirigente de la actividad llevada a cabo.

Se puede inferir que los resultados de la presente investigación serán positivos, ya que tantos alumnos como profesores se muestran entusiasmados mediante la instauración del uso de este tipo de implementos en el aula y/o horas de clases en relación a contenidos. Es importante destacar que los alumnos mostrarán una predisposición distinta mediante el uso de este tipo de metodologías, y que por lo tanto su motivación será distinta, cabe predecir que los alumnos podrán darle significado y trascendencia a los conocimientos vistos en clases mediante el uso de juegos de mesa y que podrán potenciar y desarrollar habilidades que son necesarias de forma contemporánea.

En relación a los profesores estos tendrán una buena perspectiva respecto al uso de juegos de mesa en el aula para potenciar las habilidades del siglo XXI, ya que este no solo les servirá para potenciar dichas habilidades, sino que también para comprender y poner en práctica otras metodologías y estilos de aprendizaje, mediante la ya nombrada capacitación que es entregada por parte de la Fundación Desarrollo Educativo, además que estos juegos de igual forma servirán como facilitadores del contenido curricular dado por el Ministerio de educación de Chile.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA.

Diagnóstico del problema:

El propósito de esta investigación, es conocer la experiencia de colegios que implementen metodologías lúdicas en este caso “juegos de mesa” en etapa preadolescente como recurso potenciador. Dado que hoy en día está muy reciente el tema de la innovación educativa. UNESCO postula es una acción premeditada e intencionada para la solución de problemas, en dirección a tener mayor calidad en la adquisición de aprendizajes estudiantiles, dejando atrás al sistema tradicional. Por lo tanto su finalidad se extiende al conocimiento academicista y a no ser pasivo en la adquisición de aprendizajes, en donde está sea una construcción de la interacción entre todos. (UNESCO, 2014, P. 3).

Actualmente, en Chile, en la Fundación Desarrollo Educativo (FDE), en una reciente iniciativa, crea un programa denominado 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” (Garrido.V, 2017, pág. 1). Este programa consiste en la implementación de recursos didácticos y juegos de mesa en los distintos establecimientos educativos de nuestro país; abarcando desde la enseñanza básica hasta la enseñanza media. Lo que resulta ser absolutamente necesario para promover nuevas estrategias y actividades en relación al aprendizaje, con material que resulta ser innovador y ameno para los alumnos. Además dicho programa se presenta como una herramienta que acompaña e incentiva a los profesores a innovar e implementar estrategias lúdicas en el aula, para la internalización del aprendizaje en los alumnos.

El día de hoy, los juegos de mesa han vuelto a ser un tema importante, en varias universidades y centros culturales de Chile se han vuelto habituales. La biblioteca central de la Universidad de Santiago de Chile, cuenta con una extensa lista de juegos de mesa, puesto que al utilizar estos se adquieren varios beneficios tales como, estimular la creatividad, desarrolla el pensamiento crítico y la toma de decisiones (Biblioteca, USACH, s.f). Por otro lado, la Universidad Diego Portales también cuenta con una ludoteca de juegos de mesa que es promovida y gestionada por los mismos alumnos, entre otras. (Garrido. V, 2017, Pág. 3).

Los juegos de mesa mantienen la mente activa y aumentan la capacidad de aprender. La mayoría incluye alguna clase de desafío que hace pensar y poner a prueba lo que ya sabes. Con todos los juegos, aprendes a seguir indicaciones, a respetar las reglas. Jugar con otras personas aumenta las habilidades para comunicarte. Millians (1999), sugiere que los juegos educativos y en particular los juegos de mesa, son apropiados para lograr un nivel cognitivo en los estudiantes de educación básica y media, proporcionando un medio para explorar y divertido, facilitando el aprendizaje, por lo que es una muy buena estrategia para el desarrollo de programas de educación en salud.

Al utilizar juegos como una herramienta pedagógica, es de gran importancia incentivar la reflexión en los estudiantes, la cual debe apuntar al proceso de aprendizaje, tomando conciencia de dicho proceso y del resultado que se obtiene; con el objetivo de promover y flexibilizar su capacidad de reflexividad del pensamiento y la argumentación en relación a la adquisición de conocimiento de forma personal en las aulas de clases.

Este seminario estará enfocada en la etapa de la pre adolescencia (11 a 14 años aprox), considerando el desarrollo biopsicosocial, del cual se considera tanto lo físico, como las competencias cognitivas y sociales (autoestima, autonomía e intimidad) abarcando los distintos cambios que conlleva esta etapa.

Según Piaget, esta etapa es llamada "Etapa de las operaciones concretas", es decir, el niño ya no utiliza símbolos para analizar el mundo que lo rodea, usa conceptos lógicos y concretos, tiene la capacidad de conservar los sucesos. Por lo que se considera un período primordial para el desarrollo de la adultez. Por lo tanto, es necesario tener en cuenta la etapa de la pre adolescencia debido a la importancia que manifiesta para el desarrollo del ser humano. En cuanto a las habilidades del siglo XXI, en esta etapa, existe una falta de información y carencia del uso de metodologías lúdicas dentro de las salas de clases (Offer, Kaiz, Ostrov y Albert, 2002).

Los niños y jóvenes de hoy en día tienen que adquirir conocimientos y saberes que se mezclan y fusionan. es por esto que se están proponiendo nuevas iniciativas que ayudan a los profesores a estimular en sus alumnos habilidades como el trabajo colaborativo, la comunicación, el desarrollo del espíritu crítico, el liderazgo, la cultura financiera, la creatividad y la curiosidad, y a ser emprendedores y respetuosos con su entorno.

Las habilidades del siglo XXI (HS21), abarcan las necesidades que se presentan con cambios sociales y culturales, siendo estas la respuesta a una nueva educación. Son habilidades y competencias necesarias para que los jóvenes sean ciudadanos de la sociedad del conocimiento de este siglo. El objetivo es proporcionar a los estudiantes una educación que les entregue las herramientas necesarias para enfrentar cualquier desafío del futuro (Garrido.V, 2016).

Las habilidades del siglo XXI, corresponden a las capacidades que se requieren, para poder aplicar los conocimientos en situaciones concretas, las cuales se orientan hacia la capacitación, hacia el poder hacer, constituyendo un complejo sistema de procedimientos necesarios para regular esta acción. Con esto se asegura que los alumnos asimilen las formas de elaboración, los modelos de actuar y las técnicas para aprender y razonar, de modo que con el conocimiento se logre (López, M. 1990).

Con esto se busca contribuir al camino de explorar formas de aprendizaje que respondan a los desafíos del siglo XXI, facilitando las reflexiones y actividades de profesionales de la educación a la hora de aventurarse en el mundo de las aproximaciones lúdicas y metodologías activas de aprendizaje, que busquen motivar intrínsecamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Según la Fundación Desarrollo Educativo, ha decidido implementar el programa de “Observatorio del juego” a establecimientos municipales de educación básica y media en la comuna de Puente Alto, Chile; donde se busca desarrollar habilidades para la vida a través de juegos de mesa. Para esta implementación, se entregan capacitaciones a los docentes de dichos establecimientos y asesorías en implementación de ludotecas educativas y producción de material. Con el objetivo de motivar y aumentar la predisposición tanto de profesores como alumnos en la participación de estas nuevas estrategias de aprendizaje.

Por lo general en las aulas del país, se llevan a cabo, clases en que los profesores son transmisores de conocimiento y los alumnos son meros receptores de estos. Siendo lo ideal que los alumnos interactúen más con el contenido, con el proceso de aprendizaje y con sus pares. Con la finalidad de que su experiencia de aprendizaje sea de carácter motivador y divertido, para que los alumnos puedan aprender de manera productiva y potenciar sus habilidades a través de la entretención de manera más significativa, tal cual como menciona la iniciativa del observatorio del juego.

Según la Unesco (1980) “Los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17).

Mientras en Unicef, (2000), en la Guía de actividades, postula que las actividades lúdicas son espacios de juegos que están llenos de oportunidades para que los niños y niñas aprendan y perfeccionen habilidades nuevas, ya que al jugar se usan todos los sentidos: el oído, la vista, el gusto, el olfato y la movilidad para percibir el mundo que los rodea, desarrollan nuevas habilidades para hablar, pensar y moverse, comprender sus sentimientos, conocerse a sí mismos y aprender a llevarse bien con sus pares y los demás.

Sánchez, A. (2009) en la revista Digital Innovación y Experiencias Educativas No. 16 comenta que las actividades lúdicas en el aula se debe utilizar para la adquisición de objetivos de enseñanza, en vista de que podemos trabajar en cualquier tipo de contenido o competencia. Debido a que no se trata de solo entretener, aunque el juego cumple esa función, sino que hay que sacar el máximo provecho de las situaciones de aprendizaje con actividades lúdicas, para lo cual se requiere de un conocimiento previo y proporcionar las actividades adecuadas a los niños en donde se debe fijar, la edad de los niños y las niñas y las aportaciones de los juegos respecto al desarrollo de los alumnos.

Hoy también existen en otras comunas, además de Puente Alto, establecimientos educativos (colegio Alfarero y Echaren en Maipú; colegio Vicente Ferrer en Cerro Navia) donde se implementa el juego como recurso potenciador de habilidades del siglo XXI tales como:

“Pensamiento crítico: cuestionar, cuestionar, cuestionar... no parar de cuestionar. Creatividad: se nace, pero también se puede adquirir; la imaginación es un componente importante y todos nacemos con ella. Curiosidad: preguntar, preguntar, preguntar... siempre preguntar. Trabajo en equipo (colaboración): grupos heterogéneos y diversos generan un mayor aprendizaje mutuo para todos. Comunicación: en el siglo 21 llamado Siglo de la Información y la Comunicación, es fundamental la comunicación oral y escrita.”. (Meller, P. 2016, p. 37).

Pregunta de investigación:

¿Cómo perciben profesores y estudiantes la utilización del juego como una herramienta para desarrollar habilidades del siglo XXI?

¿Es útil el juego de mesa como recurso potenciador para desarrollar habilidades?

Objetivo general:

Conocer la percepción de los estudiantes y profesores en la utilización del juego de mesa como recurso potenciador de habilidades del siglo XXI, en el colegio Saint Francis College.

Objetivos específicos:

- Conocer la percepción de los profesores respecto al uso de juegos de mesa como recurso potenciador para desarrollar habilidades del siglo XXI en preadolescentes.
- Conocer la percepción de los estudiantes respecto al uso de juegos de mesa como facilitador de aprendizaje de las habilidades del siglo XXI.
- Contrastar las percepciones sobre juego de mesa como recurso potenciador, que surge de lo estudiado, con los fundamentos teóricos.
- Proyectar la utilidad del juego de mesa como estrategia potenciadora de las habilidades del siglo XXI.

Justificación:

En la presente investigación, se plantea la necesidad de conocer la percepción de los alumnos y los profesores en la utilización del juego de mesa para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI, debido a que “Educar en un mundo cambiante requiere de metodologías activas, que permitan llamar la atención y motivar a los estudiantes” (Garrido. V, 2017, pág.1). Por eso la Fundación Desarrollo Educativo (FDE) desarrolla programas innovadores, como el programa Observatorio del juego, en donde se busca desarrollar las habilidades del siglo XXI, entre otras, en distintos colegios de la Región metropolitana y de otras regiones a lo largo del país.

En el programa mencionado anteriormente, se hace la proposición del uso de unas ludotecas integradas al contexto escolar que promueve y práctica “la recreación, aprendizaje y contenidos curriculares, funciones cognitivas-ejecutivas, convivencia escolar y vínculo, autocuidado docente, habilidades para la vida y el siglo XXI”. (Garrido,V. 2017, p.4).

Torres, C y Torres, M (2007), proponen que mediante el juego se presentan grandes ventajas para el desarrollo integral del ser humano, y les ayuda a construir sus valores sociales. Cabe mencionar que el juego genera un aprendizaje significativo, siendo capaz de llevar al niño a la resolución de problemas de su contexto. Sabemos que el juego puede potencializar ciertos aspectos de las habilidades del siglo XXI, las cuales consideramos que son claves para el desarrollo del ser humano y en este caso específico del preadolescente; no sólo son relevantes los valores y habilidades que se pueden desarrollar a través del juego, sino que también la motivación y la entrega de significado en los aprendizajes, habilidades, valores, entre otros.

La importancia de estas habilidades es que son fundamentales en la educación del siglo XXI, dado que las escuelas no están formando a los estudiantes para las exigencias del

mundo de hoy, éstas responden a la necesidad de elaborar un plan común de trabajo para todos los niveles – desde Pre kínder hasta Cuarto Medio – y así facilitar a alumnos y profesores la adquisición de estas habilidades. Es decir, no están enseñando a abordar la complejidad, la híper información, la incertidumbre, la multiculturalidad y la velocidad de los cambios tecnológicos, entre otras intensas transformaciones de nuestro tiempo.

Se necesitaría aprender no solo conocimientos “en una época en que la información está en internet” sino aquellas destrezas o habilidades que pongan en acción estos conocimientos. Mientras antes las aprendamos mejor, evitando que los jóvenes salgan de las escuelas sin ser capaces de resolver problemas o lidiar con otros, entre otras dificultades. La enseñanza de estas habilidades se ve asociada a clases dinámicas promoviendo la participación y siendo menos “dictadas”. Esto, porque una habilidad es la puesta en práctica del conocimiento; donde lo que se aprende -lo que normalmente llamamos contenido se “hace”... (OCDE, 2010).

“...aquellas habilidades y competencias necesarias para que los jóvenes sean trabajadores efectivos y ciudadanos de la sociedad del conocimiento del siglo XXI” (OCDE, 2010, p 6).

Palmero (2002) “quien resalta la importancia del juego dentro del proceso educativo, los reconoce como uno de los factores que más influencia tienen en el proceso de enseñanza aprendizaje. Considera que las funciones principales que cumplen son: apoyo al profesorado y motivador del alumnado” (citado en Carmona, V. & Díaz, C. 2013, p. 5), cabe destacar que los materiales didácticos cumplen la misma función, además tanto el juego y el material didáctico desarrollan y potencian el pensamiento deductivo, el pensamiento crítico, razonamiento lógico y la buena disposición hacia el aprendizaje.

Se entiende que el juego es estructurado, ya que este “posee un objetivo educativo, que se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de

enseñanza curriculares” (Chacón, P. 2008, p.1). A Su vez, cabe mencionar que este sirve como un recurso potenciador de las funciones ejecutivas, habilidades del siglo XXI y habilidades de manera transversal, significativas y creativas, saliendo del margen que comúnmente podemos denominar como tradicional o típico en la educación (se puede entender como: clase expositiva).

Según Alejandro Adler (2017), director de Educación internacional de la psicología positiva de la universidad de Pensilvania, las habilidades del siglo XXI son fundamentales para que los individuos logren un aprendizaje completo. Sugiere que de esta forma, los conocimientos y procedimientos adquiridos en una situación particular pueden transferirse a una situación nueva, y a su vez, desarrollar el entendimiento de cómo, cuándo y por qué, utilizar dichas competencias para resolver un problema.

Bernabeu y Goldstein, (2009), dejan en claro las consecuencias metodológicas del juego dentro del aula, como es la importancia del juego en el desarrollo de las facultades humanas, y su papel fundamental como facilitador de aprendizaje, la integración de las actividades lúdicas dentro de las salas de clases de todos los niveles de enseñanza, proporciona abundantes ventajas:

- Facilita la adquisición de conocimientos.
- Dinamiza las clases de enseñanza aprendizaje, mantiene y acredita el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio.
- Fomenta la cohesión de grupo y la solarización ante iguales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción, la inteligencia emocional, y aumenta la autoestima.
- Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas.
- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad.

Nos lleva a concluir que la actividad lúdica, debe ser un elemento importante en las salas de clases y no solo en niveles iniciales de enseñanza sino también durante toda la educación.

Favorecer desde la escuela una actitud lúdica ayuda a los individuos a seguir siendo durante toda su vida personas más creativas, más tolerantes y más libres, y por lo tanto, también más felices. (Bernabeu, N. & Goldstein, A., 2009).

Según Vygotsky (1993), "el juego es el triunfo de la Realidad sobre la percepción". En la infancia el juego favorece la conceptualización de la realidad, la simbolización, la capacidad de abstracción, la adquisición de destrezas, habilidades y competencias, la enculturación y la socialización. Por medio del juego se desarrollan competencias artísticas y creativas; y también la motricidad, el lenguaje, la cognición, la regulación afectiva y emocional, las actitudes y valores (Gracia Millá, 2012).

Concluyendo podemos decir que el juego constituye para los alumnos, un lenguaje adecuado para la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad; sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en adecuadas para él. El juego es una actividad amena de recreación, que sirve como medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Además el niño a través del juego, aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Aparte de los conocimientos y habilidades que adquieren al jugar, se ejercitan en el uso del material de juego y en su propia actividad. El juego ofrece a los niños la posibilidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya

está dado. Actúan de acuerdo con sus necesidades; se realizan a sí mismo; tienen ocasión de ser ellos mismos.

Igualmente, es importante mencionar que los juegos de mesa como recurso didáctico en la educación son un proceso de gran envergadura y muy significativo en el aprendizaje de todas las áreas. Y es que si nos referimos a la educación como tal, cualquier recurso que se utilice para optimizarla debe ser tomado en cuenta.

Es por tanto, que el rol que desempeñan los psicopedagogos/as dentro de una escuela donde utiliza el recurso innovador del juego de mesa, debe ser de mediador, el cual promueve y mejorar los aprendizajes significativos de los alumnos, incidiendo de manera significativa a través de la intervención de los procesos de enseñanza-aprendizaje. El rol y la potenciación que realice el psicopedagogo deben considerar las etapas del desarrollo biológico, las capacidades y necesidades de cada estudiante y el objetivo que quiere alcanzar mediante la utilización del juego de mesa.

El propósito que cumple el psicopedagogo consiste en comprender el funcionamiento cerebral, de un punto de vista en que los procesos cognitivos y socioafectivos intervienen en el aprendizaje; el psicopedagogo analiza perspectivas metodológicas referidas a distintas áreas del aprendizaje tales como lectura y escritura, cálculo, entre otros.

Además conoce los procesos psicológicos y cognitivos que están a la base de estos aprendizajes, todo esto en función del diseño de estrategias psicopedagógicas que permitan la intervención de dificultades que puedan presentar los alumnos en estas áreas curriculares.

No se debe perder de vista que el juego cumple el rol de intermediario entre el conocimiento y el estudiante, siendo un puente construido del aprendizaje, intencionalidad y trascendencia, pues lo que se construye con el estudiante es para toda

su vida y no queda aislado solo en la escolaridad, más bien se traspone a todas las áreas del conocimiento para toda su vida.

El proceso de construcción de significados ha sido conceptualizado por Ausubel como la capacidad de establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias entre lo que se aprende y lo que ya se conoce. Para este autor una de las condiciones necesarias para que esto ocurra dentro de la sala de clase, tiene que ver con que el contenido del nuevo material de aprendizaje sea potencialmente significativo.

Como mediador de aprendizajes el psicopedagogo debe considerar la importancia de utilizar el juego, siendo su intervención la que mediará y potenciará los nuevos conocimientos de los alumnos. Dado gracias al juego es posible potenciar varias áreas de los alumnos, en donde desde y con el juego se promueven los cambios significativos, se crean nuevas estrategias y posibilidades para todos los estudiantes.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.

1. Innovación Educativa:

Cuando se habla de innovación educativa se debe tener en cuenta que debe ser un proceso intencionado, donde se utilizan diferentes estrategias para poder llegar, a producir un cambio significativo, mejoras e innovaciones al interior de una institución educativa.

