

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR
ABJ
(Aprendizaje Basado en Juegos)

JUEGOS DE MESA MODERNOS



www.desconectando.net

"Puedes descubrir más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación."

Atribuida al filósofo Platón.

¿QUÉ ES DESCONECTANDO?

Desconectando es un proyecto educativo basado en juegos de mesa. Nace como contrapeso a la excesiva digitalización del ocio infantil.

El sector de los juegos de mesa se encuentra en un gran momento, en el que la oferta es enorme, aunque muy principalmente dirigida a los fieles del sector.

Desconectando aprovecha toda esa gama de juegos y los utiliza como una herramienta pedagógica en la que la *gamificación* es el hilo conductor que nos permite trabajar un gran número de buenos hábitos, habilidades y competencias sin que los niños ni siquiera sean conscientes de ello.



¿CUÁLES SON LOS OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR?

Nuestra propuesta tiene tres objetivos principales:

- *Ofrecer a los niños una alternativa de ocio no digital y social.* El grado de digitalización del ocio de los niños en la actualidad es enorme. Desconectando no pretende eliminar



este tipo de juegos del ocio de los niños, pero sí enseñarles otra forma de jugar en la que el juego no viene dirigido por unos algoritmos, ni ellos son los principales protagonistas. Partimos de la base de que a todos los niños les gusta jugar y que todos prefieren jugar con más gente antes que jugar solos. El problema es que para muchos niños los

juegos de mesa les son tan ajenos como lo eran las tablets para los niños hace 15 años. Nosotros enseñaremos a los niños a jugar a un mínimo de 8 juegos de mesa de relativa complejidad y éxito garantizado que querrán utilizar siempre que les sea posible.

- *Hacer extensible este tipo de ocio a las familias.* Nuestros objetivos son un poco más

ambiciosos y pretendemos que las familias participen en esta actividad. Por eso, invitamos una vez al mes a las familias a participar en una sesión para que vean de primera mano los juegos con los que estamos trabajando, los efectos que tienen en sus hijos, y se animen a incorporarlos a la ludoteca de sus hogares como un punto de encuentro intergeneracional donde divertirse en familia al tiempo que se trabajan multitud de habilidades cognitivas.

- *Desarrollo de hábitos, habilidades y competencias.* Siguiendo con el punto anterior, llegamos al aspecto más interesante desde un punto de vista educativo, que es el trabajo de determinadas habilidades a través de los juegos de mesa. Están más que demostrados los efectos de la gamificación en el aprendizaje de los niños, pero los juegos de mesa suponen el mejor escenario posible para explotar su potencial. Mientras juegan, los niños levantan las barreras y se quitan las corazas, lo que les hace mucho más permeables a la adquisición de nuevos conocimientos. La clave reside en acertar con el juego y que la propia dinámica de la partida mantenga a los niños motivados para trabajar las competencias. Por otro lado, contar con personal especializado en pedagogía y educación debidamente formado con nuestro método permite aprovechar todo el potencial de cada título.

¿CUÁL ES LA METODOLOGÍA CON LA QUE SE TRABAJA?

La actividad se desarrolla de forma cíclica durante todo el año. Cada mes (aproximadamente) se trabaja con un juego diferente y de diferentes características con respecto a los anteriores. Dentro de lo que es el ciclo de cada juego (aproximadamente 4 sesiones), la dinámica se repite, aunque en lo que respecta a los hábitos (paciencia, respeto de los turnos, recoger el material, cuidado de los elementos del juego, etcétera) los niños van ganando independencia y autonomía con cada partida, por lo que el tiempo requerido para ello a final del curso será mucho menor que en las primeras sesiones.



- *Metodología de un bloque:* durante cada bloque (las 4 sesiones que se trabaja con un

juego), la metodología es similar:

- En una primera sesión se explica el juego, se conoce el material, y se juega una primera partida en la que se estudia la mecánica. En esta sesión, el monitor está muy presente en el juego.
- En la segunda sesión el monitor se aleja del juego y deja que los niños traten de recordar la mecánica y organicen la partida. Les remite al manual de instrucciones para resolver las dudas e interviene sólo en momentos puntuales.
- En la tercera y cuarta sesión, los niños deben ser independientes para organizar su partida. Una vez que los niños se han quitado de encima las grandes dudas, el monitor enfatiza en aquellos aspectos propios del juego sobre los que se quiere trabajar (estrategia, gestión de recursos, eficiencia, deducción, geografía, memoria, etcétera). En estas sesiones se valora la evolución de los niños en las competencias tratadas.
- *Sesión con familias*: en la sesión abierta a las familias los niños deben explicar a los jugadores eventuales (padres, hermanos...) la mecánica del juego. Deben resolver las dudas iniciales de los nuevos jugadores y solventar los problemas que surjan durante la partida. En estas sesiones, especialmente cuando se acerque el final del curso, la presencia de los monitores debe ser testimonial.

¿QUÉ HÁBITOS SE TRABAJAN CON DESCONECTANDO?

