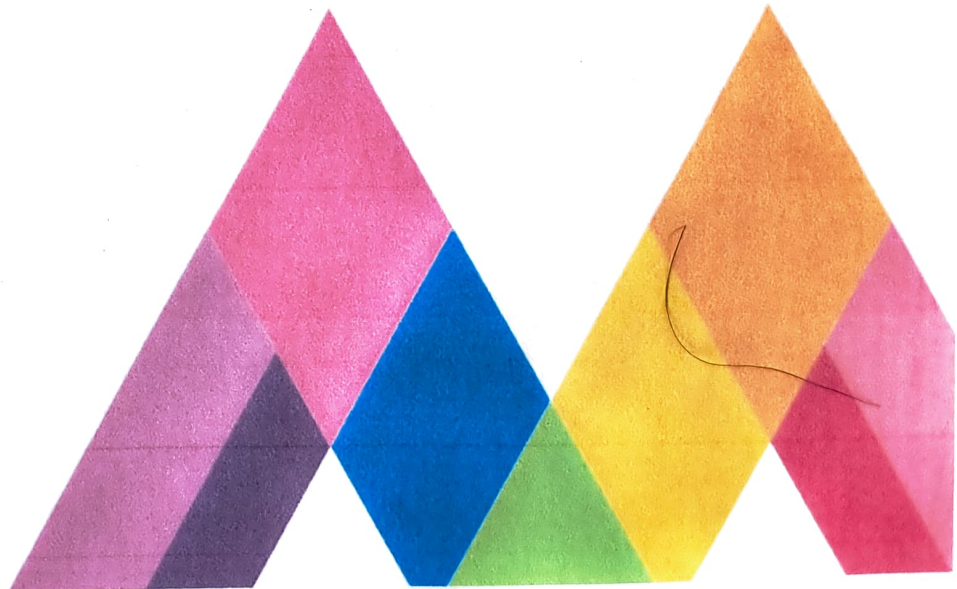




# Juegos de mesa en la educación primaria

Autor(a): Margil Cuellar Zaragoza  
Coordinación de Educación Física F034  
15AOS2130I  
Santo Tomás, Estado de México  
06 de Febrero de 2023

CC-BY-NC-ND



## **Juegos de mesa en la educación primaria**

### **Introducción**

Los juegos de mesa son un objeto de diseño que coadyuvan a la diversión, actividad necesaria para el desarrollo humano, permiten alimentar diversas habilidades sociales e intelectuales entre los niños y niñas; sirven como herramientas educativas y son una alternativa accesible y hasta sustentable a otras formas de entretenimiento. Gracias a las redes sociales, los juegos de mesa como actividad han sufrido un renacimiento.

Los juegos de mesa, entendidos como aquellos que requieren de la participación de dos o más jugadores utilizando dados, tableros, cartas y otros elementos sencillos aprovechando la tendencia que tiene la gente de crear patrones para deducir información e incorporar dichos patrones a subsecuentes decisiones.

Los juegos de mesa ayudan al desarrollo de sus capacidades motoras, mentales y sensoriales, desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación. Muestran cómo resolver problemas, elaborar estrategias y tomar decisiones. Enseñan a cumplir las normas de convivencia.

### **Objetivos de los juegos de mesa**

1. Representar retos: los jugadores gustan de las oportunidades de reto, que puedan formular estrategias y requieran habilidades de resolución de problemas.
2. Diversión: los jugadores disfrutan de la intriga y la curiosidad, involucrándose totalmente en el juego a tal grado que cuando éste absorbe su completa atención los conduce a una aventura excitante.
3. Estado integral: los jugadores atesoran el placer interno que genera el juego, en función de sus propiedades cognitivas, conductivas y sociales.

4. El factor colaborativo: los jugadores usan los juegos por su valor, generando experiencias sociales.

## **Desarrollo**

Los juegos de mesa se definen como un sistema matemático interactivo, hecho físico, usado para contar una historia. Dicho de otra manera, un juego de mesa es un compendio de reglas y mecánicas, que pueden depender de la suerte, la estrategia o ambos, diseñado dentro de un grupo de elementos físicos (tableros, papel, dados, gráficos o figurillas) y que conforman un tema o varios temas que proveen un esquema mental más amplio a los jugadores. Los juegos tienen diferentes niveles de reglas y metáforas, unas más preponderantes que otras, dependiendo de la intención de su creador y del interés de los jugadores.

Actualmente, la teoría de juegos se usa en diversas aplicaciones, en la red y obviamente en los juegos de mesa. Ahora bien, la teoría de juegos plantea que la interacción no necesariamente debe ser antagónica, si no puede ser cooperativa o colaborativa, en busca de un beneficio común, estos principios sirven para entender cómo se estructura un juego de mesa hoy en día.

Clasificación de los juegos de mesa retomando la Teoría de Juegos, se considera que existen tres tipos de juegos de mesa: competitivos, colaborativos y cooperativos.

Los juegos competitivos requieren que se desarrollen estrategias que se oponen a las acciones de los demás jugadores.

Los Juegos Cooperativos son aquellos en donde la situación que plantea el juego requiere que dos o más jugadores y que tengan intereses u objetivos que no son totalmente opuestos ni complementarios. Este tipo de juegos no asegura que todos los jugadores se beneficien equitativamente, de igual manera incluyen mecanismos de negociación.

Los Juegos Colaborativos son aquellos donde todos los jugadores trabajan en equipo contra el tablero (las mecánicas del juego generan un rival virtual o villano

que actúa en función del azar o como consecuencia de las acciones de los jugadores). La idea de estos juegos es que si un jugador pierde, todos pierden, y por tanto requieren una estrategia coordinada para ganar.