Rivas (2000), define como innovación *“la incorporación de algo nuevo dentro de una realidad existente, en cuya virtud ésta resulta modificada”* (p. 20). Para que se produzca innovación se deben instaurar nuevos elementos que provoquen cambios dentro y fuera del sistema. La innovación es parte de la flexibilidad, puesto que supone la inserción de nuevos elementos que permitan un acceso eficaz y de calidad a la educación.

Cuando hablamos de innovación educativa, hacemos referencia a la entrega de nuevas herramientas educativas dentro de la realidad, de promover elementos novedosos, con la finalidad de mejorar las prácticas docentes.

Se habla de transformación, ya que, la única manera de mantener la mente activa del alumno es, incidir de manera estratégica en su aprendizaje, realizando una ruptura en lo cotidiano, entregando nuevos métodos, nuevas estrategias, nuevos modelos de actividades, mejorando la utilización de los recursos didácticos. Dado esto resulta fundamental poner al alcance de todos (Docente, alumno y comunidad) buenas prácticas pedagógicas, logrando así tener nuevos modelos para atender a la diversidad de la población escolar. (Casanova, M.A. 2006).

Casanova, M, A. (2009) reafirma la idea de que toda innovación educativa requiere ser intencionada, sistematizada y difundida al resto de la comunidad educativa, para luego

ser evaluada y comprobar, fidedignamente los resultados obtenidos. Debe responder al contexto y al continuo cambio que la sociedad sufre.

Por otra parte, la innovación educativa supone un origen desde el interior de la comunidad educativa, promovida desde los profesionales que allí se desenvuelven pero principalmente desde la dirección del establecimiento, puesto que si este no cambia, se generará una coherencia de planteamientos. Además la innovación educativa busca, principalmente, la mejora del currículum. Finalmente, su duración debe ser considerada a corto y mediano plazo, puesto que exige una revisión continua en donde se mantengan aquellos elementos que aportan y desechar aquellos que obstaculizan el proceso educativo.

En esta sociedad que se encuentra en permanente estado de cambio, de rápida obsolescencia del conocimiento y de creciente complejidad social, con frecuencia se cuestiona a las instituciones escolares sobre la capacidad que tienen para modernizarse y responder a los nuevos desafíos y demandas que se les plantea.

La idea es que hoy en día logren responder en forma adecuada, y con frecuencia, a una activa e integrada participación de la comunidad escolar y del despliegue de todas sus capacidades innovadoras. (Moschen, C, 2005, P 158).

Según Fernández. M y Alcaraz. N (2017), dicen que al hablar de innovación educativa, se destaca la renovación pedagógica, en esta actualidad globalizada y de tantos cambios, donde se exigen bastantes retos a los que nos enfrentamos como sociedad. Al hablar de renovación pedagógica se asume que es un movimiento de cambio, un movimiento por y para la transformación educativa.

Un movimiento comprometido y sensible con los acontecimientos sociales que nos rodean, que nos cambian como individuos y como colectivo, que por supuesto requiere

de la participación de todas las comunidades educativa, tanto de alumnos, maestras, maestros y familias.

2. Potenciación:

Potenciación es una nueva idea que surgió a través de la necesidad de transformar el concepto de “educación” y “aprendizaje”. Gracias a esta nueva idea educativa, nace el concepto de potenciación, con múltiples intensidades. Muchas veces las personas confunden el potenciar con el “hostigar”, “fatigar” o el simple hecho de insistirle a un estudiante, ya que cargan de conocimientos y actividades a los alumnos que buscan, ser una persona integral que aumente sus habilidades y destrezas y las ponga en disposición de los nuevos conocimientos que día a día los rodean. (Zamora, P. 2014).

2.1 Aprendizaje:

Entendemos aprendizaje como una propiedad esencial del ser humano, es la adquisición de nuevos conocimientos y formas de conducta, implica cambios en el conocimiento y en el comportamiento, está activo en todo momento de nuestras vidas, es un cambio generado en el estudiante tanto a nivel conductual, como cerebral (conexiones sinápticas), en la reestructuración de nuevos estímulos presentados al alumno, esta reestructuración dependerá del aprendiz para que sea significativa o no, ya sea, por su forma, motivación, metas, etc.

Según Dewey, citado en Beltrán, F. (2000), señala que la adquisición de aprendizajes se da por interés propio del estudiante y el conocimiento del entorno, donde el docente es muy importante a la hora de llevar a cabo un modelo a seguir, ya que debe orientar al

alumno a tener un interés propio a un objetivo pedagógico. Como podemos ver, los conocimientos que tiene el estudiante previo a la enseñanza, son relevantes, ya que juegan un rol esencial al momento de aprender.

Los estudiantes son agentes activos, pensante, creadores y transformadores de su ambiente, desde sus saberes previos. A su vez, el educador es ideado como aquel que proporciona los aprendizajes y orienta los conocimientos, siempre estarán dispuestos a adquirir nuevos conocimientos. Así también el ambiente que rodea al “sujeto” y cuanto este interactúe en él, para ambos autores este tema es fundamental ya que influye directamente, de manera positiva o negativa, en la adquisición de nuevos conocimientos y posterior la acomodación de éstos.

El aprendizaje es mucho más que adquirir un nuevo conocimiento. El aprendizaje es el trayecto existente entre la información previa de un individuo y el nuevo aprendizaje, logrando que el nuevo conocimiento tome un sentido dentro de las propias estructuras cognitivas, haciéndolos crecer en cuanto a una especificidad mayor y tornándose perdurables en el tiempo (Lebeer, J. 2005).

Zona de desarrollo real (ZDR):

La zona de desarrollo real es el nivel en que el sujeto puede realizar acciones por sí mismo, sin necesidad de terceros, siguiendo sus propios conocimientos, de acuerdo a la teoría de interacción de Lev Vygotsky, que dice que para comprender las acciones de una persona se es necesario entender las relaciones sociales del sujeto ya que señala, “El camino que va del niño al objeto y del objeto al niño pasa a través de otra persona” (Vygotsky, 1979, p 56). Luego de conocer la zona de desarrollo real del estudiante y de una interacción con otras personas, se puede llegar a lo que es llamada la zona de desarrollo próximo o potencial (ZDP).

Zona de desarrollo próximo (ZDP):

La ZDP se define como “el espacio en que, gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver un problema o realizar una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente” (Newman, Griffin y Cole, 1991,p 28), se puede interpretar como aquel potencial que se puede llegar a obtener, mediante el trabajo y el esfuerzo, en base a los conocimientos previos, para desarrollar un nuevo potencial y/o conocimiento, a través de la interacción social con quienes ya tienen mayor conocimiento.

2.2 Mediación:

La mediación es entendida como la intervención de una persona u organismo para la resolución de un conflicto entre dos o más partes. Feuerstein (1999), plantea que los sujetos pueden alcanzar un desarrollo óptimo gracias a la mediación, esto es, una "experiencia de aprendizaje mediado", que consiste en exponer al sujeto a una mayor cantidad de experiencias de aprendizaje a través del mediador -docente o asesor, según el modelo de aprendizaje- con el fin de aumentar su potencial cognitivo para seguir aprendiendo de manera independiente en su interacción con el ambiente (Ruiz, 2002). La mediación es un paradigma fundamental en la vida, debido a que existen conflictos, los cuales se encuentran presentes siempre, tanto en el ámbito escolar como en la vida cotidiana, y la mayoría de las veces es necesario que exista mediación para lograr una resolución o acuerdo.

Pilonieta (2000), sobre la base de la teoría Vigostkiana, señala seis condiciones fundamentales en el proceso de mediación: Creer que la mediación es una acción altamente poderosa, en los procesos de desarrollo de las estructuras que permiten aprender; tener la claridad de que siempre es posible mejorar la actitud y la habilidad

pedagógica personal; reconocer que la simple enseñanza de los “temas de las asignaturas”, no es el camino de desarrollo de las personas; comprender que la educación actual es muy diferente a la del pasado y que es necesario ajustar los enfoques educativos al desarrollo de la personalidad; identificar las variables que hacen del proceso educativo un verdadero ámbito de formación personal; identificar y comprender los criterios de mediación para aplicarlos permanentemente.

2.2.1 Rol del mediador:

Según Lebeer (2005), el mediador o guía es un intérprete, guiado por sus intenciones y propio entorno, el mediador filtra y selecciona estímulos específicos para la mediación, organiza y enmarca los estímulos elegidos en un contexto concreto, ya que regula su intensidad, frecuencia y orden de aparición. El mediador establece relaciones entre los estudiantes, regula las reacciones del alumno/a, e interpreta los estímulos y les atribuye un significado, además provoca motivación e interés, con la intencionalidad de aumentar la efectividad del proceso de aprendizaje.

Feuerstein citado en Tébar, L. (2007) postula que “la responsabilidad primordial del profesor mediador es potenciar el rendimiento del estudiante”, a su vez el mismo mediador debe adaptarse, cambiar de estrategias, procedimientos y recursos para lograr la modificación de las conductas inapropiadas de sus alumnos.

El profesor como mediador ayuda al estudiante a lograr la finalidad última de la educación “aprender a aprender”, para que desarrolle sus propios esquemas mentales que le permitan realizar aprendizajes significativos y dotados de sentido -aprendizajes en lo conceptual, en lo procedimental y en lo actitudinal-, donde además de procesos cognitivos también están implicados procesos afectivos y emocionales.

Lo que sucede en el aula con la implementación de las nuevas tecnologías, marca la diferencia en los procesos de enseñanza y de aprendizaje y en los perfiles del docente y del alumno. El mediador no solo se interpone entre el estímulo y el individuo, sino que selecciona, enmarca, organiza y planifica la aparición de estímulos, variando su amplitud, frecuencia e intensidad, acentuando unos e ignorando a otros en correlación con la situación y la meta de la interacción.

2.2.2 Aprendizaje mediado:

Las funciones cognitivas se adquieren con el paso del tiempo, son el resultado de una adecuada experiencia de aprendizaje mediado. Los aprendices autónomos son el resultado de una correcta experiencia de aprendizaje mediado que les permite desarrollar todas las funciones cognitivas básicas, requeridas para la producción autónoma de información. En la mayoría de los niños ése no es el caso, es decir, necesitan que se les enseñe más explícitamente, cómo pensar y cómo analizar. Cuando un niño no es capaz de hacer las cosas solo, eso significa que no ha desarrollado adecuadamente sus funciones cognitivas.

Feuerstein, tiene una teoría llamada Experiencia de Aprendizaje Mediado (E.A.M) *“se produce cuando una persona con conocimientos e intenciones media entre el mundo y otro ser humano, creando en el individuo la propensión al cambio”* (citado en Noguez 2002, p. 6). Entendemos por Experiencia de Aprendizaje Mediado la transformación de un estímulo emitido por el medio a través de un mediador, el cual lo selecciona, organiza, agrupa, estructura de acuerdo a un objetivo específico, introduciendo estrategias y procesos para formar comportamientos. Esas personas con conocimientos e intenciones es el llamado “mediador”, que pueden ser los maestros, los padres o

cualquier adulto a cargo de la formación del alumno. Feuerstein considera que un mediador de calidad debe poseer cualidades que le faciliten ser modelo de aquello que se va a mediar.

La experiencia de adquisición de aprendizajes a través de un mediador estimula favorablemente a que el estudiante desarrolle algunas de sus habilidades más internas como la flexibilidad, auto plasticidad y modificabilidad, produciendo cambios en el individuo con significado.

Feuerstein, destaca en el desarrollo cognitivo y no en el desarrollo emocional, plantea que considerando la sociedad y sus cambios, el niño no va a ser feliz sino se adapta a esos cambios. No se puede trabajar lo cognitivo si no existe estimulación y fuerza emocional con intencionalidad y significado. Lo emocional es importante para el desarrollo cognitivo.

Gracias a las experiencias de aprendizaje mediado se crean funciones cognitivas básicas que actúan como herramientas psicológicas para adaptarse a un mundo que está en un cambio constante.

Los niños al exponerse directamente y constantemente a los estímulos, aprenden a mantenerse al margen de experiencias no deseadas y se esforzarán aún más para conseguir experiencias mucho más agradables, a su vez aprenden a través de la imitación y la identificación.

Para que exista una Experiencia de Aprendizaje Mediado, Feuerstein (2005) plantea entre otras, tres criterios de mediación universales, fundamentales que deben estar

siempre presentes: criterio de intención reciprocidad, criterio de significado y criterio de trascendencia.

2.2.2.1 Criterios de Mediación:

Los criterios universales más importantes a considerar son: la mediación de la intencionalidad, el significado y la reciprocidad que es tener un objetivo, una intención, siendo consciente de este propósito al mediar con los estudiantes; el mediador debe lograr transmitir a sus alumnos el propósito e intención adecuado que se va a utilizar.

- Intencionalidad y Reciprocidad: Es la condición básica para llevar a cabo cualquier E.A.M, la función que tiene el mediador consiste en implicar activamente al alumno en la experiencia de aprendizaje. La mediación es una “interacción intencionada” debido a que el mediador, movido por una intención establece metas, selecciona objetivos y trata de compartir con el sujeto las intenciones en el proceso educativo, es por ello que supone reciprocidad: enseñar y aprender cómo un mismo proceso. Se entiende como reciprocidad el hecho de hacer sentir a los alumnos involucrados en su proceso de aprendizaje, creando sucesos que les brinde motivación, curiosidad y disposición, fomentando a realizar un incremento en el esfuerzo al efectuar sus tareas y tolerancia a la frustración, es la actitud que posee el maestro ante a sus pupilos.

Tébar, L. (2007), señala que “en la mediación, el estímulo no es directo, sino que está enriquecido por la intención, la actitud de hacerlo llegar al destinatario: el tono de voz, el gesto, la expresividad, la repetición, la mirada son los otros tantos vehículos de intención”.

- Trascendencia: Es la calidad de la interacción que va más allá de la necesidad inmediata, es por esto, que cualquier experiencia de aprendizaje debe ofrecer al sujeto una serie de requisitos, habilidades y estrategias que le permita resolver problemas escolares y de su vida cotidiana. Esto quiere decir, que el mediador debe lograr en sus alumnos el anhelo de crear nuevas necesidades de conocimiento y aprendizaje, establecer que los propósitos van más allá del aquí y ahora, salir de una situación o problema en particular e ir más allá del esquema, creando con ello significados nuevos. Tébar, L. (2007), señala que “La trascendencia de un conocimiento implica relacionar una serie de actividades del pasado con el futuro, para generalizar nuestros comportamientos y necesidades. En el ámbito académico, esto exige que el mediador sepa relacionar cualquier tema con otros puntos y hechos del pasado y futuros”.
- Significado: El aprendizaje en general, los materiales y actividades, en particular, se han de diseñar para favorecer el aprendizaje significativo, éste exige tres requisitos: el primero es despertar en el niño interés por la tarea en sí, el segundo, dialogar con el sujeto acerca de la importancia que tiene dicha tarea y por último, explicarle qué finalidad se persigue con las actividades y las aplicaciones de las mismas. Se trata de que el mediador presentar las diversas situaciones de adquisición de conocimientos desde una perspectiva relevante, motivante e interesante para los alumnos de forma que se involucre de manera emocional y activamente por la actividad. Lograr mediar el significado es cuando se involucra al alumno de tal manera que éste tenga un interés genuino por la tarea en sí, explicar el propósito de la tarea relacionando los nuevos conocimientos con los que ya poseía en su estructura cognitiva. Despertando la necesidad y conciencia en el niño, para indagar distintos significados de palabras y situaciones,

ayudándolo a diferenciar entre lo subjetivo-particular de lo objetivo-universal, atribuyendo valores sociales y culturales a distintos sucesos.

La mediación del significado, implica el énfasis en explicitar que existen muchos significados, por lo tanto, se debe distinguir cuales son las atribuciones personales que se le da un significado determinado.

A través de toda esta recolección de información se puede decir que, el concepto potenciar significa que el sujeto tiene un momento en donde posee las herramientas para realizar acciones por sí mismo (ZDR) y que a través de la mediación y experiencias significativas (E.A.M), se logra llevar al individuo a un desarrollo más completo, con más herramientas en donde se puede observar su máximo potencial (ZDP). Por lo tanto, se puede llegar a utilizar los juegos de mesa como recursos potenciadores, a través de mediadores que proporcionen una experiencia significativa, utilizando los criterios de mediación, en donde el juego se utiliza como medio para lograr potenciar y desarrollar mejor las habilidades de este siglo.

Para que se lleve a cabo la potenciación, la educación debe ser reflexiva, es por esto que, debe haber un permanente descubrimiento de la realidad a través de sujetos activos conductores del aprendizaje. La potenciación de aprendizajes implica un vínculo e intervención del ambiente-aprendizaje, ya que cuando se potencia, se hace a todo el entorno educativo y a los agentes educativos inmersos en él, es por esto, que el educador debe ser más que un mero transmisor de conocimientos, debe convertirse en un mediador entre el ambiente y los saberes que en él se encuentren.

2.2.3 Aprendizaje mediado por pares:

Grau, V. y Pino – Pasternak, D. (citado en Milicic, N et, al.2012) hablan sobre el aprendizaje mediado por pares, esta mediación se presenta de manera recíproca, ya que los estudiantes se ayudan mutuamente, consiste en que los escolares que son más “aventajado” sean designados para ser tutor de los otros estudiante menos “aventajado”.

Esta modalidad se ha implementado a través de metodologías sumamente estructuradas y en correlación a contenidos específicos como matemática, lectura – escritura. También está mediación de aprendizajes se puede abordar de grupos pequeños de alumnos, estos se encuentran en el trabajo colaborativo y cooperativo.

El trabajo “cooperativo” se distingue por ser una labor en conjunto en pos de objetivos que favorecen a cada miembro del grupo, tienden a centrarse en la formación de equipos y sus actividades son bajo estructuras altamente planeadas y dirigidas por el profesor, por lo tanto, se les asignan roles y a veces se presenta la división del trabajo, de esta manera se combina el trabajo individual con el grupal. Por otro lado, se encuentra el trabajo “colaborativo” en este se trabaja juntos y se va construyendo un conocimiento a través del compromiso de los integrantes del equipo hacia un mismo objetivo. (Milicic, N et, al. 2012 p. 72-73).

Torrado, D. et al, (2016) postulan que existen varios estudios acerca de las ventajas de la estrategia tutor–par, entre ellos menciona a Santee, J. *et al (2011)*, quien encuentra que en la totalidad de los trabajos, existe un resultado positivo en el rendimiento académico y una mayor motivación para que los alumnos realicen estudios aquellos que recibieron tutoría entre pares en comparación con los que no la recibieron.

Gómez, A. (2013), nos habla de que la tutoría entre pares es una estrategia pedagógica en la que los alumnos, que en casos son de semestres más avanzados, acompañan a sus

pares en la orientación y el refuerzo de los procesos de aprendizaje dentro de las aulas, los cuales se realizan en pequeños grupos o parejas. Esta estrategia trae beneficios tanto para el tutor como para el tutorado: “Los beneficiarios refuerzan hábitos de estudio, mejoran el rendimiento académico, adquieren motivación para estudiar y aumentan promedio de calificaciones; y al mismo tiempo, los tutores se favorecen al afianzar sus conocimientos, adquirir valores de solidaridad entre pares, adoptar habilidades de comunicación y obtener experiencia docente” (Rudland JR. Rennie SC. 2014).

Podemos decir que para que se produzca esta situación de inter-aprendizaje, es importante destacar quienes participan del diálogo y la reflexión para que se pueda reconocer al otro como un par que pueda aprender de él aunque posee diferentes conocimientos, experiencias y expectativas, los tutores abren las puertas a una reflexión que es precisamente la diversidad la que permite que los alumnos se abran a nuevas miradas, cuestionamientos y reflexiones. Es por esto que, la presencia de profesores expertos, potencian los procesos de transformación de los estudiantes y facilitan que el grupo se abra a la diversidad de experiencias permitiendo a los sujetos involucrados reelaborar el significado que cada uno da a su práctica, potenciando así la capacidad para seguir aprendiendo.