Con esta actividad trabajaremos algunos hábitos que la excesiva digitalización del ocio está atrofiando en los niños. Este tipo de hábitos son inherentes a cualquier juego de mesa, por lo que se trabajan constantemente durante todo el curso.

- *Organización*. Los juegos de mesa con los que trabajamos están compuestos por un buen número de elementos (tablero, cartas, fichas, losetas, paneles de jugador, etcétera). Preparar la partida requiere de un protocolo tanto al desplegar los materiales, como al recogerlos y guardarlos. Además, la propia mecánica de las partidas debe organizarse (quién empieza, qué debe hacerse en cada turno, etcétera) y no hay una máquina que haga ese trabajo por nosotros.
- *Paciencia*. Todo ese despliegue requiere de un tiempo. Además, siempre se jugará con



otras personas que tienen derecho a tomarse su tiempo para decidir las acciones a realizar en su turno. Los niños aprenderán que en los juegos de mesa no existe la inmediatez de los juegos digitales y a disfrutar de esa “nueva” característica.

- *Respeto de las normas y los turnos de juego.* En los juegos de mesa las normas están escritas, pero no hay un ordenador que nos controle el uso que hacemos de ellas. Los niños aprenderán a respetar las normas incluso cuando existe la posibilidad de saltárselas. También comprenderán que no son los absolutos protagonistas del juego (algo que sí ocurre en el juego digital) y que son un jugador más en la partida, debiendo respetar los turnos de los demás para ser respetados en el turno propio.
- *Cuidado de los materiales.* Otro hábito fundamental que se desarrolla con cualquier juego de mesa es el cuidado por los materiales. Todos y cada uno de los componentes con los que cuenta un juego son necesarios para poder desarrollar una partida, por lo que enseñaremos a los niños a ser cuidadosos con todas las piezas y a que las guarden debidamente para facilitar el inicio de la próxima partida. Algo que les servirá en su vida diaria con el resto de sus juguetes y con otro tipo de material.

¿CÓMO SE TRABAJAN LAS COMPETENCIAS EDUCATIVAS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE MESA?

Para el éxito de nuestro método, es fundamental que los niños se diviertan con los juegos. No buscamos juegos educativos, sino juegos lúdicos, con una mecánica compleja en los que la estrategia a seguir haga trabajar diferentes habilidades. Además, al margen de cada



juego en concreto, el *método Desconectando* aprovecha las circunstancias comunes a este tipo de juegos para que los niños, motivados por las ganas de jugar, desarrollen determinadas competencias. Algunos ejemplos de esas competencia transversales, comunes a todos los juegos son, por ejemplo:

- *Comprensión lectora.* En determinadas fases de la actividad, el monitor se mantendrá a

bastante distancia de las partidas, lo que obligará a los niños a buscar en el manual la solución a sus dudas. Tendrán que localizar la información, leerla y comprenderla para poder continuar con la partida.

- *Razonamiento verbal.* No basta con conocer las reglas del juego, también hay que ser capaces de exponerlas. Cuando alguien juega por primera vez, los jugadores veteranos deben explicarle las normas de la forma más ordenada, sintética e ilustrativa posible. Igualmente, cuando se ha acudido al manual del juego para resolver una duda, además de haber comprendido lo que explica el manual, el niño debe trasladárselo al resto de compañeros de partida.
- *Cálculo mental.* Al final de cada partida (o durante toda la partida, dependiendo del juego), hay que realizar los cálculos de puntuación. Estos cálculos no los realiza ningún procesador por nosotros, por lo que cada jugador debe hacer las sumas o multiplicaciones correspondientes para conocer su puntuación final que, en algunos casos, alcanza magnitudes bastante elevadas.
- *Trabajo en equipo y cooperación.* Durante el curso se trabaja con juegos de equipos o, directamente, con juegos cooperativos (en los que todos los jugadores forman un único equipo y deben ganar al juego). En todos estos juegos es imprescindible saber trabajar en equipo, tener capacidad para alcanzar consensos o trazar alianzas con otros jugadores para aumentar las probabilidades de victoria.
- *Atención.* Todos los juegos de mesa requieren de un elevado grado de atención durante toda la partida. Hay niños que tienen mayor facilidad para estar concentrados que otros, pero con el paso de las sesiones, todos los niños aumentarán su nivel de concentración. Aprovecharemos para demostrarles que estar atentos a los pequeños detalles de las partidas, incluso en el turno de otros jugadores, les dará ventaja si quieren alzarse con la victoria.
- *Flexibilidad cognitiva.* En todos los juegos que presentamos a los niños, las posibles decisiones que pueden tomar en cada turno son muchas y muy variadas (a diferencia de lo que ocurre en otros juegos más sencillos como el parchís o el Monopoly, por ejemplo). Con nuestro método, enseñamos a los niños a analizar las diferentes opciones ante las que se enfrentan para que aprendan a valorar las decisiones con la mayor perspectiva posible. A ello le sumamos la experiencia de jugar varias veces al mismo título y comprobar que la misma estrategia no tiene siempre el mismo resultado.
- *Memoria.* Uno de los motivos por los que vemos necesario insistir durante varias

sesiones con un mismo juego es por el trabajo memorístico que supone. En las primeras sesiones los niños tan sólo aprenden a jugar y se limitan a aprender la mecánica del juego, las normas y los requisitos para ganar la partida. En las siguientes partidas la memoria entra en funcionamiento con el incentivo de tomar mejores decisiones para ser el ganador. Empiezan a recordar qué tipos de cartas o losetas había, cuántas se han jugado y qué probabilidad hay de conseguir las que necesitan en función de esa información. Nuevamente, aprovechando el aliciente del juego, de ganar la partida, estimulamos a los niños incentivándolos a recordar información clave como un evidente beneficio.