La mecánica del juego no debe depender en gran medida del azar. Las mecánicas de juego deben contemplar el azar como el gran equalizador entre jugadores, más no como un factor preponderante para alcanzar el objetivo. Esto es importante en especial con juegos competitivos. Las reglas deben estar escritas de manera clara, concisa y breve ya que pocos jugadores tienen la paciencia para leer, mucho menos aprender reglas muy largas, mientras más pasos se agreguen en conjunción con diversos elementos del juego, mayor es el riesgo de que las reglas sean confusas, anticlimáticas o poco funcionales, provocando que los jugadores no deseen repetir la experiencia.

El practicar juegos de mesa, como ejercicio de diseño, permite explorar diversos enfoques y propósitos recreativos, educativos, competitivos, colaborativos y hasta como herramienta de investigación; o bien una mezcla de varios de estos.

Las etapas, de un juego de mesa son las siguientes:

- 1.- Empatizar: se debe jugar cuantos juegos le sean posibles para familiarizarse con los diversos sistemas y virtudes, como la clasificación de juegos mencionados. Esto de manera que se pueda contar con una investigación etnográfica que ayude a plantear una temática para el juego de mesa.
2. Definir (enfocar cuál es la problemática): en el caso de los juegos de mesa, es en esta etapa donde se determina el tema, la metáfora que dará origen al concepto de juego (que no es lo mismo a la parte gráfica o nombre) y el estilo de juego a diseñar.
3. Idear: en esta etapa es donde se generan los detalles sobre cómo se va a jugar el juego, cómo se va alcanzar el objetivo y cómo interactuarán entre sí para afectar a su vez las interacciones entre jugadores.
4. Prototipar y probar: estas etapas del método, más que ser consecutivas de manera lineal, deben adaptarse para que coexistan de forma paralela cuando se

trata de diseñar juegos de mesa. En esta fusión es donde se construye el juego para comprobar que las reglas tengan sentido, que las mecánicas fluyan de manera correcta y equilibrada.

Esta ponencia se expuso como un coloquio en la Escuela Primaria "Álvaro Obregón" de San Juan Xoconusco con docentes y directivos en donde se llegó al acuerdo de implementar en los recreos los juegos de mesa con los niños y niñas.

Con los juegos de mesa para niños y niñas **hemos logrado** en su educación y desarrollo **los siguientes beneficios** que hasta el momento hemos detectado.

- Ayudan al desarrollo de sus capacidades motoras, mentales y sensoriales.
- Desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.
- Muestran cómo resolver problemas, elaborar estrategias y tomar decisiones.
- Enseñan a cumplir las normas de convivencia.
- Favorecen la socialización y refuerzan los vínculos afectivos.

## **Conclusiones**

**Juego de mesa** es la clasificación que se da a los juegos que constan de un tablero y fichas de diferentes formas y colores, lo que obliga a que se organice sobre una superficie plana, generalmente una mesa, de ahí su nombre. Según las reglas, que son diferentes para cada juego, pueden participar en ellos uno o más niños.

Mientras unos juegos requieren de los participantes el uso del razonamiento táctico o estratégico, coordinación, destreza manual, memoria, capacidad deductiva, u otras habilidades, otros juegos simplemente están basados en el puro azar.

Por su naturaleza, los juegos de mesa no conllevan en general actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de esta.

Los juegos de mesa como las damas chinas, el ajedrez, el domino, la lotería, serpientes y escaleras, el Jenga entre otros, permiten a los niños y niñas el entretenimiento por el reto que representa la resolución de problemas, porque es

una forma sencilla de divertirse, por la posibilidad de generar e imaginar nuevas experiencias y por la experiencia social que estos promueven.

Los juegos de mesa requieren adentrarse en sus peculiaridades, considerando que son una propuesta viable para implementarlos en los recreos didácticos. Así mismo, tienen un potencial enorme como material didáctico que puede ser usado por los docentes en las asignaturas para poder enseñar de manera más accesible los temas. En este sentido, los juegos de mesa ofrecen múltiples opciones para coadyuvar al desempeño de los niños y niñas.

Por todos estos beneficios se sugiere que cada escuela primaria valore lo importante que es implementar los juegos de mesa para un mayor desarrollo integral en los niños y niñas en los centros escolares, en mi caso la manera en que involucre a los docentes de la Escuela Primaria Álvaro Obregón de San Juan Xoconusco fue por medio de una ponencia de la cual hay agradecimiento por parte de la Supervisión Escolar y es parte integral de este trabajo, esta se impartió en enero del año en curso, fue fundamental para que cada docente tuviera conocimiento y se concientizaran de lo importante que eran estos juegos y llegamos a la conclusión de implementarlos en los recreos didácticos y en algunas clases.

## **Referencias**

Oriol Comas I, 2005, "El mundo en juegos", PP. 264

Severiano Ballesteros Alonso, 2005 "Juegos de mesa del mundo". PP. 125

Juan Diego Sánchez Torres, 2008 "Juegos de tablero para el aula y otros lugares", PP. 295

Alberto Valero de Castro – 2003, Juegos de solitarios, cartas y dominó", PP 317



Subdirección Regional de Educación Básica Valle de Bravo  
La Supervisión Escolar P277 de Educación Primaria  
Otorga el presente

# AGRADECIMIENTO

Al Mtro. Margil Cuellar Zaragoza  
Promotor de Educación Física Perteneciente a la Coordinación F034  
Por su destacada participación en la Impartición de la Ponencia  
“Juegos de Mesa en la Educación Primaria”  
Escolar P277 en el Ciclo Escolar 2022 – 2023.



*D*  
*RESÉNDIZ*  
PROFR. TARCICIO RESÉNDIZ PÉREZ  
SUPERVISOR ESCOLAR ZONA P277/08