2.3 Diversidad:

Para abordar este tema tenemos que saber que todos los seres humanos somos diferentes unos de otros. Aunque a veces se sigan modas, intenten parecerse unos a otros, siempre seremos distintos. Milicic, N. (2012) “Somos diferentes porque percibimos la realidad desde nuestra propia historia, biología y conocimientos previos”. A lo largo de nuestras vidas vamos desarrollando subjetividad, nuestra propia manera de percibir y reaccionar emocionalmente.

La diversidad, plantea Bermeosolo (2010), no se manifiesta sólo en los niños o estudiantes, se da también en los profesores y todo el personal de los centros educativos, padres y apoderados, en el lugar donde vivimos y la comunidad en general, es por esto que, la diversidad tiene distintas fuentes, todas se encuentran en la naturaleza del ser humano ya que esta nos entrega distintos intereses, destrezas y estrategias de aprendizaje.

“Todos tenemos “inteligencias” particulares según el área de mayor desarrollo, las personas tenemos nuestra propia originalidad, es decir, cada uno tiene su historia, su temperamento y contexto de vida”. (Mena, I Muñoz, B Cortese, I p. 20).

Otras fuentes hablan de diversidad en tradiciones culturales, diversidad en la cultura de la familia, diversidad en el déficit y consecuentes compensaciones y diversidad en el aula de clases, entre otras.

Nos enfocaremos en la diversidad en el aula de clases, ésta tiene muchas facetas y plantea desafíos a los educadores, la diversidad enriquece el aprendizaje, se usan metodologías y estrategias que den respuestas efectivas a los ritmos de aprendizaje, motivaciones e intereses en cada aula, etc. (UNESCO, 2004) plantea que:

“Cada niño tiene características, intereses, capacidades y necesidades que le son propias: si el derecho a la educación significa algo, se deben diseñar los sistemas educativos y desarrollar los programas de modo que tengan en cuenta toda la gama de esas características y necesidades”.

Bermeosolo, J. (2010), 6 dice que *“atender a la diversidad supone asumir otros puntos de vista, ponerse en el lugar de los demás”*, la diversidad de los alumnos de una sala de

clases no solo hay que verla como diferencia o desemejanza, también como abundancia o riqueza, manifiesta que sus potencialidades y deficiencias, en sus estilos de aprender, experiencias, conocimientos previos, habilidades sociales, intereses, motivaciones, rasgos de personalidad, salud mental, capacidad de autocontrol, ritmo de desarrollo, motivo de logro, atribuciones y control. Se hacen presentes en sus barreras de aprendizaje. (Bermeosolo, J. p. 389-390).

Esto conlleva a la relación educación–diversidad, para una educación integrada en respecto al proceso de enseñanza–aprendizaje. Ángeles Parrilla (citada en Riera, M. 2015) dice que *“no basta con los cambios que se lleva a cabo de manera institucional, si no a hace falta que dichos cambios como la integración y el respeto a la diversidad se lleva al quehacer cotidiano de las aulas y se enfoque al conocimiento de la comunidad educativa”*. En los planteles educativos, se percibe la diversidad y también de la misma forma la discriminación, esto es lo que nos lleva a darnos cuenta que es necesaria la equidad para todos los niños, independiente sus características personales y su forma de vida. (Riera, M 2015).

Ramos, J. (2012) muestra un esquema que nos permite evidenciar la diversidad en el aula de clases:

La diversidad desde una perspectiva operativa (Nivel escuela y aula):

1. Existe la visión, de que en ciertos medios sociales desfavorecidos, está cada vez en mayor aumento la dificultad para mantener el control de la conducta de los alumnos y que la convivencia diaria sea grata. Como consecuencia, los profesores pueden apreciar la diversidad como desigual, encaje de los alumnos dentro de las normas disciplinarias y de trabajo escolar.

2. Existe una presión por obtener adecuados niveles de logro en los resultados académicos y de esta manera satisfacer las normas establecidas por el currículum regulado. Cuando las exigencias curriculares no son concluidas por todos, es que aparecen las diferencias entre los estudiantes. En este caso la diversidad es el desigual rendimiento escolar ante el aprendizaje exigido.

3. Con la “autonomía obligatoria” de los centros educacionales, la precisión en el currículum se ha vuelto cauteloso en muchas ocasiones. Diversidad en este caso, puede desembocar en la desigualdad curricular dentro de los establecimientos de educación.

Se puede decir que diversidad entra en el concepto de potenciación, ya que existen distintos estilos de aprendizaje, los que se deben tener en cuenta dado que las personas aprenden de diferentes maneras y así mediar adecuadamente dependiendo del caso. A partir de lo que se observa y se construye se van considerando criterios de tipificación social, económica, política, religiosa o educativa (como fue en este caso) y que por tanto ubican a la diversidad dentro de un sistema (educativo) tomando como referencia a los otros sistemas sociales. Así, cuando se habla de diversidad, se está haciendo referencia a la que se construye en función de un aspecto que se desea describir y que parte de criterios, leyes, conceptos y parámetros propios.

3. Juego:

3.1 Recurso potenciador:

Según Yturralde (2015), recurso potenciador es un medio por el cual se adquieren los conocimientos de manera sencilla y divertida. *”Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer”* (Yturralde,

2015). A través de esta opción pedagógica se fomentan en los alumnos la participación, la motivación, el empoderamiento, la creatividad, el trabajo en equipo y el sentido del humor.

Por medio de este recurso potenciador se puede desenvolver en diversas áreas dado que "Desarrollan contenidos, [...] se trabaja la socialización y la integración de grupo, permite escuchar y seguir instrucciones, estimula [...] la creatividad y la imaginación, brinda también la igualdad de oportunidades para lograr la participación de cada uno de los estudiantes, como parte de su formación y de la adquisición de conocimientos". (Rivas, 2016).

Este recurso potenciador es una propuesta didáctica que está relacionada con el experimentar, comunicar, reflexionar e indagar mediante diferentes experiencias, para llegar a adquirir los conocimientos de manera significativa, " Es una oportunidad para que el estudiante, protagonista del proceso enseñanza aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender y el cómo, de hacer de la actividad lúdica la manera creativa, constructiva, abierta a interactuar con el conocimiento."(González, 2014).

3.2 El Juego:

El juego en el desarrollo humano ha dado el pie de entender cómo aprende y cuáles son sus transformaciones y las de su entorno. Piaget, J. (1994), destacó el gran valor de esta actividad en la construcción del ser humano, tanto en lo cognitivo como en lo moral. También consideró que aun cuando el juego sea una actividad libre cuenta con normas. Para que éste se desarrolle debe existir un espacio, puede ser físico o imaginario. El espacio, al igual que el tiempo, tiene límites en algunos casos. Es importante saber que en el juego, el niño y el adulto están en libertad de ser creadores, en él pueden crear y

usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador, al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo. (Winnicott, D. 1996.).

Imaz, E. (2008), menciona y dice que la palabra juego se puede definir como: Acción libre que se da dentro de límites temporales y espaciales, que están determinado previamente por reglas obligatorias, sin embargo, estas reglas son aceptadas libremente por el jugador ya que tiene su objetivo por sí y casi siempre la acompaña el sentimiento de tensión y alegría. El juego es considerado como un sistema reglado que se desarrolla en un tiempo y en un lugar. El juego como actividad espontánea y voluntaria que proporciona un cierto grado de alegría es un sistema que desarrolla a quien lo practica, la capacidad de crear con libertad.

El juego es importante porque desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, emocional y social de la persona, constituye una herramienta esencial para motivar a niños y niñas en su proceso pedagógico. Hace algunos años el juego no se veía como algo que tuviese un valor educativo, pero en la actualidad se puede decir, que es una actividad complementaria para el crecimiento sano de los niños. Es así como investigamos el valor del juego, y que este puede ser aún más interesante y divertido si se combina con un poco de imaginación, estímulo y estructuración por parte de los adultos.

A través del juego es posible observar habilidades y competencias de los estudiantes que en la situación académica cotidiana no permite observar. Es clave en el desarrollo integral de los niños ya que existen conexiones con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, etc. (Bañeres, D. 2008), es por esto, que se puede decir que:

“Cuando jugamos buceamos en nuestro interior, vencemos nuestros miedos, y profundiza el interés de superación. El resto permanece con nosotros mismos, con

nuestro yo interior lo que permite creer en nuestras posibilidades y potenciarlas para poder fortalecernos, eso es lo que va a favorecer una actitud activa en el desarrollo de nuestras capacidades...” (Guzmán, N, 2016, pág. 4). Por esto es importante incentivar la superación de cada uno de los alumnos, para que sean capaces de creer en ellos mismos y poder potenciar sus habilidades, fortalecerse como personas e ir desarrollando al máximo sus capacidades, de una manera distinta, lúdica y activa como lo es el juego.

Roberto Araya, citado en Behncke, R. (2017), nos habla de la importancia, de que la iniciativa pedagógica se inspira en el juego y se debe considerar como rol activo de los docentes, también nos habla de que los adultos son referentes para los niños y deben incorporar en su vida profesional al aspecto lúdico. “...el jugar es natural y esto hay que aprovecharlo y fomentarlo en quienes son educadores, para generar cultura del juego, donde los docentes que son el ejemplo a imitar del mundo infantil...” (Araya, R, 2017, p. 15). Es decir, si se quiere potenciar lo lúdico en las niñas y niños, es necesario crear en los colegios las condiciones para entusiasmar vívidamente a sus educadores, de manera que incorporen el juego en su propia vida profesional. Lo más importante es que los colegios aprovechen el potencial que les entrega el juego y abra espacios para que los alumnos aprendan mediante esta actividad, ya que al jugar no sólo movemos nuestro cuerpo sino también las estructuras mentales.

Como se mencionó inicialmente, los seres humanos somos lúdicos por naturaleza, esta característica nos ha permitido expresar sentimientos, comportamientos, intereses y necesidades. El juego se convierte en un facilitador en la construcción de conocimiento. El ser humano suele relacionar los juegos de azar, de estrategia, políticos, de roles, de lenguaje... incluso los juegos de la naturaleza en los que él mismo se ve implicado consciente o inconscientemente.

Behncke, (2017) postula que el juego cumple una función única en el mundo, este estado emocional lúdico, es el único espacio “donde la incertidumbre es divertida, esta

condición en las especies sociales se deben cultivar a lo largo de toda la vida, ya que, al aprender algo nuevo nos enfrentamos a la incertidumbre de poner en duda lo viejo”.

Es por esto que es fundamental reconocer el juego como una función esencial del desarrollo y la evolución del conocimiento humano y por ende de la educación, con el fin de establecer su valor pedagógico y su valor en la construcción del individuo. El juego es considerado como un sistema reglado que se desarrolla en un tiempo y un lugar, "refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual, por el camino del placer o de la obstinación, hace fácil lo que en un principio fue difícil o agotador" (Cailliois, 1997, p. 17).

“El nivel de motivación va aumentando cuando el grupo con el cual se está trabajando se vuelve más excitante, compleja y rica, por esta razón es que al jugar con un grupo que juega con otro grupo hay un mayor grado de involucramiento.” (Araya, R. 2017 p.14). Si bien es cierto que se compite con otra persona al mismo tiempo se colabora con el equipo y, de alguna manera, todos ganan y aprenden con la experiencia. En el juego se crean relaciones con objetos, situaciones y personas, se potencia el desarrollo cognitivo, sobre todo para la resolución de problemas y la creación de nuevos conocimientos por ello es importante a su vez el desarrollo de las habilidades del siglo XXI.

4. Juego de mesa:

Varios autores son los que han hablado de la clasificación del juego, hay diferentes enfoques en los que se han enfocado para realizar estas clasificaciones. En relación a los procesos de enseñanza, se utilizan de acuerdo a edad escolar, intereses y necesidades, así empleándose como potenciadores y dinamizadores de los procesos pedagógicos. (Pérez, C. 2011) “Los juegos de mesa pueden ser una buena herramienta educativa debido a las

habilidades que se utilizan que son necesarias en una partida, el ejercicio mental que estimulan, y por supuesto su adecuada duración.”.

El juego de mesa se destaca al ser una de las actividades que potencia la iniciativa propia de los alumnos en su proceso de aprendizaje, esto facilita un proceso de autoconocimiento y autoconciencia personal y permitiendo aprender de sus propios errores y la observación de la interacción con el grupo. En definitiva, es en concreto la competencia de aprender a aprender. El juego de mesa puede usarse como vínculo para relacionar diferentes asignaturas para así conseguir profundidad y un trabajo común en el equipo docente.

“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” (Garrido, V. 2017, p.6). Esto se puede relacionar con la aceptación y la facilidad de aprender a jugar que han tenido los docentes en el marco de capacitaciones de juegos de mesa como recurso pedagógico hechas por FDE.

Una ludoteca, como sede en una escuela puede ser una gran actividad para los estudiantes. Ya que, no solo les proporciona un entorno adecuado para jugar y divertirse de forma positiva, proporcionándoles un contexto social fuera de la normalidad lectiva, en el que puedan desarrollar sus habilidades personales y educarse en sus relaciones sociales.

Los juegos de mesa se pueden usar de muchas formas con el objetivo de enseñar, reforzar conocimientos y actitudes, y, no olvidemos (que no es menos importante), divertir. Otra cosa importante es que los juegos elegidos puedan formar parte de una *biblioteca de juegos en la escuela*. (Pérez, M. 2011).

Durante el transcurso de los años ha nacido una “nueva generación de juegos de mesa que se ha dado en la última década, o también denominados juegos de mesa de segunda

generación, donde algunos exponentes son Dixit, Carcassonne” (Jaramillo & Castellón, 2012). Estos Juegos presentan temáticas y mecánicas novedosas, por lo tanto se tiende a suponer que resulta motivador a los alumnos a participar en su propio aprendizaje a través de un reto poco conocido para ellos. (Garrido, V. 2017 p.3-6).

Ananiado y Claro, (2010) afirman que las experiencias ante los juegos de mesa o juego reglado “Permiten 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”.

Los juegos de mesa no solo son un entretenimiento, mantienen tu mente activa y aumentan tu capacidad de aprender. La mayoría incluye alguna clase de desafío que te hace pensar y poner a prueba lo que ya sabes. Con todos los juegos, aprendes a seguir indicaciones al respetar las reglas del juego. Jugar con otras personas puede aumentar tus habilidades para comunicarte.

Es por esto que, podemos decir que el juego de mesa como estrategia de aprendizaje en el aula permite a los docentes la búsqueda de actividades que les sirvan para mejorar las clases, logrando salir de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para abrir paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico, generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmos y edades de los niños y niñas, dándoles paso a aprender sin estrés y disfrutar de lo que se aprende.

5. Habilidades del siglo XXI:

Las habilidades del siglo XXI son aquellas habilidades o conocimientos necesarios, para alcanzar un desarrollo óptimo en los escolares para el futuro, en el ámbito laboral y su vida cotidiana. Las habilidades del siglo XXI surgen dado que la sociedad ha cambiado en las últimas décadas, en donde incorpora las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en todos los aspectos. Abarcando también así la educación, donde se han desarrollado metodologías activas, innovación pedagógica, cambios en la forma de organizar la enseñanza-aprendizaje; con todo esto se logra mayor interactividad pedagógica. (Romero y Etal, 2012).

“El término habilidades del siglo 21 se refiere a los conocimientos, habilidades, hábitos actitudes y emociones que le permiten a los estudiantes ser exitosos en el colegio, en la universidad y en la vida” (Concepts, L. 2016).

La enseñanza de las habilidades del siglo XXI, tienen su origen en la idea (compartida por un grupo de profesores, investigadores, instituciones de la administración, políticos, etc.), de que este siglo demanda nuevas habilidades para capacitar a los ciudadanos a realizar un trabajo efectivo, en el ámbito social, laboral y en tiempo de ocio.

La necesidad de instaurar una educación que abarque las nuevas habilidades y competencias necesarias para enfrentar el presente y para preparar a los alumnos para las obligaciones ciudadanas, laborales y cotidianas del futuro. Todo esto gracias a las transformaciones de las últimas décadas donde *“El uso de herramientas computacionales, redes sociales y formatos de aprendizaje informal como cómics, videojuegos, videos [...] habla de los modos con los que los estudiantes de hoy están aprendiendo en un mundo donde la información es ilimitada”* (Educarchile, 2013).

Las habilidades del siglo XXI que se considerarán son las también llamadas 4 C *pensamiento Crítico, Creatividad (Curiosidad), Colaboración y Comunicación*.

- **Pensamiento crítico:** Es la competencia en la que se lleva a cabo un proceso disciplinado activo e intelectualmente hábil para la conceptualización, aplicación, análisis, síntesis y/o evaluación, de información recolectada o generada, como guía para la creencia y la acción. Sin embargo Santillana, (2018) considera el Pensamiento Crítico como el desarrollo de mecanismos mentales para la reflexión, el espíritu crítico y la resolución de problemas. Treviño, E. (2017) es quien señala que consiste en un proceder intelectual que permite analizar, evaluar y contrastar evidencias, afirmaciones y argumentos, para posteriormente emitir un juicio y tomar decisiones. Para Ennis, R (1985), el pensamiento crítico se concibe como el pensamiento racional y reflexivo interesado en decidir qué hacer o creer. Es decir, por un lado, constituye un proceso cognitivo complejo de pensamiento que reconoce el predominio de la razón sobre las otras dimensiones del pensamiento. Su finalidad es reconocer aquello que es justo y aquello que es verdadero, es decir, el pensamiento de un ser humano racional. (*Pensamiento Crítico en Aula, 2012*). Ennis (1985, 2011) ha destacado como nadie que el pensamiento crítico está compuesto por habilidades (vertiente cognitiva) y disposiciones (vertiente afectiva). Actualmente, sin embargo, para Kuhn y Weinstock (2002), más allá de las competencias cognitivas o disposiciones, lo fundamental para desarrollar el pensamiento crítico son las competencias meta cognitivas y la evaluación epistemológica (pensar sobre lo que se piensa), lo cual tiene implicaciones para la enseñanza (Nieves y Saiz, 2011), (*Pensamiento Crítico en Aula, 2012*).
- **Creatividad (Curiosidad):** Es la competencia en la que se llevan a cabo procesos que demuestran pensamiento original, construyen conocimiento y

desarrollan productos y procesos novedosos. En Santillana (2018) se explica que curiosidad es la actitud que tenemos de querer saber más sobre alguna situación para lograr entenderla mejor, y en el programa Core Skills de la fundación British Council está explicado como la capacidad esencial que nos permite expresar pensamientos, sentimientos y aspiraciones, desarrollar habilidades empresariales sociales y económicas, y adaptarse con flexibilidad y agilidad a un mundo en rápida evolución. Treviño (2017), nos dice que es la capacidad necesaria para lograr resolver problemas con nuevas visiones. Bruner (1963), describe la creatividad como un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior. Finalmente Gardner (1999), explica la creatividad como una especie de fluido que pueda ir en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y en una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás. *(Fundación privada para la creativación, 2015).*

- **Colaboración:** Es la capacidad de involucrarse en tareas que requieren y reconocen los roles individuales de cada miembro del grupo y dependen del conocimiento de cada uno de ellos para lograr un trabajo cooperativo eficaz. Treviño, E. (2017) nos dice que para que exista una adecuada colaboración es necesario saber escuchar y expresarse, ser propositivo y tener la capacidad de participar en discusiones argumentativas sin generar enfrentamientos personales. Dillenbourg (1999), situación en la cual dos o más personas aprenden o intentan aprender algo juntos. Para Roschelle y Teasley (1995), la colaboración es entendida como una actividad coordinada y sincrónica, que surge como resultado de un intento continuo por construir y mantener una concepción compartida de

un problema. Koschmann (1996), la define como una situación en la cual los estudiantes se involucran en resolver problemas juntos y finalmente Gros y Adrián (2004), la entienden como un proceso de constante interacción en la resolución de problemas, elaboración de proyectos o en discusiones acerca de un tema en concreto; donde cada participante tiene definido su rol. *(Montse, G. Pérez-Mateo, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, p. 13).*

- **Comunicación:** Es capacidad de articular ideas de manera efectiva usando habilidades comunicativas, orales, escritas y verbales para distintos propósitos según el contexto. (Fundación Chile, 2016). La comunicación es la forma de establecer contacto con los demás mediante ideas, pensamientos y conductas; buscando una reacción a lo que se ha comunicado, la intención de quien comunica es cambiar o reforzar el comportamiento de aquel que recibe la comunicación *(Martinez de Velasco A. y Nosnik A. 1998)*. De igual manera, Berselon define la comunicación, como el acto de transmitir información, ideas, emociones, habilidades, por medio de uso de símbolos, palabras, cuadros, figuras y gráficas *(Fiske, 1984)*. Finalmente Aristóteles entiende la comunicación como la búsqueda de todos los medios posibles de persuasión *(citado en Flores de Gotari, 1998)*.