¿QUÉ OTROS TIPOS DE HABILIDADES DESARROLLARÁN LOS NIÑOS CON LA ACTIVIDAD?

A diferencia de otros métodos más específicos, el *método Desconectando* no se centra en ninguna habilidad concreta. Por el contrario, aprovecha todo el potencial de los juegos de mesa y el espíritu lúdico de la actividad para abordar un gran abanico de destrezas a través de la simulación que suponen la temática y la mecánica de cada juego. Estos son algunos ejemplos:

- *Capacidad de negociación.* En muchos juegos existe una fase de negociación con mayor o menor importancia de cara a la estrategia. Los niños aprenderán a negociar y a valorar sus bienes y los de los demás así como a comprender cómo fluctúa el valor de las cosas en función de la oferta y la demanda.
- *Capacidad para trabajar bajo presión.* En ocasiones, el turno está condicionado por un

reloj que limita el tiempo de actuación. Con este tipo de juegos se puede desarrollar la capacidad de tomar decisiones y actuar cuando el tiempo corre rápidamente. Una habilidad que les puede resultar muy útil en otras muchas facetas de su vida.

- *Inteligencia espacial.* La mayoría de los títulos con los que trabajamos se desarrollan sobre un tablero en el que la comprensión de las posibilidades que ofrecen las diferentes conexiones y la disposición de los elementos en el mismo es fundamental. Con el uso de este tipo de elementos, los niños aprenden a interpretar los mapas, los trayectos, etcétera. Además, incluimos en el programa algunos juegos con una temática totalmente espacial, en los que los niños deben colocar losetas u otros elementos haciendo encajar unos con otros de la manera más eficiente posible.
- *Gestión de recursos.* Aunque casi se trata de una habilidad común a todos los juegos de mesa, en algunos de ellos es la propia línea argumental del mismo. Juegos en los que hay que producir e invertir para generar más, pero calculando cuándo es mejor invertir para conseguir el mayor beneficio. Se utilizan estos juegos para enseñar a los niños a calcular la rentabilidad de las inversiones a lo largo del tiempo.
- *Probabilidad y combinatoria.* Si bien los juegos en los que el azar tiene mucho peso no suelen ser del agrado de los aficionados a los juegos de mesa, existen algunos títulos muy entretenidos que son ideales para introducir a los niños conceptos de combinatoria y probabilidad. La combinatoria es un tema que para algunas personas resulta difícil pero cuando la victoria en uno de sus juegos favoritos puede depender, por ejemplo, de saber que es mucho más probable sacar un 7 que un 12 en la suma de la tirada de dos dados, los niños se vuelven mucho más permeables a aprender los principios básicos de esta rama de las matemáticas.
- *Análisis de riesgos.* En las primeras partidas, todos los niños juegan de manera individual. Es decir, definen su propia partida y lo que quieren hacer sin tener en cuenta los agentes externos (el azar o las acciones del resto de jugadores). A medida que van madurando el juego, sus movimientos están más razonados. Hay multitud de juegos en los que se puede trabajar el análisis de riesgos como un elemento de peso considerable a la hora de tomar decisiones.



¿CÓMO SE EVALÚAN LOS EFECTOS DEL MÉTODO?

Somos conscientes de la dificultad que tiene medir el impacto de una actividad tan transversal como ésta en niños que están expuestos a tantísimos estímulos durante todo el año (colegio, otras actividades extraescolares, familias, amigos...). En cualquier caso, nosotros evaluamos a los niños desde tres posibles puntos de vista:

- *Formularios para las familias.* Al inicio de la actividad, se entregan unos sencillos formularios a las familias en los que se les pregunta por la desenvolvitura de sus hijos en relación a determinados hábitos y habilidades, tanto sociales como cognitivas. También se les pregunta por su percepción con respecto al ocio de sus hijos, tanto individual como en familia. Al finalizar el curso, se les vuelve a enviar el mismo formulario para ver cómo ha cambiado su percepción. Paralelamente, se hará llegar los mismos formularios a familias de niños que no participen en la actividad para contrastar los resultados.
- *Evaluación de los monitores.* Los monitores harán informes durante las sesiones en las que sea menos necesaria su asistencia en las partidas. Valorarán de manera especial a aquellos niños que presenten algún tipo de comportamiento fuera de lo común en alguna de las áreas a trabajar.
- *Test específicos.* Puntualmente, en alguno de los grupos se pueden realizar test que cuantifiquen determinados aspectos.