Las Habilidades del Siglo XXI son esenciales en el actual rol de la Educación, debido a los valores y empleos con los que se cuenta. Los primeros son fundamentales para la suficiente autorrealización de cada persona en el futuro, es por esto que el principal objetivo de la educación es que cada ser humano sea él mismo para definir lo que quiere ser.

Las HS21 nos brindaran el apoyo para lograr implementar el aprendizaje a lo largo de toda la vida. El empleo permitirá insertarse al mundo laboral de este siglo. Las HS21, permitirá resolver problemas complejos para el futuro.

6. Adolescencia y preadolescencia:

Hoy en día existe mucha discrepancia en el rango de edad de la adolescencia, ya que existen muchos autores que definen adolescencia y establecen rangos etarios levemente distintos, pero se tomará en cuenta el rango de edad desde una perspectiva jurídica explicada desde la mayoría de edad (10 a 19 años aprox.). Según Borrás, T. (2014), la adolescencia es el nivel intermedio de la transición de la niñez a la etapa de la adultez, y esta se divide en dos sub etapas; la primera se conoce como primera adolescencia, precoz o temprana e incluso se le denomina como pre adolescencia o pubertad la cual abarca desde los 10 a los 13 años aprox. Mientras que la segunda se le conoce como adolescencia tardía la cual debería abarcar entre los 14 o 15 años hasta los 19 o 20 años aprox.

Como se dijo anteriormente respecto al rango etario de esta etapa existe mucha discrepancia, Es por esto que “El desarrollo psicosocial en la adolescencia presenta en general características comunes y un patrón progresivo de 3 etapas” (Gaete, V. 2015. PP. 438). Comúnmente se denomina o conoce como adolescencia temprana que va desde los 10 a los 13-14 años, adolescencia media que va desde los 14 o 15 a los 16-17 y la adolescencia tardía que va desde los 17-18 en adelante.

Según Pineda y Aliño (1999), en esta etapa conocida como pre adolescencia se inicia lo que comúnmente se conoce como cambios puberales, que compete cambios y desarrollo respecto a lo biológico, psicológico y social del sujeto.

Muchos de estos cambios causan conflictos, crisis e incluso contradicciones, pero estos cambios son esenciales y tienen un impacto mayormente positivo en los individuos durante este periodo del ciclo vital, el cual todos deben transitar y superar a lo largo de sus vidas. Pero este no es tan solo un periodo de crisis y adaptaciones a los cambios que se experimentan, sino que también esta parte del ciclo vital compete a una fase que implica grandes determinaciones al proceso que respecta a la independencia tanto psicológica como social, en la cual se construye una visión distinta al mundo que ya se conoce.

A continuación se procede describir aspectos que se consideran relevantes en el transcurso de la transición de la adolescencia misma, tales como:

6.1 Desarrollo de la moral en la adolescencia:

El desarrollo moral se relaciona con la interiorización de las normas sociales y culturales a través del súper-yo. “La moral es el resultado de un mecanismo de defensa inconsciente” (Freud, 1895; Klein, M. 1958). Por esto la importancia de la socialización de los individuos, y el poder que tiene la transmisión de la cultura y de creencias, ya que es de esta forma en la cual se transmiten las normas y a la vez se desarrolla la moral de un sujeto.

Cabe destacar que Erikson (1968), considera que la moral es el resultado del súper yo. Ya que de manera progresiva se logra integrar a través de los diversos conflictos, funciones, estadios y aspectos de la vida, y su resultado será el reflejo de identidad superior. La cual debe ir desarrollando el adolescente, ya que esta etapa es una de las más conflictivas y se hace necesario el desarrollar una identidad o sentir que se tiene una identidad en la sociedad.

Según Laorden (1995), las teorías del aprendizaje definen el desarrollo moral en relación al ambiente, pues a través de la interacción con los múltiples contextos es como se controla a los individuos y se interiorizan las normas y reglas sociales, dando por garantizado el bien social. Por lo tanto, las teorías del aprendizaje definen el desarrollo de la moral como socialización, esta se evidencia mayormente en aumento en esta etapa del ciclo vital, donde el adolescente busca desarrollar una identidad y gente la cual comparta sus opiniones y gustos, junto con descubrir nuevos mundos que trae la socialización, como por ejemplo; la socialización con el género opuesto.

Las recompensas y castigos respecto a las conductas que tienen los sujetos en esta etapa del ciclo vital suelen estar relacionadas con la variedad de contextos en los cuales se desarrolla el adolescente; ya sea educativo, social, familiar, etc. Según Bandura y Walters (1963), una mala conducta moral suele ser el reflejo de malas técnicas de disciplinas que se han transmitido a las nuevas generaciones por parte de los padres. Dando a evidenciar una correcta o incorrecta manera de entrega de valores a través de la imposición de un castigo ante una conducta errada para que esta no se vuelva a reiterar o a través de la entrega de una recompensa ante una conducta correcta para que este tipo de conductas sean más constantes.

Havighurst y Taba (1949) señalan que “el carácter moral se desarrolla como resultado de: recompensa y castigo e imitación inconsciente y pensamiento reflexivo, postulando dos niveles de caracteres: uno controlado por la expectativa social y el otro controlado por los ideales morales”. Para estos autores los valores de la sociedad están condicionados por los adultos y entidades religiosas y de poder, los cuales de alguna u otra manera afectan en las decisiones de la juventud.

6.2 Desarrollo Cognitivo en adolescentes:

Piaget formula que existen 4 etapas o “estadios” del desarrollo cognoscitivo: Sensorio motriz, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales de 11 años en adelante que corresponde a la pubertad y adolescencia en adelante.

En este caso hablaremos del estadio de operaciones formales que según Piaget es la fase final del desarrollo cognoscitivo que lo caracteriza el poder llegar a tener un pensamiento abstracto. Piaget decía que el estadio de las operaciones formales es el punto más alto que cualitativamente alcanza el ser humano en su desarrollo intelectual.

El pensamiento formal tiene puntos importantes tales como: la introspección (reflexiones sus pensamientos), Pensamientos lógico (Capaz de tomar en cuenta todos los puntos o ideas importantes que le permite determinar la causa y los efectos de las cosas), razonamiento hipotético (el adolescente es capaz de formular hipótesis en base a variables). De a poco, el adolescente piensa y reflexiona sus creencias y va cambiando su visión de las cosas y del mundo. Son más flexibles de pensamiento. Empieza a comprender los razonamientos y pensamientos de otras personas y no sólo los propios el cerebro madura y los cambios internos y externos se mezclan para dar como resultado la madurez cognoscitiva. Cabe destacar que si el ambiente no es favorable, algunos nunca llegan al completo desarrollo del pensamiento formal. No todos los que llegan a los últimos años de la adolescencia o a la edad adulta desarrollan el pensamiento abstracto.

6.3 Desarrollo psicosocial en adolescentes:

Según José Luis Iglesias Diz. (2013), algunos aspectos importantes que suelen desarrollarse en esta etapa se dividen en cuatro aspectos: la lucha dependencia-independencia, la importancia de la imagen corporal, la relación con sus

pares y el desarrollo de la propia identidad desde los 12 a los 14 años, sienten menor interés por sus padres y mayor recelo hacia ellos, suelen experimentar un vacío emocional, un humor vulnerable y mayor preocupación por el aspecto de su cuerpo, también aparecen inseguridades respecto a su apariencia y atractivo, aumenta de manera creciente su interés por la sexualidad, desean sentirse integrados en su grupo de amigos y tienden a tener relaciones fuertemente emocionales, se da inicio al contacto con el sexo opuesto, desarrollan su identidad, necesitan mayor intimidad, tienen dificultades para controlar sus impulsos, necesitan pruebas de autoridad y se da inicio al pensamiento abstracto. Desde los 15 a 17 años, aún tienen esa lucha de dependencia/ independencia, suelen aumentar los conflictos con los padres y su preocupación por su aspecto corporal, sin embargo, tienen mayor aceptación del cuerpo, tienen una intensa integración de los valores, reglas y modas instaladas por los amigos, clubs, deportes, desarrollan su identidad, aumenta su empatía, aumentas su capacidad intelectual y creatividad, en esta etapa surgen sentimientos de omnipotencia e inmortalidad (“no me va a pasar nada”) que se traducen en comportamientos arriesgados.

6.4 Identidad en adolescentes:

Muss, R. (1996), se basa en la teoría de Erikson que define que la actividad central de éste periodo es la construcción y la importante búsqueda de la identidad (saber ¿quién soy yo?), viéndolo desde un punto de vista que sea estable y coherente de quién es uno, que esta identidad no cambie significativamente de un momento a otro esto hace que el adolescente se haga una persona diferente tanto de su familia, como de sus pares y el resto de los seres humanos. Según Muuss, R. (1996), lograr una identidad personal involucra distintos aspectos tales como: la aceptación del propio cuerpo, el conocimiento objetivo y la aceptación de la propia personalidad, la identidad sexual, la identidad vocacional, ocupacional y que el joven defina una filosofía de vida personal incluyendo

valores propios o sea construyendo una identidad moral. Ésta búsqueda de identidad no aparece como consecuencia del desarrollo, es un proceso activo de autoconocimiento, el adolescente necesita saber quién es verdaderamente y quién desea ser, haciéndose cargo tanto de sus potencialidades como de sus limitaciones, considerando que ésta búsqueda de identidad sea seria y cuidadosa tomando en cuenta varias alternativas y llegar a conclusiones por sí mismo por lo tanto es muy probable que en esta etapa de su vida el adolescente cambia drásticamente su estilo, grupos de amigos y conductas y en cierta parte sienta que es “necesario” actuar con rebeldía frente a la imagen de su familia. Una vez lograda la construcción de identidad el adolescente se siente en paz consigo mismo aceptado al 100% sus limitaciones y capacidades adquiriendo también una buena disposición para establecer una relación interpersonal, comprometerse con una pareja y para la intimidad.

El juego en la adolescencia puede ser contribuyente a una etapa en la cual los alumnos buscan su identidad, con cambios fisiológicos que muchas veces afectan hasta el aceptarse uno mismo y por medio del juego se aprende a conocernos a nosotros mismos y a los demás, a poner en práctica estrategias y a experimentar situaciones de la vida cotidiana. El juego construye y desarrolla nuestra personalidad y ayuda a configurarla. (Vásquez, M 2014).

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.

Tipo de investigación.

El tipo de diseño de investigación será de carácter cualitativo, según Sampieri, H, Fernández, C & Baptista, P. (2014), este enfoque está guiado por temas de carácter significativos en relación a la investigación, además se usa la recolección de datos sin una medición numérica o elementos cuantificadores con el fin de afinar las preguntas en base al proceso de interpretación. Cabe destacar que en la recolección de datos se desarrolla una estrecha relación entre los participantes de la investigación y de esta forma se procede a sustraer las experiencias, opiniones y/o comentarios a base de un instrumento de medición predeterminado este enfoque pretende principalmente la dispersión o expansión de los datos de información con el fin de enriquecer la investigación. Por lo tanto, pretende examinar la forma en que los individuos perciben el proyecto de ludoteca escolar, profundizando de esta manera sus puntos de vista, interpretaciones y/o significados, para generalizar las opiniones de los docentes y alumnos del college Saint Francis de la comuna de Maipú en base al juego como un instrumento potenciador de las habilidades del siglo XXI.

Gestalt, (citado en Oviedo, G. 2004), plantea la percepción como el proceso inicial de la actividad mental y no un derivado cerebral de estados sensoriales. Su teoría, arraigada en la tradición filosófica de Kant (Wertheimer en Carterette y Friedman, 1982), consideró la percepción como un estado subjetivo, a través del cual se realiza una abstracción del mundo externo o de hechos relevantes.

Cabe destacar que otros factores que inciden en la elección de este tipo de enfoque es la poca exploración y desarrollo que existe en nuestro país al respecto del desarrollo o potenciación de las habilidades del siglo XXI a través del juego de mesa, junto con esto

se pretende entregar el sustento de la investigación con sus resultados, con el fin de evidenciar la información y el funcionamiento del proyecto de ludoteca escolar que imparte la Fundación Desarrollo Educativo, tanto en el mismo establecimiento para evaluar de manera más completa y comprometida la perspectiva que tiene parte de la comunidad escolar, respecto al uso de juegos como una estrategia potenciadora de las habilidades del siglo XXI y otras habilidades, además que este levantamiento de información permitirá a la fundación expandir su proyecto a través de los resultados que este evidencia.

Diseño de investigación.

El tipo de estudio que será puesto en práctica es de carácter fenomenológico, obteniendo las perspectivas de la comunidad educativa (solo alumnos y cuerpo docente), ya que según Sampieri et al. (2014), se obtiene a través de la exploración, descripción, explicación y comprensión de lo que cada miembro de la comunidad tiene en común. Llevando a una generalización de sus experiencias en relación al fenómeno del juego como un recurso potenciador y el desarrollo que este tiene en relación a las habilidades del siglo XXI. Esto puede ser expresado a través de sentimientos, emociones, razonamientos, opiniones, visiones, percepciones, etc... Pues se pretende generalizar la percepción de la comunidad educativa en relación al juego reglado o de mesa como un instrumento de trabajo en el aula.

Para llevar a cabo la presente investigación, el enfoque que está presente es empírico, ya que las interpretaciones de los investigadores no serán tomadas en cuenta y se enfoca netamente en la descripción de las experiencias de los alumnos y docentes.

Como se dijo anteriormente, esta investigación se llevará a cabo a través de la descripción de las experiencias de la comunidad educativa del establecimiento

educacional College Saint Francis, el cual tiene actualmente en práctica el proyecto de ludoteca escolar el que es desarrollado por la Fundación Desarrollo, y para esto se utilizarán algunos instrumentos de recolección de datos, tales como:

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Focus group o también conocido como grupos focales “el cual consiste en ser un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos” (Hamui, A. & Varela, M. 2013), esto se dará a través de entrevistas con preguntas abiertas, las cuales estarán relacionadas con el juego y el desarrollo de las habilidades del siglo XXI. Con el objetivo de formar una percepción generalizada de los alumnos del establecimiento educativo en relación a los juegos que se usan en el aula, como un recurso potenciador de habilidades del siglo XXI.

También se usará el formato de focus group con los docentes, el cual estará constituido mediante preguntas abiertas, para que estos puedan darnos su percepción respecto a la experiencia que han tenido al utilizar el juego reglado o de mesa como un recurso didáctico en el aula y la relación que tienen este tipo de juegos con el desarrollo de las habilidades del siglo XXI, cabe destacar que al igual que con los alumnos, estas respuestas se generalizaron para poder tener una resolución mayormente generalizada y que abarque a todo el cuerpo docente a través de una opinión o percepción.

Análisis de datos.

El análisis de datos de la presente investigación se realiza a través de técnicas de análisis de contenidos, la cual consiste en obtener, revisar, analizar y generalizar las tendencias de opiniones que existen en relación a las descripciones de experiencias y comentarios

por parte de profesores y alumnos del College Saint Francis, a través de la implementación del Focus group. Se obtendrá información a través de video o audio con un implemento electrónico (ya sea cámara o grabadora), para posteriormente codificar la información a través de categorías que concentren ideas, conceptos o temas que tengan relación entre sí, como por ejemplo, el contraste de opiniones entre profesores y alumnos. En este caso para codificar y tabular la información recopilada a través del focus group se usará el programa WeftQDA, ya que una vez identificado los *“elementos (temas, conceptos, creencias, conductas), el siguiente paso es identificar cómo esos elementos se relacionan entre sí en un modelo teórico”* (Fernández, L. 2006 p.6.). A través de esto, se pondrá en práctica una codificación abierta, que representa ideas centrales que aparecen en los datos de aplicación y que se representan como conceptos reiterativos, es decir que habrán categorías o comentarios de conceptos o frases que integren a su vez otros conceptos o comentarios que sean entregados por la comunidad escolar. Para sintetizar se analizarán las respuestas y posteriormente se contrastaron con las dadas por los participantes del focus group, con el fin de generalizar sus opiniones y/o comentarios.

Población y muestra.

La población que se abordará serán alumnos preadolescentes (de 5to a 8vo básico) y algunos profesores del colegio Saint Francis. El tipo de muestra de orientación de la presente investigación cualitativa, es de carácter no probabilística debido a que la población está determinada al ser estudiantes preadolescentes (alumnos de quinto al octavo básico) y profesores del establecimiento educacional Saint Francis college, ya que se pretende desarrollar perspectivas respecto al juego de mesa y su influencia para potenciación de habilidades del siglo XXI, en la población nombrada anteriormente. Cabe destacar que esta muestra no probabilística, será por cuotas, dado que se extraerán

a tres grupos de ocho alumnos (veinticuatro alumnos) la cual se traducirá a una muestra representativa de los niveles de curso (de 5to a 8vo básico), donde se pretenderá realizar una generalización de la percepción de estos alumnos y de los profesores para exponer los resultados de la investigación. Esta muestra pretende ser representativa respecto a la percepción que se tiene en base a la problemática de la investigación, la muestra se limitará al establecimiento Saint Francis, posteriormente sus resultados serán de utilidad como evidencia para el resto del país donde se pretenda implementar el proyecto de la fundación.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS.

En el Focus Group aplicado a los alumnos entre 5 a 8 básico y a los profesores del colegio Saint Francis para obtener su apreciación respecto de la utilización del juego de mesa como recurso potenciador de habilidades del siglo XXI, se obtuvieron opiniones positivas sobre el uso de esta metodología innovadora, siendo un gran aporte en la motivación y en la adquisición de los aprendizajes de los alumnos. De la cual se consideraron dos dimensiones, cada una con sus respectivas categorías. La primera dimensión son las “Habilidades del siglo XXI” y sus categorías son “Pensamiento crítico”, “Creatividad”, “Colaboración” y “Comunicación”. La segunda dimensión es “Recurso innovador” y sus categorías son “Diversidad”, “Mediación”, “Motivación” y “Recurso potenciador”.

Dimensión 1: “Habilidades del siglo XXI”.

Las habilidades del siglo XXI son aquellas habilidades o conocimientos necesarios, para alcanzar un desarrollo óptimo en los escolares para el futuro, en el ámbito laboral y su vida cotidiana. (Romero y Etal, 2012). Entre estas habilidades están: Pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación.

Categoría - 1.1: “Colaboración”.

Koschmann (1996), la define como una situación la cual los estudiantes se involucran en resolver problemas juntos y finalmente Gros y Adrián (2004), la entienden como un proceso de constante interacción en la resolución de problemas, elaboración de

proyectos o en discusiones acerca de un tema en concreto; donde cada participante tiene definido su rol. (Montse, G. Pérez-Mateo, M. (2013). La colaboración en la red: Hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, p.13). Situación en la cual dos o más personas aprenden o intentan aprender algo junto. (Roschelle y Teasley 1995, p.70).

Se puede apreciar que los alumnos aluden a que los juegos de mesa, los ayuda tanto a ellos mismos como a los que los rodean, ya sea estimulando la empatía como comenta un alumno “...*Hay juegos donde como persona te colocas en el lugar de los demás*”. Deja en claro que van ayudándose entre sí cuando no entienden algo como se ve reflejada en la definición “situación en la cual dos o más personas aprenden o intentan aprender algo juntos”. (Roschelle y Teasley 1995, p.70) como aseguran varios alumnos en los siguientes comentarios:

“...Ayudamos a los compañeros que no comprenden algún juego lo orientamos como se debe jugar y eso es un trabajo colaborativo donde nos enseñamos entre nosotros los mismos compañeros, le explicamos cómo se juega, los ayudamos a guiarse más que nada a los que les cuesta comprender más.”

“... Sí, porque se ayudan y piensan todos juntos, compartes con tus compañeros.”
“...Nos unimos como equipo.”

Esto se respalda con la definición antes mencionada “entienden como un proceso de constante interacción en la resolución de problemas” (La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, 2013, p.13) también favoreciendo el compañerismo como se puede observar los siguientes comentarios:

“...Sí, porque así es más fácil y divertido y sobre todo nos conocemos más, se respetan los tiempos, nos apoyamos, cuando un compañero no entiende un juego siempre lo ayudamos.”.

“ ... Si, en realidad con todos ha ayudado a unirse más como curso mayor compañerismo, se convierte en un grupo para pensar en equipo, ha ayudado bastante.”.

Se logra apreciar como también se va desarrollando esta habilidad trabajando en conjunto, pensando y planeando entre ellos con un mismo objetivo, se puede decir que la colaboración es un componente muy importante a la hora de realizar este tipo de actividades, ya que desarrolla habilidades emocionales fundamentales a la hora de trabajar en equipo, se puede percibir en una respuesta de uno de los alumnos *“...me sirve para entender más a los compañeros y para conocerlos mejor , que les sucede y cómo piensan.”* Se puede apreciar que cada participante tiene definido su rol”. (Montse, G. Pérez-Mateo, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, p. 13).

Colaborando entre ellos se pueden entender aun siendo diferentes como bien se aprecia en la respuesta de los profesores:

“...y el juego les ha ayudado un montón, al igual hay otros que son muy líderes, entonces también como que les cuesta empatizar con el otro, con el juego ellos logran empatizar logran salir de su núcleo cerrado de alumnos con los que se relacionan, se expanden más sus relaciones interpersonales con diferentes tipos de compañeros de diferentes cursos”.

Las percepciones que se obtuvieron de los alumnos nos hace alusión a que reconocen los roles individuales de cada participante, a través del juego es posible observar habilidades

y competencias de los estudiantes que en la situación académica cotidiana no permite observar (Bañeres, D. 2008).

Van conociendo sus fortalezas, debilidades, sensaciones y emociones de sus pares, al conocer a su compañero de esta forma hace que el trabajo colaborativo sea más eficaz y positivo, dejando en claro que los juegos de mesa como recurso potenciador es un gran ayuda, para desarrollar la habilidad de la colaboración y unirse entre pares.

Categoría - 1.2: “Comunicación”.

Es la forma de establecer contacto con los demás mediante ideas, pensamientos y conductas, buscando una reacción a lo que se ha comunicado, la intención de quien comunica es cambiar o reforzar el comportamiento de aquel que recibe la comunicación (Martinez de Velasco A. y Nosnik A. 1998). Como bien se define el concepto anterior se ve reflejado en la percepción de alumnos y profesores se puede resaltar que el uso de juegos de mesa como metodología para desarrollar habilidades da resultados positivos a la hora de estimular la manera en que se comunican entre ellos ya que éstas actividades al ser grupales los fuerzan a establecer comunicación entre sus pares, conocerse, como destacan dos alumnos que aseguran que esta herramienta les ha servido y a que a través de ella se han conocido mejor:

“...Si, de hecho con los que estábamos acá nunca compartimos antes, los juegos hicieron que nos conociéramos mejor.” y *“...El juego nos ha ayudado a conocernos mucho más”*, también a través de la comunicación debaten ideas, comparan respuestas, llegar en conjunto a la resolución de sus diferencias. También al comunicarse mejor y conocerse comenzaron a compartir entre ellos como menciona uno de los alumnos:

“...El juego nos ha ayudado a ser menos egoístas, con los juegos comenzamos a compartir todo ser más generosos.” ya que al mejorar sus habilidades de comunicación logran llegar a acuerdos o mejorar las relaciones como asegura uno de los alumnos *“...Mejora las relaciones.”* Cabe destacar que en esta etapa la relación con sus pares es muy importante para el desarrollo de la propia identidad desde los 12 a los 14 años según Iglesias, J. (2013). Así como este mismo aspecto va de la mano con la construcción de identidades; entonces como dice Vásquez, M. (2014) el juego en la adolescencia puede ser contribuyente a una etapa en la cual los alumnos buscan su identidad, ponen en práctica estrategias y experimentan situaciones de la vida cotidiana que los ayuda a poder expresarse de manera adecuada frente a diferentes situaciones de la vida, contribuyendo así a ser menos egoístas, socializar más, como bien asegura un alumno *“...Antes era más egoísta pero ahora socializa más.”* y disminuir el bullying en las aulas que se puede observar en una de las respuesta de un alumno:

“...Si, he pasado por varios colegios y como que los compañeros son más pesados y no tienen imaginación y se molestan, y se los recomendaría sobre todo a esos colegios que tienen más problemas para relacionarse, ya que jugar es de gran ayuda, así simpatizan, se enseña a respetar al otro, el juego ayuda a disminuir el bullying entre compañeros”.

También se puede decir que al utilizar los juegos de mesa como recurso para desarrollar la habilidad de comunicación que es la capacidad de articular ideas de manera efectiva usando habilidades comunicativas, orales, escritas y verbales para distintos propósitos según el contexto (Fundación Chile, 2016). Los alumnos pueden comunicarse expresando de manera kinésica y verbal intencionando a sus compañeros lo que quieren decir a través de lo tangible como dice uno de los profesores:

“...Hoy en día las tic que estamos utilizando la mayoría de los colegios son el celular, el computador, entonces volver un poco atrás que ellos aprendan con juegos de mesa

donde puedan apreciar lo real lo táctil como se manejan, ya es un gran aporte que todos los colegios deberían tener”.

Con los juegos de mesa se trabaja la socialización y la integración de grupo, permite escuchar y seguir instrucciones (Rivas, 2016), esto permite desarrollar la comunicación de manera eficiente, eficaz y efectiva.

Categoría 1.3: “Pensamiento crítico”.

Al utilizar los juegos de mesa como recurso potenciador del pensamiento crítico, las percepciones de alumnos y profesores que se pudieron recobrar, señalan que por medio de este se fortalece el espíritu crítico de los alumnos y se crean nuevas reflexiones, donde daremos paso a analizar.

Los alumnos señalan que *“Por medio de los juegos logramos entender materia que antes no comprendíamos”*, esto nos indica que por medio de los juegos de mesa se desarrolla un pensamiento más reflexivo y analítico, con el cual logran comprender e interiorizar la nueva información, otra percepción que podemos apreciar de los alumnos es *“Sí, nos ayudó a reflexionar y pensar mucho más que con una guía que es lo cotidiano dentro de las salas de clases, el juego es 100% una ayuda para reflexionar”*.

Cuando el alumno logra evaluar situaciones, contrastar opiniones y argumentos, a su vez, se hace consciente de esto, es cuando se está potenciando la metacognición del pensamiento crítico, para luego poder llegar a tomar decisiones y emitir una única y propia reflexión.

Treviño, E. (2017) es quien señala que pensamiento crítico consiste en un proceder intelectual que permite analizar, evaluar y contrastar evidencias, afirmaciones y argumentos, para posteriormente emitir un juicio y tomar decisiones.

También comentan que el juego de mesa, ha sido un gran apoyo para el aprendizaje de materias más complejas, para ayudar a pensar y para comprender, facilitando de esta manera el desarrollar sus habilidades de manera más simple *“Me ayuda a pensar, a recordar y a ser más rápido”* comenta un alumno; reconociendo la razón por la cual se llegó a la implementación de esta metodología, emitiendo juicios positivos de este y tomando la decisión de seguir jugando, para un mejor aprendizaje. Esto se da gracias a la opinión de los alumnos quienes nos dicen: *“Los juegos nos han hecho más fácil aprender, ahora comprendemos mucho mejor sobre todo en matemáticas”*.

Queda en claro que la percepción del alumno y profesores sobre el desarrollo del pensamiento crítico racional es positivo. A través de los juegos de mesa, logran que los alumnos vayan a un aprendizaje más allá de donde se encontraban, los hace percibir al igual distintos tipos de opiniones de sus demás compañeros, y así ir creando juntos, reflexiones; llegando a conclusiones donde utilizan todas sus competencias meta cognitivas, más integradas sobre sus propios pensamientos.

Categoría - 1.4: “Creatividad” (Curiosidad).

Treviño (2017), nos dice que creatividad es la capacidad necesaria para lograr resolver problemas con nuestras propias visiones. Esto nos hace alusión a las percepciones del focus group sobre las profesoras cuando comentan *“Es demasiado cómo desarrolla su creatividad, como lo que se hablaba de que ellos mismos organizan las instrucciones,*

como mejor las entiendan, crean nuevos conceptos a la hora de explicarle a sus pares, sobre todo en los juegos donde ellos inventan historias se nota como su creatividad va aumentando, van inventando una y otra cosa para ser mucho más didáctico el juego, apunta a muchas a habilidades que fomentan la creatividad". Al igual Bruner (1963), describe la creatividad como un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior.

En este punto dentro de percepciones realizadas por alumnos y profesores, se pueden encontrar comentarios tales como:

"Creamos nuevos juegos".

"Nos sentimos mucho más creativos, porque al pensar voy creando conceptos de cosas que hay en el juego en la mente, sobre todo en los juegos de crear historias".

Finalmente todos hacen alusión que el juego de mesa ha desarrollado de gran manera su creatividad, ya sea, al desarrollar nuevas maneras de realizar el juego, creando nuevas instrucciones, llegando a novedosas ideas e implementaciones.

Se destaca la importancia de desarrollar la creatividad, lo que aporta en su vida diaria, por ejemplo, lo que nos comenta un alumno *"A mí me gusta dibujar e imaginar nuevas cosas"*, podemos decir que se va logrando una mejor imaginación, originalidad, tanto dentro como fuera del aula de clases.

La creatividad, es la competencia en la que se llevan a cabo procesos que demuestran pensamiento original, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos novedosos. Nos podemos dar cuenta que este párrafo nos hace alusiones a percepciones que tienen los alumnos tales como:

“Desarrolla nuestra creatividad porque nos hace pensar, hacen que nuestras neuronas tengan un mayor funcionamiento” y “Pienso y voy creando cosas, creo historias”.

Dejando en claro que el alumno está incrementando todo su potencial sobre creatividad a través de los juegos de mesa, colocando toda su curiosidad en juego; la actitud del alumno hacia los juegos de mesa va incrementando como herramienta potenciadora de su aprendizaje. Al ir incrementando su creatividad van desarrollando otro tipo de habilidades tales como habilidades sociales, adaptándose a este nuevo siglo de la manera más óptima posible.

Dimensión 2: Recurso innovador.

Categoría - 2.1: “Diversidad”.

Dentro de las percepciones de alumnos y profesores respecto a los juegos de mesa como recurso potenciador, Hacen alusión a la diversidad, como esta metodología lúdica logra conseguir un trabajo óptimo dentro del aula atendiendo a todas las necesidades de los alumnos desarrollando habilidades que serán mencionan más adelante. Bermeosolo, J, dice que *“atender a la diversidad supone asumir otros puntos de vista, ponerse en el lugar de los demás”* Tal como comentan los alumnos:

“... Se comparte con los compañeros mucho más, porque vas conociendo más a tus compañeros sabiendo cómo piensan ellos, y para un trabajo igual te sirve”.

“La diversidad de los alumnos de una sala de clases no solo hay que verla como diferencia o semejanza, también como abundancia o riqueza, manifiesta que sus potencialidades y deficiencia, en sus estilos de aprender, experiencias, conocimientos

previos, habilidades sociales, intereses, motivaciones, rasgos de personalidad, salud mental, capacidad de autocontrol, ritmo de desarrollo, motivo de logro, atribuciones y control. Se hacen presentes en sus barreras de aprendizaje”. (Bermeosolo, J p. 389-390), haciendo alusión a las percepciones que profesores nos comentan tales como: *“Diferentes habilidades cognitivas se desarrollan, refuerza habilidades, y desarrollan muchas habilidades que los chicos creían no tenerlas, y que de repente uno igual lo subestima, pero en algunos estudiantes que pensábamos que en realidad le iba a costar más, nos hemos llevado como muchas sorpresas, ha sido bien enriquecedor para ellos y para nosotros”*.

“La diversidad en el aula de clases, tiene muchas facetas y plantea desafíos a los educadores, la diversidad enriquece el aprendizaje, se usan metodologías y estrategias que den respuestas efectivas a los ritmos de aprendizaje, motivaciones y intereses en cada aula, etc”. (UNESCO, 2004), los alumnos tienen opiniones de que este recurso potenciador se deben replicar en todos los colegios para el desarrollo óptimo de todo tipo de habilidades comentan:

“A los niños de todos los colegios les ayudaría”.

“He pasado por varios colegios y como que los compañeros son más pesados y no tienen imaginación y se molestan”.

Hacen hincapié a que todos tengan esta oportunidad de usar los juegos de mesa como recurso potenciador, ya que enriquece de forma significativa el aprendizaje sobre todo cómo se desenvuelven entre compañeros, como el clima cambia de forma positiva dentro del aula de clases, valorando las diferencias.

Categoría - 2.2: “Mediación”.

Según lo demostrado en el focus, realizado hacia alumnos y profesores, queda en claro que la mediación es el punto fundamental para lograr un aprendizaje óptimo, logrando así una buena experiencia, de parte del alumno y el mediador, como lo comentan alumnos y profesores:

“Es más fácil y divertido y sobre todo porque nos conocemos más, se respetan los tiempos, nos apoyamos, cuando un compañero no entiende un juego siempre lo ayudamos” (Alumnos), “El juego te ayuda para salir de lo tradicional, y tú le puedes explicar a los niños de diferentes maneras, sacar el concepto de pizarra” (Profesor).

Estas percepciones nos dejan en claro que el aprendizaje mediado es toda una experiencia para los alumnos y profesores, donde colocan todo su potencial en juego, siempre queriendo llevar al alumno a su máximo potencial de aprendizaje, Feuerstein plantea que los sujetos pueden alcanzar un desarrollo óptimo gracias a la mediación, esto es, una *"experiencia de aprendizaje mediado"* se demuestra dentro de las respuestas que es de gran importancia, la mediación, ya que, se llega a la conclusión que tanto alumnos como profesores, aprenden día a día nuevas maneras de enseñar y aprender, ya sea, a compañeros, amigos, o a sus propias profesoras, y así viceversa, logrando buenos resultados con un aprendizaje óptimo para todos, como se pudo percibir por los comentarios de los alumnos tales como:

“...Me han enseñado muchas cosas los juegos, he aprendido más con los juegos que estudiando”

“Si me ha ayudado a pensar más, porque así me memorizo las cosas más rápido”. Los juegos de mesa permiten que al igual que el profesor, los alumnos también actúen como agente mediador ante sus compañeros, y deja en claro el gran compañerismo que los juegos de mesa producen al ser utilizados como una metodología lúdica dentro del aula. Es de gran importancia, una buena mediación para que el aprendizaje se desarrolle correctamente, al ser un juego de mesa que ya posee reglas resulta más fácil para el mismo profesor guiarse o romper estructuras y crear nuevas normas que regulen, agreguen significado e intenciones a la experiencia siempre aumentando la efectividad del proceso de adquisición de aprendizaje.

Mediante las percepciones que obtuvimos, tanto profesores como alumnos cumplen un rol de mediador y una experiencia de ésta mediación, cabe destacar que al mediar el aprendizaje se genera un vínculo relacionando los criterios de mediación ya que, Según Lebeer (2005). El mediador establece relaciones entre los estudiantes, regula las reacciones del alumno/a, e interpreta los estímulos y les atribuye un significado además provoca motivación e interés, con la intencionalidad de aumentar la efectividad del proceso de aprendizaje. Por lo que se puede observar una buena mediación genera buenos y duraderos aprendizajes.

Categoría - 2.3: “Motivación”.

La motivación es el principal aspecto que llama la atención a los niños cuando saben que van a aprender jugando, ya que al sentirse motivado el alumno despierta un gran interés, por ocupar las herramientas que posee para enfrentarse a otro tipo de situaciones, interactuando, resolviendo problemas y cuestionando constantemente. Porque al trabajar en juegos de mesa en un determinado grupo se vuelve más dinámico el aprendizaje como se puede apreciar en la siguiente cita: *“El nivel de motivación va aumentando cuando el grupo con el cual se está trabajando se vuelve más excitante, compleja y rica,*

por esta razón es que al jugar con un grupo que juega con otro grupo hay un mayor grado de involucramiento.” (Araya, R. 2017 p.14). Al haber un mayor grado de involucramiento, hace que la situación que está viviendo el estudiante genere experiencias significativas, por lo tanto, se le es más fácil relacionar los conocimientos previos con el nuevo conocimiento que está creando e integrando, ahora esto ha influenciado cambios positivos, en donde los mismos alumnos lo aseguran:

“...Los cambios que hemos tenido desde que llegaron los juegos sobre todo ya que había materias que no nos gustaban tanto y ahora sí nos parecen mucho más entretenidas y motivadoras sobre todo matemáticas y lenguajes”.

“...Sí, porque mientras nos divertimos aprendemos más, algunas personas creen que solo están jugando, pero en realidad se está aprendiendo.

Al estar jugando se enfrentan a una situación donde se están estimulando constantemente los sentidos lo que genera constantemente motivación, interés, predisposición y mayor atención a lo que les rodea, uno de los profesores dice:

“...Cuando se juega hay mayor tacto y al tener mayor facilidad táctil para los alumnos es mucho mejor el aprendizaje que estar quietos frente a una pizarra, en los juegos de mesa ellos analizan se aprenden las reglas”.

González & Blanco (2008), mencionan que el juego contiene lo que se conoce como factores dinamizadores de la conducta, es decir, estos hacen que el sujeto esté mayormente conectado con la dinámica interna, y que por consiguiente este se relaciona con las actividades de una manera personal, con mayor predisposición y motivación. Los profesores aseguran que el juego de mesa ha tenido muchos aspectos positivos en cuanto al aumento de motivación en los jóvenes.

“...Los juegos nos permiten más interacción y movimiento en el aula, y a los chicos les llama la atención, se sienten muy importantes al jugar, al encontrarse dentro del juego, se vuelven capaces de dar instrucciones, ayudar a sus compañeros, tienen roles distintos”.

La motivación juega un rol importante a la hora de aprender mediante el juego de mesa, ya que esto facilita la comunicación, el interés que se demuestra entre las personas que están participando de el juego ya sean alumnos o mediador, dado que da pie para que pongan en juego y potencien las habilidades para el siglo XXI, como la comunicación, la colaboración, pensamiento crítico y creatividad. A través de la interacción entre ellos, se logra estimular los sentidos que generan la motivación, siendo esta el motor de los alumnos para que se involucren en el aprendizaje de una manera más significativa.

Categoría - 2.4: “Recurso Potenciador”.

Dentro de este punto se demostró lo importante que es el recurso potenciador dentro de las aulas de clases, un aprendizaje divertido, distinto y que aporta día a día algo diferente, que les resulta significativo a alumnos y profesores, un recurso fuera de lo tradicional, entregando grandes valores y habilidades como nos comentan los alumnos en el focus group: *“Nos ayudó a reflexionar y pensar mucho más que con una guía que es lo cotidiano dentro de las salas de clases, el juego es 100% una ayuda para reflexionar”.*

Según Yturralde (2015) recurso potenciador, es un medio por el cual se adquieren los conocimientos de manera sencilla y divertida. Haciendo alusión a comentarios que los alumnos han generado dentro del focus group podemos encontrar *“En matemáticas es más divertido, ayuda a comprender mejor, mejor que las guías”, “...Los juegos nos*

divierten y estudiamos a la vez”, “...Que cuando jugamos aprendemos mucho más”. Dejando en claro que los recursos potenciadores dentro del aula ayudan de forma significativa a la adquisición de conocimientos, *“Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.”* (Yturralde, 2015). A través de esta opción pedagógica se fomentan en los alumnos la participación, la motivación, el empoderamiento, la creatividad, el trabajo en equipo y el sentido del humor. Podemos apreciar algunas de las percepciones de las profesoras del colegio tales como:

“...El juego para mí ha sido uno de los más importantes, de tal forma que si yo llegara otra escuela me preocupa de que se buscaran estrategias de juegos de mesa al 100%”.

Validando 100% los juegos de mesa como una metodología lúdica que potencia las habilidades de los alumnos, que son importantes dentro del aula y que todos los colegios deberían impartir, en otros comentarios podemos encontrar como la profesora hace alusión a *“...Siempre es bueno probar e implementar nuevas cosas como lo son los juegos de mesa, tratar de probar estas nuevas estrategias”.*

Dejando en claro que este recurso potenciador de aprendizaje ha sido de gran ayuda a hacer que el aprendizaje trascienda en el tiempo, dándole un significado diferente a las metodologías que se imparten en el aula, todas las percepciones hacen alusión a que hoy en día gracias a los juegos de mesa se está llegando a una óptima innovación educativa.

CONCLUSIONES:

En el presente estudio, se muestra cual es la percepción tanto de alumnos (5° a 8° básico), como docentes, acerca de la implementación de juegos dentro del aula como recurso potenciador de las habilidades del siglo XXI (HS21), en el establecimiento educacional Saint Francis, comuna de Maipu. Concluyendo de esta manera que este recurso tiene un impacto positivo dentro del centro educacional, esto es porque los resultados obtenidos luego de la aplicación de un Focus Group, describe esta metodología como positiva, debido a que se aprecian buenos resultados tanto en la motivación, el trabajo en equipo, el respeto entre pares que se fomenta y en la mejoría sobre la adquisición de aprendizaje de los alumnos .

Por otra parte, en el análisis de investigaciones, se puede dar cuenta de que esta metodología no es común en Chile, es por esto que la Fundación Desarrollo Educativo, trabaja de la mano con el programa Observatorio del Juego, el cual se encuentra comenzando a implementar ludotecas en diferentes establecimientos educacionales a lo largo del país. Estas ludotecas son implementadas por docentes y psicopedagogos, quienes ejercen el rol de mediador para de esta manera lograr un correcto aprendizaje mediado, de igual manera está presente el aprendizaje entre pares, la importancia de la implementación de estos juegos como recurso potenciador, es el hecho de que el aprendizaje pueda ser trascendental, recíproco y significativo en cada alumno, igualmente puedan aprender con una mayor motivación.

La implementación de dicha metodología, también ha potenciado y aumentado tanto la relación con sus pares, ya que han debido aprender a trabajar juntos, en grupo o en equipo y también se aprecia un mayor aumento en la empatía de los alumno tanto hacia sus pares como hacía docentes y a cada asignatura, principalmente al aprender de manera más lúdica. Del mismo modo existe un incremento en las habilidades del siglo XXI, también conocidas como se mencionó con anterioridad como las 4 C (Pensamiento

crítico, Colaboración, Creatividad y Comunicación), las cuales serán de carácter fundamental en el desarrollo de los alumnos en distintas áreas y dimensiones a lo largo de su vida cotidiana.

En base a lo mencionado con anterioridad, es que surge el rol del psicopedagogo como mediador para lograr un aprendizaje esperado mediante el recurso potenciador del juego.

Es sumamente necesario contar con la presencia de un profesional capacitado, en este caso el psicopedagogo, ya que este podrá potenciar a los alumnos, a través de la observación (como una primera instancia), para proseguir con la mediación de sus habilidades. El juego en psicopedagogía es un eje fundamental, a partir del cual se podrán desarrollar otros aspectos. De alguna manera, el juego en psicopedagogía es una herramienta de trabajo, aunque va más allá, teniendo en cuenta la necesidad indispensable del jugar de el alumnon y para lograr el tipo de aprendizaje mediado que se espera, asimismo es necesario que cumpla un rol orientador en los alumnos para comprender adecuadamente aquello que se quiere lograr mediante la utilización del juego, tanto académicamente como para desarrollar las habilidades del siglo XXI, las cuales son fundamentales en los alumnos para desenvolverse en su futuro laboral como en su vida cotidiana.

Es necesario que el psicopedagogo se dé a conocer, y de la misma manera de a conocer el trabajo que se puede realizar mediante los juegos para potenciar la motivación y el mejor aprendizaje de los alumnos, además, se pueden fomentar valores a través del trabajo entre pares y fortalece la relación que se forma, estableciendo mayor confianza y comunicación el juego es un ámbito donde se instala el psicopedagogo junto con los otros alumnos para promover cambios desde el juego. Consecuentemente, el juego en psicopedagogía, no será el mismo que en otro contexto. Será la intervención del profesional –psicopedagogo- que promoverá nuevos aprendizajes en los jugadores.

. También, es necesario que el alumno se vincule con los alumnos a través de las emociones para fortalecer la autonomía y el trabajo colaborativo.

En el desarrollo de la investigación realizada, no hubo mayor inconveniente para realizar los Focus Group, tanto el centro educacional Saint Francis, como sus participantes tuvieron una buena disposición para poder aplicar los instrumentos necesarios.

Cabe destacar que la expansión del juego de mesa como herramienta potenciadora o como metodología de clases puede ser beneficiario para la educación de hoy en día, donde cada vez nos cuesta más llamar la atención del alumno y que este sienta motivación por los contenidos curriculares respectivos a sus cursos, es por esto que el juego motiva, desarrolla habilidades críticas y sociales y ayuda con la adquisición del contenido de la clase y sus objetivos, ya que este puede servir como una herramienta de trabajo y complemento en el aula y sus asignaturas.

Mientras que con el psicopedagogo, servirá profundamente como herramienta que potencia las habilidades de los alumnos en todo ámbito, adaptando la mediación y las estrategias según sea el objetivo que se quiera alcanzar y las necesidades que presenten los alumnos, siendo su potenciación necesaria para promover los nuevos aprendizajes, fomentando las posibilidades de aprender de manera significativa de cada estudiante.

Finalmente, se puede concluir que este tipo de metodologías son positivas y viables en cuanto a su aplicación, estas juegan un rol particular y trascendental con la motivación de los alumnos y con las habilidades del siglo XXI, las cuales serán de utilidad e importancia por el resto de su ciclo vital. Además cabe destacar que el juego de mesa presenta aprendizajes y potencia habilidades de manera didáctica, entretenida y que presente un alto grado de significado para los alumnos, con el fin de innovar las clases y métodos de aprendizaje, donde los alumnos son protagonistas de su propio aprendizaje y del potencial de las habilidades que se pueden desarrollar. Por lo tanto, cabe destacar que los resultados positivos también reflejan que este tipo de metodología son

recomendables y que específicamente el uso de juegos de mesa dentro del aula favorece tanto a los alumnos como a los profesores, mediador o psicopedagogo y la relación entre estos.

Es por lo mencionado anteriormente, que como modo de recomendación se propone la continuación de la investigación acerca de la utilización del juego como metodología lúdica y recurso potenciador del aprendizaje y las habilidades del siglo XXI (HS21), es recomendable ampliar la investigación hacia más establecimientos educacionales a lo largo de todo el país, esto con el fin de abarcar diversas percepciones y conocer la implementación de la metodología ya mencionada y el rol que cumple el psicopedagogo como mediador, ¿Es una metodología factible para potenciar y motivar el aprendizaje de los alumnos?, ¿El juego de mesa es la mejor metodología para potenciar las habilidades del siglo XXI?, ¿Es posible utilizar esta metodología en la psicopedagogía?, ¿Es la metodología más óptima para la preadolescencia?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Adler, A. (30 de septiembre 2017). *Las habilidades para un mayor éxito en el mundo*. SEMANA.
<https://www.semana.com/educacion/articulo/habilidades-del-siglo-xxi-en-educacion/542078>.
- Agulló, T. (1997). *Jóvenes, Trabajo e Identidad* (en Español). Universidad de Oviedo, p. 77.
- Bañeres, D. (2008). *El Juego como estrategia didáctica*. España: Graó.
- Behncke, R. (2017). 1, 2,3 por mí y por todos mis compañeros, la seriedad del juego en la escuela. Santiago: Ministerio de Educación.
- Beltrán, F. (2000). John Dewey Una democracia vital. Cuadernos de Pedagogía. *Pedagogías del Siglo XX*, 48-57.
- Bermeosolo, J. (2010). *Psicopedagogía de la diversidad en el aula. Desafío a las barreras en el aprendizaje y la participación*, México: Alfaomega grupo editor.
- Bernabeu, N. & Goldstein, A. (2009) “*Creatividad y aprendizaje*”, NARCEA.
- Borrás, T. (2014). *Adolescencia: definición, vulnerabilidad y oportunidad*. *CCM vol.18 no.1 Holguín*.
- C. Coll, E. Martín, T. Mauri, M. Miras, J. Onrubia, I. Solé, A. Zabala. (1993). *Constructivismo en el aula*, p. 104, 105. Editorial GRAOS.
- Cailliois, R. (1997). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. (J. Ferreiro, Trad.) Bogotá, CO: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Campos, M. Chac, P. & Gálvez, P. 2006. *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Universidad de Chile, Chile, Santiago.
- Carbonell, J. (2015) *Pedagogías del siglo XXI*, Barcelona, Ediciones Octaedro.

- Carmona, V., Díaz, C. (2013). *Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana*, Colombia, Santiago de Cali: Universidad del valle.
- Carterette, E. y Friedman, M. (1982). *Manual de percepción. Raíces históricas y filosóficas*. México: Trillas.
- Casanova, M.A (2006). *Diseño curricular e innovación educativa*, Madrid, Editorial Muralla. S.A.
- Casanova, M.A (2009). *Diseño curricular e innovación educativa*. Madrid: La Muralla; 2ª edición.
- Cast (2008). *Universal design for learning guidelines version 1.0*. Wakefield, MA: Author.□.
- Concepts, L. (2016). *21st Century Skills Definition*. www.edglossary.org/21st-century-skills.
- Council, B. (2017). *Habilidades para el siglo XXI*. 30 de octubre, de British Council <https://www.britishcouncil.cl/habilidades-para-el-siglo-xxi>.
- Cruz, F. Pineda, S. Martínez, N. & Aliño, M. (1999). *Manual de prácticas para la atención integral a la salud en la adolescencia*. La Habana, Cuba, Minsap. PP. 15-20.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta*, volumen 5, n°16.
- Delors, J. *La Educación encierra un Tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Santiago, Ediciones UNESCO, 1997.
- Educar Chile. (2013). *Introducción a las Habilidades del Siglo XXI*. Chile : Educarchile.

- Eyssautier de la Mora, M (2006). Metodología de la investigación: Desarrollo de la inteligencia, 5 edición (en español), Cengage Learning Editores, pp. 97.
- Fernández, E. (1999). La escuela a Examen: un análisis sociológico para educadores y otras personas interesadas. Madrid: Ediciones Pirámides.
- Fernández, L. (2006). ¿Cómo analizar datos cualitativos? Universitat de Barcelona Institut de Ciències de l'Educación.
- Fernández, M. y Alcaraz, N. (2017). “Innovación educativa. Más allá de la ficción” Revista Complutense de Educación, EDICIONES COMPLUTENSE.
- Fernández, M. y Alcaraz, N. (2017). “Innovación educativa. Más allá de la ficción” Revista Complutense de Educación, EDICIONES COMPLUTENSE. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/52455/50244>.
- Fundación Chile. (2017). Habilidades para el siglo XXI Por una educación pertinente para los estudiantes hoy. Chile: Educación FCh.
- Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. Revista *Vol. 86, No 6, pág.436-443*.
- Garrido, V. (2017). *8 Factores para planificar actividades lúdicas. Guía para la reflexión docente*. Chile.
- Garrido, V. (2017). *Seis usos para una ludoteca dentro del contexto escolar*. Chile, Región metropolitana.
- Garrido, V. (2016). “Habilidades para el siglo XXI”, Fundación Chile.
- Gómez, A. (2013). Enseñanza en la virtualidad. Tutorías entre pares estudiantiles y docentes. [Tesis de grado] Uruguay: Universidad de la República, facultad de humanidades y ciencias de la educación.
- González, C. y Blanco, F. (2008). *Emociones con videojuegos: Incrementando la motivación para el aprendizaje*. Universidad de Salamanca, Salamanca, España.

Recuperado de: Investigaciones en Educación, Vol. VI, N° 2:229-232, 2006

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343005>.

- González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Bogotá, Colombia. Pág. 28.
- Gracia Millá, M^a. (2012). El juego como facilitador del aprendizaje. Curso Internacional de Actualización en Neuropediatría y Neuropsicología Infantil. Valencia.
- Guzmán, N. (2016). Neuroeducación y juego de mesa. Barcelona: Devir.
- Hamui- Sutton, A & Varela - Ruiz, M (2013) *La técnica de grupos focales*. Investigación en educación médica; 2 (1): 55-60.
- Huizinga, J. (2007). Homo Ludens. Barcelona: Alianza Editorial/Emecé Editores.
- Iglesias, J. L. (2013). Desarrollo del adolescente: aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral 2013; XVII (2): 88-93*.
- Krauskopf, D. (2003). *Los derechos y las características de la pre adolescencia y adolescencia*. Costa Rica: UNFPA.
- Laorden, C. (1995). *El desarrollo moral en la infancia y preadolescencia: Razonamiento, emoción y conducta*. Universidad Complutense, Madrid, España. Pp 7-16.
- Lebeer, J. (2005). Cuaderno 2: El arte de la modificabilidad cognitiva. La modificabilidad cognitiva estructural y la experiencia de aprendizaje mediado Feuerstein. Editorial INSIDE, University of Antwerp. Bélgica 2010.
- Linaza, J. y Maldonado, A. (2000). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona.
- López, M. (1990). ¿Sabes enseñar a describir, definir, argumentar? Editorial Pueblo y Educación.

- López, P., Bustos, P. (2017). *Clarificando el rol de la mentalización en el desarrollo de las funciones ejecutivas*, volumen 16, n°4. Colombia: *Universitas Psychologica*.
- Martínez, M. (1999). *La nueva Ciencia: su desafío, Lógica y Método* (en español). Editorial Trillas.
- Meller, P. (2016). *Una introducción a las habilidades escolares del siglo XXI*. Chile, Santiago.
- Milicic, N., Alcalay, L., Berger, C. & Torretti, A. 2014. *Aprendizaje Socioemocional*. México: Paidós. (cap. 2 y 3).
- Milicic, N. Mena, I. Lissi, R. Alcalay, L. (2012). *Educación y diversidad. Aportes desde la psicología educacional*. Santiago, Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Millians D. Simulations and young people: developmental issues and game development. *Simulation Gaming* 1999; 30(2): 199-226.
- Montse, G. Pérez-Mateo, M. (2013). *La colaboración en la red: Hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*, p.13
- Moraine, P. (2014). *Las funciones ejecutivas del estudiante: Narcea*.
- Moschen, C. (2005). *Innovación Educativa. Decisión y Búsqueda Permanente*. Buenos Aires: Editorial Bonum, 158 pp, Revista.
- Muuss, R. (1996). *Theories of adolescence*, 6th ed. New York, NY, US. Pág. 42-83.
- Newmann, Coll. et all. (1990). *E/le y tic en las aulas de inmersión lingüística. Una propuesta didáctica para fomentar el aprendizaje cooperativo*. 2010, de Biblioteca virtual, redELE, Ministerio de educación, cultura y deporte. Rescatado en https://books.google.cl/books?id=T4icCwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

- Noguez, S. (2002). El desarrollo potencial de aprendizaje. Entrevista a Reuven Feuerstein. Revista electrónica de investigación educativa, 4 (2). [Recuperado el 16 de enero de 2007 en <http://redie.uabc.mx/vol4no2/contenido-noguez.html>].
- OCDE, (2010). *Habilidades y competencias del siglo xxi para los aprendices del milenio en los países de la OCDE*.
- Offer, Kaiz, Ostrov y Albert, (2015). *Desarrollo humano adolescencia*. Santa Marta Magdalena Recuperado de http://www.academia.edu/16494408/ADOLESCENCIA_E_INFELICIDAD.
- Organización de las Naciones Unidas UNESCO, (2016). *Texto 1 innovación educativa, UNESCO, ISBN No. 978-9972-841-20-0*, Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002470/247005s.pdf>.
- Oviedo, G. (2004). La Definición del Concepto de Percepción en Psicología con Base en la Teoría Gestalt. 2018, de Blog da Psicologia da Educação Sitio web: <https://www.ufrgs.br/psicoeduc/gestalt/percepcion-en-la-teoria-gestalt/>.
- Pérez, M., C. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. 2018, de Dialnet.
- Piaget, J. (1994). *La formación del símbolo en el niño*. (Gutiérrez, J.) Bogotá, CO: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Pilonieta, G. (2000). *Dos tipos de mediación*. Recuperado de http://www.cisne.org/www.cisne.org/docs/Mediacion/DOS_TIPOS_DE_MEDIACION.doc].
- Ramos, J. A. (2012, 12 marzo). Cuando se habla de diversidad ¿de qué se habla? Una respuesta desde el sistema educativo [Conjunto de datos]. Recuperado 27 noviembre, 2018, de: <http://www.crefal.edu.mx/rieda/images/rieda-2012-1/contrapunto2.pdf>
- Riera, M. (2015). ¿QUÉ ES LA DIVERSIDAD? DIVERSIDAD, EDUCACIÓN Y AUTOESTIMA. 2018, de Ecuador Sitio web:

<https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Temas%20%20Proyectos%20%20Actividad%20%20Documento/Attachments/500/19%20Ponencia%20Mercedes%20Riera.pdf>.

- Rivas, L. (2016). Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje. Guatemala. Pág. 29
- Rivas, M. (2000). Innovación Educativa, teoría procesos y estrategias. Síntesis.
- Romero, M. y Turpo Gebera, O. (2012). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal.
- Rudland JR. Rennie SC (2014). Medical faculty opinions of peer tutoring. Educ Health (Abingdon, Print).
- Ruiz, C. (2002). Mediación de estrategias metacognitivas en tareas divergentes y transferencia recíproca. *Investigación y Posgrado*, 17 (2), 53-82.
- Sampieri, H. Fernández, C & Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. 6ta edición, Mcgraw-Hill/Interamericana editores, S.A. DE C.V, México.
- Sánchez, A. (2009). La programación de actividades. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. No 16, 1-18.
- Santee J. Garavalia L. (2006) Peer Tutoring Programs in Health Professions Schools. Am. J Pharma Educ.
- Santillana. (2017). Habilidades del siglo XXI. 30 de octubre, de Santillana Sitio web:<https://santillana.com/habilidades-siglo-xii/> Sección de Recerca. España.
- Sein-Echaluce, M. L, Fidalgo-Blanco, A y Alves, G (2016). Technology behaviors in education innovation. Computers in Human Behavior, Vol. 72, pp 596-598. 2017.
- Tébar, L. (2003). *El perfil del profesor mediador*. Madrid: Santillana.

- Tébar, L. (2007). *La evaluación de aprendizajes y competencias en el aula*. 2010, de Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia.
- Tébar, L. (2009). *El profesor mediador del aprendizaje*. Bogotá: Magisterio.
- Torrado, D. Manrique, E. Ayala, J. (2015). La tutoría entre pares: una estrategia de enseñanza y aprendizaje de histología en la Universidad Industrial de Santander. 2016, de scielo Sitio web:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-03192016000100009.
- Torres, C. Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, Perú, Trujillo: Universidad de los andes.
- Treviño. E. (2017). Habilidades para mejorar la Educación en el siglo XXI. 30 de octubre, de Kdoce Soluciones Educativas Sitio web:
<http://kdoce.cl/habilidades-para-mejorar-la-educacion-en-el-siglo-xxi/>.
- Tudge, J. & Rogoff, B. (1995). “Influencias entre iguales en el desarrollo cognitivo: Perspectivas piagetiana y Vygotskiana”. En P. Fernández Berrocal & M. A. Melero (Eds.), *La interacción social en Contextos educativos*, pp. 99-133. Madrid: Siglo XXI.
- UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33.
- UNICEF, (2000). *Guía de actividades, Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia*. Usa.
- Vásquez, M. (2009). *El proceso formal del pensamiento*. Color ABC, Paraguay, Asunción.

- Vázquez, M. (2014). El juego en los adolescentes de 14 a 18 años: una actividad necesaria. 2018, de Familia y salud. Sitio web: <http://www.familiaysalud.es/crecemos/el-adolescente-joven/el-juego-en-los-adolescentes-de-14-18-anos-una-actividad-necesaria>.
- Vigotsky, L. (1995). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. En Obras Escogidas, T. III, Madrid: Visor.
- Vygotsky, L. “El desarrollo de los procesos psíquicos superiores”, Edit. Crítica, Barcelona, 1979, p. 56.
- Winnicott, D (1996) “Realidad y juego”. España: Editorial Gedisa, S.a.
- Yturralde. (2015). La Lúdica. Revista Electrónica. Recuperado de <http://www.ludica.org/>.
- Zamora, P. (2014). “Potenciación de aprendizajes: una propuesta metodológica, basada en el diseño universal de aprendizaje, dirigida a los docentes de enseñanza básica (Tesis) Recuperado de: repositorio.unab.cl/.../a110275_Zamora_P_Potenciacion_de_%20apredizajes_una_propuesta_2014_tesis.P.

Anexos

Anexo N°1: Instrumento de recolección de información

Percepción de alumnos y profesores al utilizar juegos de mesa en estudiantes pre adolescente para desarrollar las habilidades del siglo XXI.

Las habilidades del siglo XXI son aquellas habilidades o conocimientos necesarios, para alcanzar un desarrollo óptimo en los escolares para el futuro, en el ámbito laboral y su vida cotidiana.

Objetivo General: Conocer la percepción de los alumnos en la utilización del juego para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI.

Focus group.

Alumnos.

1. ¿Crees que incorporar juegos a tus horas de clases es favorable para tus conocimientos académicos? ¿Por qué?
2. ¿Cambió tu motivación con respecto a alguna asignatura al aprender mediante juegos?
3. ¿La implementación de juegos en las horas de clases te ha ayudado a relacionarte con tus compañeros, aquellos con los cuales no compartes ni te relacionas a menudo?

4. ¿Creen ustedes que el trabajo en equipo mejora al realizar actividades de juegos?
¿Por qué?
5. ¿Consideran que hicieron un trabajo colaborativo? ¿Por qué?
6. ¿Consideras que a través del juego se desarrolla tu creatividad con mayor facilidad? ¿Por qué?
7. ¿Recomendarías el uso de juegos para ser usados en otros colegios con un fin educativo/académico? ¿Por qué?
8. ¿Crees que los juegos te ayudaron a pensar y reflexionar frente a los que estaban realizando?

Percepción de los alumnos y profesores al utilizar juegos de mesa en estudiantes pre adolescente para desarrollar las habilidades del siglo XXI.

Las habilidades del siglo XXI son aquellas habilidades o conocimientos necesarios, para alcanzar un desarrollo óptimo en los escolares para el futuro, en el ámbito laboral y su vida cotidiana.

Objetivo General: Conocer la percepción de los profesores en la utilización del juego para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI.

Focus group.

Profesores.

1. ¿Cree que esta metodología de los juegos de mesa favorece la dinámica y la motivación de sus clases?
2. ¿Considera que el juego de mesa es una herramienta de apoyo al aprendizaje para favorecer el pensamiento crítico de los alumnos?
3. Después de haber usado este tipo de metodologías ¿Ha notado mayor autonomía en el ámbito académico de los alumnos?
4. ¿Cómo contribuye el juego de mesa en las relaciones de sus alumnos, incrementa el trabajo en equipo?
5. ¿Usted opina que este tipo de metodologías favorece al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas?

6. ¿Cree que con esta forma de realizar la clase se favorece el desarrollo de la creatividad?

7. ¿Cree que es recomendable el uso de estas metodologías en otros establecimientos educacionales?

Anexo N°2: Cartas de validación:

CARTA DE SOLICITUD DE VALIDACIÓN.

29 de octubre del 2018

Sr (a). María Teresa Lobos.

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración en la validación de los contenidos de la pauta del *instrumento Focus Group*, que se utilizará para recopilar información requerida en la investigación: "Percepción de la comunidad educativa al utilizar juegos de mesa en estudiantes pre adolescentes para desarrollar las habilidades del siglo XXI.", Seminario para optar al grado de Licenciado en educación y Psicopedagogía de la Universidad Andrés Bello. Dicho estudio se realizará en el Colegio Saint Francis de la comuna de Maipú.

Por su experiencia profesional y recomendaciones de la Sra., Teresa Muñoz, profesora guía de seminario de grado, me he permitido seleccionarla para la validación del instrumento que se adjunta; sus observaciones y sugerencias contribuirán al desarrollo de la versión final de la investigación. Se adjunta también información relevante para contextualizar el estudio.

Agradeciendo de antemano su atención y buena acogida, quedo a la espera de su respuesta.

Atentamente.

Nombre de los alumnos: Catalina Arancibia Rivera, Bernardita Covarrubias Martínez, Isidora Ratti Mujica, Daniel Ramírez Urtubia, Valentina Ríos Santana, Javiera Salas Núñez y Marcela Silva Morales.

Candidatos Licenciatura en educación y Psicopedagogía.

Firma:



Rut: 72103947

CARTA DE SOLICITUD DE VALIDACIÓN

29 de octubre del 2018

Sr (a). Nicole Hödar Bozzolo

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración en la validación de los contenidos de la pauta del *instrumento Focus Group*, que se utilizará para recopilar información requerida en la investigación: "Percepción de la comunidad educativa al utilizar juegos de mesa en estudiantes pre adolescentes para desarrollar las habilidades del siglo XXI.", Seminario para optar al grado de Licenciado en educación y Psicopedagogía de la Universidad Andrés Bello. Dicho estudio se realizará en el Colegio Saint Francis, ubicado en la comuna de Maipú.

Por su experiencia profesional y recomendaciones de la Sra. Teresa Muñoz, profesora guía de seminario de grado, me he permitido seleccionarla para la validación del instrumento que se adjunta; sus observaciones y sugerencias contribuirán al desarrollo de la versión final de la investigación. Se adjunta también información relevante para contextualizar el estudio.

Agradeciendo de antemano su atención y buena acogida, quedo a la espera de su respuesta.

Atentamente.

Nombre de los alumnos: Catalina Arancibia Rivera, Bernardita Covarrubias Martínez, Isidora Ratti Mujica, Daniel Ramírez Urtubia, Valentina Ríos Santana, Javiera Salas Núñez y Marcela Silva Morales.

Candidatos Licenciatura en educación y Psicopedagogía.



Firma:

Rut: 13.990.516-4

CARTA DE SOLICITUD DE VALIDACIÓN

29 de octubre del 2018

Sr (a). Víctor Garrido

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración en la validación de los contenidos de la pauta del *instrumento Focus Group*, que se utilizará para recopilar información requerida en la investigación: "Percepción de la comunidad educativa al utilizar juegos de mesa en estudiantes pre adolescentes para desarrollar las habilidades del siglo XXI.", Seminario para optar al grado de Licenciado en educación y Psicopedagogía de la Universidad Andrés Bello. Dicho estudio se realizará en el Colegio Saint Francis, ubicado en la comuna de Maipú.

Por su experiencia profesional y recomendaciones de la Sra., Teresa Muñoz, profesora guía de seminario de grado, me he permitido seleccionarla para la validación del instrumento que se adjunta; sus observaciones y sugerencias contribuirán al desarrollo de la versión final de la investigación. Se adjunta también información relevante para contextualizar el estudio.

Agradeciendo de antemano su atención y buena acogida, quedo a la espera de su respuesta.

Atentamente.

Nombre de los alumnos: Catalina Arancibia Rivera, Bernardita Covarrubias Martínez, Isidora Ratti Mujica, Daniel Ramírez Urtubia, Valentina Ríos Santana, Javiera Salas Núñez y Marcela Silva Morales.

Candidatos Licenciatura en educación y Psicopedagogía

Firma:



Rut: 18669866-5

Anexo N°3: Transcripción del focus group

FOCUS GROUP ALUMNOS

PRIMER FOCUS GROUP

- **Objetivo General:** Conocer la percepción de los alumnos en la utilización del juego para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI.
- **Cantidad:** 8 alumnos de 5to a 8vo básico.
- **Entrevistadores:** Bernardita Covarrubias, Marcela Silva, Valentina Ríos
- **Fecha:** 13 de noviembre del 2018

1. ¿Crees que incorporar juegos a tus horas de clases es favorable para tus conocimientos académicos? ¿Por qué?

- En matemáticas si totalmente, sobre todo en el juego de los “Cuadritos” donde hay que llegar a los resultados de una manera didáctica, donde diferentes cuadritos tienen como ventanas y son con diferentes líneas y se juntan dos y dan un resultado.
- Por el tipo de juego que estemos usando.
- Hay juegos donde como persona te colocas en el lugar de los demás, las clases se hacen más divertidas.

2. ¿Cambió tu motivación con respecto a alguna asignatura al aprender mediante juegos?

- Si, sobre todo en matemáticas y lenguaje, se motiva mucho más, se nos hace más simple aprender.

3. ¿La implementación de juegos en las horas de clases te ha ayudado a relacionarte con tus compañeros, aquellos con los cuales no compartes ni te relacionas a menudo?

- Si, en realidad con todos ha ayudado a unirse más como curso mayor compañerismo, se convierte en un grupo para pensar en equipo, ha ayudado bastante.
- Nos unimos como equipo

4. ¿Creen ustedes que el trabajo en equipo mejora al realizar actividades de juegos? ¿Por qué?

- Si, por que comparto con mis compañeros y todos nos ayudamos.
- Si, por que se comparte con los compañeros mucho más, porque vas conociendo más a tus compañeros sabiendo cómo piensan ellos, y para un trabajo igual te sirve.
- Sí, porque se ayudan y piensan todos juntos, compartes con tus compañeros.
- Vas conociendo más a los compañeros.

5. ¿Consideran que hicieron un trabajo colaborativo? ¿Por qué?

- Nos ayudamos a los compañeros que no comprenden algún juego lo orientamos como se debe jugar y eso es un trabajo colaborativo donde nos enseñamos entre nosotros los mismos compañeros, le explicamos cómo se juega, los ayudamos a guiarse más que nada a los que les cuesta comprender más.

7. ¿Consideras que a través del juego se desarrolla tu creatividad con mayor facilidad? ¿Por qué?

- Nos sentimos mucho más creativos, porque al pensar voy creando conceptos de cosas que hay en el juego en la mente, sobre todo en los juegos de crear historias.
- Desarrolla nuestra creatividad porque nos hace pensar hacen que nuestras neuronas tengan un mayor funcionamiento (Risas).
- Pienso y voy creando cosas, creo historias.
- Nos hace pensar.

8. ¿Recomendarías el uso de juegos para ser usados en otros colegios con un fin educativo/académico? ¿Por qué?

- Sí totalmente, porque ayuda a pensar a ordenar ideas y a concentrarse, a los niños de todos los colegios les ayudaría para que vayan pensando en los juegos como se hacen y para que aprendan el compañerismo, para que se conozcan entre los demás compañeros, el juego ayuda a conocerse mejor.
- Ayuda a buscar ideas.
- Concentrarse.
- Aprender del compañerismo.

9. ¿Crees que los juegos te ayudaron a pensar y reflexionar frente a los que estaban realizando?

- Si nos ayudó a reflexionar y pensar mucho más que con una guía que es lo cotidiano dentro de las salas de clases, el juego es 100% una ayuda para reflexionar.
- Los cambios que hemos tenido desde que llegaron los juegos sobre todo ya que habían materias que no nos gustaban tanto y ahora sí nos parecen mucho más entretenidas y motivadoras sobre todo matemáticas y lenguajes.
- Por medio de los juegos logramos entender materia que antes no comprendíamos.
- Hacen magia los juegos (Risas).
- Ayuda con las tareas.
- Ayuda a crear es más fácil.
- En matemáticas es más divertido, ayuda a comprender mejor, mejor que unas guías.

SEGUNDO FOCUS GROUP

- **Objetivo General:** Conocer la percepción de los alumnos en la utilización del juego para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI.
- **Cantidad:** 8 alumnos de 5to a 8vo básico.
- **Entrevistadores:** Bernardita Covarrubias, Marcela Silva, Valentina Ríos.
- **Fecha:** 13 de noviembre del 2018.

1. ¿Crees que incorporar juegos a tus horas de clases es favorable para tus conocimientos académicos? ¿Por qué?

- Sí, por que presto más atención a la clase, sobre todo las clases donde sólo los profesores hablan es aburrido, los juego me hacen tomar más atención.
- Sí, porque es divertido.
- Es más entretenido.
- Si sobre todo un juego que se llama “Doble” ha mejorado mi inteligencia y a recordar las cosas con mayor facilidad, velocidad en cómo realizar los juegos.
- Cuando escucho no tomo atención con los juegos presto más atención.
- Me gustaría que estuvieran más en la sala.
- Me ayuda a pensar, a recordar y a ser más rápido.

2. ¿Cambió tu motivación con respecto a alguna asignatura al aprender mediante juegos?

- Sí, sobre todo en lenguaje, el doble es el juego que más nos ha motivado y el que más nos ha gustado.

3. ¿La implementación de juegos en las horas de clases te ha ayudado a relacionarte con tus compañeros, aquellos con los cuales no compartes ni te relacionas a menudo?

- Sí, de hecho con los que estábamos acá nunca compartimos antes, los juegos hicieron que nos conociéramos mejor.
- El juego nos ha ayudado a conocernos mucho más.

4. ¿Creen ustedes que el trabajo en equipo mejora al realizar actividades de juegos? ¿Por qué?

- Sí, porque así es más fácil y divertido y sobre todo nos conocemos más, se respetan los tiempos, nos apoyamos, cuando un compañero no entiende un juego siempre lo ayudamos.
- Es entretenido.
- Es más rápido.
- Trabajamos juntos, nos enseñamos entre todos.
- Nos ayudamos.

5. ¿Consideran que hicieron un trabajo colaborativo? ¿Por qué?

- Se responde arriba parte de la pregunta.

6. ¿Consideras que a través del juego se desarrolla tu creatividad con mayor facilidad? ¿Por qué?

- Si porque eso me desarrollo todo mi arte que hago ahora (Comenta un alumno en específico).
- Si sobre todo con los juegos donde hay que crear historias.
- A mí me gusta dibujar e imaginar nuevas cosas.

7. ¿Recomendarías el uso de juegos para ser usados en otros colegios con un fin educativo/académico? ¿Por qué?

- Si porque son entretenidos, nos ayudan a que tengamos un mayor aprendizaje.
- Para que los niños aprendan más de maneras más entretenidas y sean más creativos.
- Me han enseñado muchas cosas los juegos, he aprendido más con los juegos que estudiando.
- Serviría al igual en los niños más pequeños para que así se desarrollen más rápido y fácil.
- Si porque es más fácil, uno aprende mucho más.
- Aprendo mejor con los juegos, es más entretenido y fácil.
- Nos han enseñado mucho y mejora la creatividad.

8. ¿Crees que los juegos te ayudaron a pensar y reflexionar frente a los que estaban realizando?

- ¡Si a los juegos!
- Si me ha ayudado a pensar más, porque así me memorizo las cosas más rápido.
- Así desarrollo mi arte sobre todo en dibujos.
- Nos enseñamos entre nosotros.
- La asignatura que más nos hace reflexionar y pensar es lenguaje y matemáticas, sobre todo el juego “ doble” y el juego “ el helado”.
- El juego nos ha ayudado a ser menos egoístas, con los juegos comenzamos a compartir todo ser más generosos.
- Los juegos nos divierten y estudiamos a la vez.
- Además evitamos accidentes con los juegos .
- Antes era más egoísta pero ahora socializa más.

TERCER FOCUS GROUP

- **Objetivo General:** Conocer la percepción de los alumnos en la utilización del juego para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI.
- **Cantidad:** 8 alumnos de 5to a 8vo básico.
- **Entrevistadores:** Bernardita Covarrubias, Marcela Silva, Valentina Ríos.
- **Fecha:** 13 de noviembre del 2018.

1. ¿Crees que incorporar juegos a tus horas de clases es favorable para tus conocimientos académicos? ¿Por qué?

- Sí, porque mientras nos divertimos aprendemos más, algunas personas creen que solo están jugando, pero en realidad se está aprendiendo.
- Que cuando jugamos aprendemos mucho más.
- Mientras nos divertimos aprendemos.

2. ¿Cambió tu motivación con respecto a alguna asignatura al aprender mediante juegos?

- Si, sobre todo en matemáticas, fue una gran motivación como el “Código secreto”, “Las ventanas” hacen que las matemáticas nos gusten más, que se hacen más fácil.
- Es mejor aprender con el juego que con una guía.

3. ¿La implementación de juegos en las horas de clases te ha ayudado a relacionarte con tus compañeros, aquellos con los cuales no compartes ni te relacionas a menudo?

- Sí, nos ha servido a unirnos como cursos y a conocer a niños de otro cursos igual.
- Hemos conocido más a nuestros compañeros jugando sobre todo a nuevos compañeros que han ido llegando al colegio.
- Para entender más a los compañeros y para conocerlos, que le sucede y cómo piensa.
- Relacionamos más con los compañeros.

4. ¿Creen ustedes que el trabajo en equipo mejora al realizar actividades de juegos? ¿Por qué?

- Si, por que tienes más opciones, más espacios para que sea más fácil.
- Hay más trabajo en equipo nos ayudamos entre nosotros nos motivamos entre todos.

5. ¿Consideran que hicieron un trabajo colaborativo? ¿Por qué?

- Si, sobre todo cuando alguien no entiende un juego le explicamos cómo es.
- Hay algunos compañeros con los que todavía no hablamos porque ellos todavía no juegan porque piensan que es aburrido, pero con los que si juegan hemos aprendido a respetarse ya ser buenos compañeros.
- Nos ayudamos entre todos.

6. ¿Consideras que a través del juego se desarrolla tu creatividad con mayor facilidad? ¿Por qué?

- Si, sobre todo con juegos de laberintos, al compartir más entre todos somos mucho más creativos combinando ideas (Se potencian entre todos).
- Creamos nuevos juegos.
- Juntamos todo.
- Nos ayuda a crear nuevas cosas.

7. ¿Recomendarías el uso de juegos para ser usados en otros colegios con un fin educativo/académico? ¿Por qué?

- Sí, he pasado por varios colegios y como que los compañeros son más pesados y no tienen imaginación y se molestan, y se los recomendaría sobre todo a esos colegios que tienen más problemas para relacionarse ya que jugar es de gran ayuda, así simpatizan, se enseña a respetar al otro, el juego ayuda a disminuir el bullying entre compañeros (Una alumna en particular).
- Mejora las relaciones.

8. ¿Crees que los juegos te ayudaron a pensar y reflexionar frente a los que estaban realizando?

- Si el juego nos ayuda mucho es mejor que una guía, además a todos nos gustan los juegos.
- Los juegos nos ha hecho más fácil a aprender, ahora comprendemos mucho mejor sobre todo en matemáticas.
- Con la guía falta la motivación.

FOCUS GROUP PROFESORES

- **Objetivo General:** Conocer la percepción de los profesores en la utilización del juego para el desarrollo de las habilidades del siglo XXI.
- **Cantidad:** 5 profesores: Carola Ramírez Cerna (Ed. Diferencial), Valentina Vargas (Ciencias naturales), Patricia Acuña (Historia), Belén Ávila (Matemáticas) y Sebastián Morales (Ingles).
- **Entrevistadores:** Bernardita Covarrubias, Marcela Silva, Valentina Ríos.
- **Fecha:** 13 de noviembre del 2018.

1. ¿Cree que esta metodología de los juegos de mesa favorece la dinámica y la motivación de sus clases?

- Profesora de matemáticas: Para mí ha sido muy favorable el tema de los juegos, porque siempre hay contenidos que les cuestan más a los niños, por ejemplo la multiplicación o la división, y hay juegos que van enfocados a eso, gracias a los juegos los niños ahora manejan las multiplicaciones, ya que niños de 8vo básico que no la manejan, para mí era como demasiado ya, había que cambiar la metodología y los juegos han sido un aporte significativo, hoy en día ellos ahora me piden los juegos, saben que hay una rutina diaria en las mañanas, que una vez a la semana se hacen juegos más grandes, entonces están a la espera de poder aprender, por medio del juego, a veces realmente lo ven solo como un juego, pero se van practicando muchos conceptos y habilidades sin darse cuenta a veces, ha sido muy favorable en la asignatura de matemáticas.

2. ¿Considera que el juego de mesa es una herramienta de apoyo al aprendizaje para favorecer el pensamiento crítico de los alumnos?

- Educadora diferencial: Yo creo que no solo el pensamiento crítico, ya que han llegado una gran variedad de juegos que apuntan al desarrollo de diferentes habilidades cognitivas, refuerza estas habilidades, y desarrollan muchas habilidades que los chicos creían no tenerlas, y que de repente uno igual lo subestima, pero en algunos estudiantes que pensábamos que en realidad le iba a costar más, nos hemos llevado como muchas sorpresas, ha sido bien enriquecedor para ellos y para nosotros, ellos se motivan.
- Profesora de ciencias: Aparte del pensamiento crítico también nos ha ayudado a reforzar valores, por ejemplo la tolerancia, el respeto, el compañerismo, el trabajo en equipo por ende, nosotros con los juegos también nos hemos dado cuenta que en orientación igual los podemos ocupar no tan solo en asignaturas específicas, tu puedes reforzar otros valores con los alumnos.

3. Después de haber usado este tipo de metodologías ¿Ha notado mayor autonomía en el ámbito académico de los alumnos?

- Profesora de matemáticas: Si se nota bastante ya los alumnos, antes ni siquiera podían contar con los deditos , y no podían y ahora por los juegos lo logran mentalmente incluso, yo creo que ha sido una gran ayuda, los niños se encuentra bien respecto a autonomía y pueden trabajar solos las tablas de multiplicar en otros aspectos, de hecho ellos a veces nos comentan “tía el juego no es así”,

- crearon mucha autonomía en el desarrollo del juego, algunos han ido modificando las propias instrucciones del juego para que sus compañeros entiendan mejor, van dándole un sentido nuevo a los juegos.

4. ¿Cómo contribuye el juego de mesa en las relaciones de sus alumnos, incrementa el trabajo en equipo?

- Absolutamente, porque acá se encuentran muchas necesidades educativas especiales, chicos con una gran variedad de diagnósticos, y de repente por lo mismo les cuesta un poco el trabajo colaborativo o el trabajo en equipo, y el juego les ha ayudado un montón, al igual hay otros que son muy líderes, entonces también como que les cuesta empatizar con el otro con el juego ellos logran empatizar logran salir de su núcleo cerrado de alumnos con los que se relacionan, se expanden más sus relaciones interpersonales con diferentes tipos de compañeros de diferentes cursos.
- A veces uno como profesor cae en hacer una clase con la ubicación tradicional,, la profesora enfrente y los estudiantes siempre en los mismos lugares ubicados en el aula , los juegos nos permiten más interacción y movimiento en el aula, y a los chicos les llama la atención, se sienten muy importante al jugar al encontrarse dentro del juego, se vuelven capaces de dar instrucciones, ayudar a sus compañeros, tienen roles distintos.

5. ¿Usted opina que este tipo de metodologías favorece al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas?

- Si como que se responde a lo anterior comentan las profesoras.

6. ¿Cree que con esta forma de realizar la clase se favorece el desarrollo de la creatividad?

- Si demasiado, como lo que se hablaba de que ellos mismos organizan las instrucciones, como mejor las entienden, crean nuevos conceptos a la hora de explicarle a sus pares, sobre todo en los juegos donde ellos inventan historias se nota como su creatividad va aumentando, van inventando una y otra cosa para ser mucho más didáctico el juego, a punta a muchas a habilidades que fomentan la creatividad.
- Los juegos que nos entregaron vienen con una guía y dice la descripción de cada habilidad que desarrolla el juego, habilidades específicas, de eso uno se puede apoyar bastante, por ejemplo si quiero trabajar una clase de comprensión lectora, voy y busco en las fichas el juego que desarrolle habilidades afines que me sirva para poder trabajar con los alumnos, juegos que apuntan más a la reflexión, a la memoria, entonces los juegos son muy buenos son muy completos.

7. ¿Cree que es recomendable el uso de estas metodologías en otros establecimientos educacionales?

- Si, de todas maneras.
- Profesora de matemáticas: Yo vengo de un colegio anteriormente municipal colegio de muchas letras y número (risas), entonces entre más alumnos, no se dedicaban a que cada uno aprendieran de distintas formas, al llegar a este colegio, que es un colegio más pequeño, que uno tiene que entregarle las herramientas necesarias de diversas formas, y el juego para mí ha sido uno de los más importantes, de tal forma que si yo llegara a otra escuela me preocuparía de que se buscaran estrategias de

juegos de mesa al 100% , porque yo a principio de año con la tía Carola de ciencias inventamos algunos bingo numéricos que partimos con otros juegos que no estaban, pero esto que llegó a implementarse al colegio ha sido muy positivo.

- Profesora historia: Al igual te están pidiendo las planificaciones con DUA por lo tanto también, el juego te ayuda para salir de lo tradicional, y tú le puedes explicar a los niños de diferentes maneras, sacar el concepto de pizarra, que cuando se juega hay mayor tacto y al tener mayor facilidad táctil para los alumnos es mucho mejor el aprendizaje que estar quietos frente a una pizarra, en los juegos de mesa ellos analizan se aprenden las reglas.
- Hoy en día las tic que estamos utilizando la mayoría de los colegios son el celular, el computador, entonces volver un poco atrás que ellos aprendan con juegos de mesa donde puedan apreciar lo real lo táctil como se manejan, ya es un gran aporte que todos los colegios deberían tener.
- Ed. Diferencial: Yo creo que en estos colegios que tienen una matrícula más masiva, porque nosotros acá igual tenemos la característica de que es un colegio pequeño, y una matrícula de máximo 20 por sala entonces no sé si en un colegio municipal con matrículas tan masivas como decía mi compañera la implementación de juegos funcione de igual forma que en nuestro establecimiento que es más pequeño, porque igual de repente los profesores somos un poco reticentes al tema de innovar de sacar material de implementarlo, porque de repente ocurre cuando tú no puedes dirigir bien la actividad, se pueden generar desórdenes dependiendo de las características del grupo que se comiencen a lanzar las cosas, por eso como profesores en colegios masivos, se piensa que es pérdida de tiempo , de cierta forma se te descontrola un poco el manejo de curso, pero al igual siempre es bueno probar e implementar

nuevas cosas como lo son los juegos de mesa, tratar de probar estas nuevas estrategias, pero no sé si será tan efectivo como nos ha resultado acá en nuestro establecimiento por la cantidad de alumnos que hay priman otros factores, además que piensa que una matrícula de un colegio municipal son 40 o 45 alumnos, entonces ya se requiere mayor cantidad de juegos, pero tienes que tener un control muy bueno, bastante control sobre el grupo, para que no se te produzcan otros temas que pueden al final apostillarse la clase en vez de ayudarte, pero no sería malo intentarlo, siempre hay que intentar y probar.

Anexo N°4: Resultados

Dimensión 1: Habilidades del siglo XXI

Categoría 1: Pensamiento crítico

Primer focus group alumnos:

“Si nos ayudó a reflexionar y pensar mucho más que con una guía que es lo cotidiano dentro de las salas de clases, el juego es 100% una ayuda para reflexionar”.

“Por medio de los juegos logramos entender materia que antes no comprendíamos”.

Segundo focus group alumnos:

“Me ayuda a pensar, a recordar y a ser más rápido”.

“Si me ha ayudado a pensar más porque así me memorizo las cosas más rápido”.

Tercer focus group alumnos:

“Los juegos nos ha hecho más fácil a aprender, ahora comprendemos mucho mejor sobre todo en matemáticas”.

Focus group profesores:

“Yo creo que no solo el pensamiento crítico, ya que han llegado una gran variedad de juegos que apuntan al desarrollo de diferentes habilidades cognitivas, refuerza estas habilidades, y desarrollan muchas habilidades que los chicos creían no tenerlas”.

Categoría 2: Creatividad

Primer focus group alumnos:

“Nos sentimos mucho más creativos, porque al pensar voy creando conceptos de cosas que hay en el juego en la mente, sobre todo en los juegos de crear historias”.

“Desarrolla nuestra creatividad porque nos hace pensar hacen que nuestras neuronas tengan un mayor funcionamiento”.

“Pienso y voy creando cosas, creo historias”.

Segundo focus group alumnos:

“Si sobre todo con los juegos donde hay que crear historias”.

“A mí me gusta dibujar e imaginar nuevas cosas”.

Tercer focus group alumnos:

“Creamos nuevos juegos”.

“Nos ayuda a crear nuevas cosas”.

Focus group profesores:

“Si demasiado, como lo que se hablaba de que ellos mismos organizan las instrucciones como mejor las entienden, crean nuevos conceptos a la hora de explicarle a sus pares, sobre todo en los juegos donde ellos inventan historias se nota como su creatividad va aumentando, van inventando una y otra cosa para ser mucho más didáctico el juego, a punta a muchas a habilidades que fomentan la creatividad”.

Categoría 3: Comunicación

Segundo focus group alumnos:

“Sí, de hecho con los que estábamos acá nunca compartimos antes, los juegos hicieron que nos conozcamos mejor”.

“El juego nos ha ayudado conocernos mucho más”.

“Antes era más egoísta pero ahora socializa más”.

“El juego nos ha ayudado a ser menos egoístas, con los juegos comenzamos a compartir todo ser más generosos”.

Tercer focus group alumnos:

“Sí, he pasado por varios colegios y como que los compañeros son más pesados y no tienen imaginación y se molestan, y se los recomendaría sobre todo a esos colegios que tienen más problemas para relacionarse ya que jugar es de gran ayuda, así simpatizan, se enseña a respetar al otro, el juego ayuda a disminuir el bullying entre compañeros”.

“Mejora las relaciones”.

Focus group profesores:

“Las tic que estamos utilizando la mayoría de los colegios son el celular, el computador, entonces volver un poco atrás que ellos aprendan con juegos de mesa donde puedan apreciar lo real lo táctil como se manejan, ya es un gran aporte que todos los colegios deberían tener”.

Categoría 4: Colaboración

Primer focus group alumnos:

“Hay juegos donde como persona te colocas en el lugar de los demás”.

“Sí, en realidad con todos ha ayudado a unirse más como curso, mayor compañerismo, se convierte en un grupo para pensar en equipo, ha ayudado bastante”.

“Nos unimos como equipo”.

“Sí, porque se comparte con los comparte con los compañeros mucho más, porque vas conociendo más a tus compañeros, sabiendo cómo piensan ellos, y para un trabajo igual te sirve”.

“Sí, porque se ayudan y piensan todos juntos, compartes con tus compañeros.

“Vas conociendo más a los compañeros”.

“Ayudamos a los compañeros que no comprenden algún juego lo orientamos como se debe jugar y eso es un trabajo colaborativo donde nos enseñamos entre nosotros los mismos compañeros, le explicamos cómo se juega, los ayudamos a guiarse más que nada a los que les cuesta comprender más”.

“Sí, por que comparto con mis compañeros y todos nos ayudamos”.

Segundo focus group alumnos:

“Sí, porque así es más fácil y divertido y sobre todo nos conocemos más, se respetan los tiempos, nos apoyamos, cuando un compañero no entiende un juego siempre lo ayudamos”.

“Trabajamos juntos, nos enseñamos entre todos”.

Tercer focus group alumnos:

“Sí, nos ha servido a unirnos como cursos y a conocer a niños de otros cursos igual”.

“Hemos conocido más a nuestros compañeros jugando sobre todo a nuevos compañeros que han ido llegando al colegio”.

“Para entender más a los compañeros y para conocerlos, que le sucede y cómo piensa”.

“Relacionamos más con los compañeros”.

“Hay más trabajo en equipo nos ayudamos entre nosotros nos motivamos entre todos”.

Focus group profesores:

“El juego les ha ayudado un montón, al igual hay otros que son muy líderes, entonces también como que les cuesta empatizar con el otro con el juego ellos logran empatizar logran salir de su núcleo cerrado de alumnos con los que se relacionan, se expanden más sus relaciones interpersonales con diferentes tipos de compañeros de diferentes cursos”.

Dimensión 2: Recurso innovador

Categoría 1: Diversidad

Primer focus group alumnos:

“Si, por que se comparte con los compañeros mucho más, porque vas conociendo más a tus compañeros sabiendo cómo piensan ellos, y para un trabajo igual te sirve”.

“A los niños de todos los colegios les ayudaría”.

Tercer focus group alumnos:

“Es mejor aprender con el juego que con una guía”.

“He pasado por varios colegios y como que los compañeros son más pesados y no tienen imaginación y se molestan”.

Focus group profesores:

“Hay contenidos que les cuestan más a los niños, por ejemplo la multiplicación o la división, y hay juegos que van enfocados a eso, gracias a los juegos los niños ahora manejan las multiplicaciones, ya que niños de 8vo básico que no la manejan, para mí era como demasiado ya, había que cambiar la metodología”.

“Desarrollo de diferentes habilidades cognitivas, refuerza estas habilidades, y desarrollan muchas habilidades que los chicos creían no tenerlas, y que de repente uno igual lo subestima, pero en algunos estudiantes que pensábamos que en realidad le iba a costar más, nos hemos llevado como muchas sorpresas, ha sido bien enriquecedor para ellos y para nosotros, ellos se motivan”.

“Si quiero trabajar una clase de comprensión lectora, voy y busco en las fichas el juego que desarrolle habilidades afines que me sirva para poder trabajar con los alumnos”.

Categoría 2: Mediación

Segundo focus group alumnos:

“Sí, porque así es más fácil y divertido y sobre todo nos conocemos más, se respetan los tiempos, nos apoyamos, cuando un compañero no entiende un juego siempre lo ayudamos”.

“Me han enseñado muchas cosas los juegos, he aprendido más con los juegos que estudiando”.

“Si me ha ayudado a pensar más, porque así me memorizo las cosas más rápido”.

Focus group profesores:

“El juego te ayuda para salir de lo tradicional, y tú le puedes explicar a los niños de diferentes maneras, sacar el concepto de pizarra”.

Categoría 3: Motivación

Primer focus group alumnos:

“Se motiva mucho más, se nos hace más simple aprender”.

“Los cambios que hemos tenido desde que llegaron los juegos sobre todo ya que habían materias que no nos gustaban tanto y ahora sí nos parecen mucho más entretenidas y motivadoras sobre todo matemáticas y lenguajes”.

Segundo focus group alumnos:

“Si, por que presto más atención a la clase, sobre todo las clases donde sólo los profesores hablan es aburrido, los juego me hacen tomar más atención”.

“Cuando escucho no tomo atención con los juegos presto más atención”.

“El doble es el juego que más nos ha motivado y el que más nos ha gustado”.

Tercer focus group alumnos:

“Sí, porque mientras nos divertimos aprendemos más, algunas personas creen que solo están jugando, pero en realidad se está aprendiendo”.

“Fue una gran motivación como el “Código secreto”, “Las ventanas” hacen que las matemáticas nos gusten más, que se hacen más fácil”.

“Es mejor aprender con el juego que con una guía”.

“Nos ayuda a crear nuevas cosas”.

“Cuando se juega hay mayor tacto y al tener mayor facilidad táctil para los alumnos es mucho mejor el aprendizaje que estar quietos frente a una pizarra, en los juegos de mesa ellos analizan se aprenden las reglas”.

Focus group profesores:

“Hoy en día ellos ahora me piden los juegos, saben que hay una rutina diaria en las mañanas, que una vez a la semana se hacen juegos más grandes, entonces están a la espera de poder aprender, por medio del juego”.

“Los juegos nos permiten más interacción y movimiento en el aula, y a los chicos les llama la atención, se sienten muy importante al jugar al encontrarse dentro del juego, se vuelven capaces de dar instrucciones, ayudar a sus compañeros, tienen roles distintos”.

“Ellos mismos organizan las instrucciones como más las entienden crean nuevos conceptos a la hora de explicarle a sus pares”.

Categoría 4: Recurso potenciador

Primer focus group alumnos:

“Si nos ayudó a reflexionar y pensar mucho más que con una guía que es lo cotidiano dentro de las salas de clases, el juego es 100% una ayuda para reflexionar”.

“En matemáticas es más divertido, ayuda a comprender mejor, mejor que unas guías”.

Segundo focus group alumnos:

“El doble es el juego que más nos ha motivado y el que más nos ha gustado”.

“Para que los niños aprendan más de maneras más entretenidas y sean más creativos”.

“Los juegos nos divierten y estudiamos a la vez”.

Tercer focus group alumnos:

“Que cuando jugamos aprendemos mucho más”.

“Los juegos nos ha hecho más fácil a aprender, ahora comprendemos mucho mejor”.

Focus group profesores:

“El juego para mí ha sido uno de los más importantes, de tal forma que si yo llegara a otra escuela me preocuparía de que se buscaran estrategias de juegos de mesa al 100%”.

“Siempre es bueno probar e implementar nuevas cosas como lo son los juegos de mesa, tratar de probar estas nuevas estrategias”.