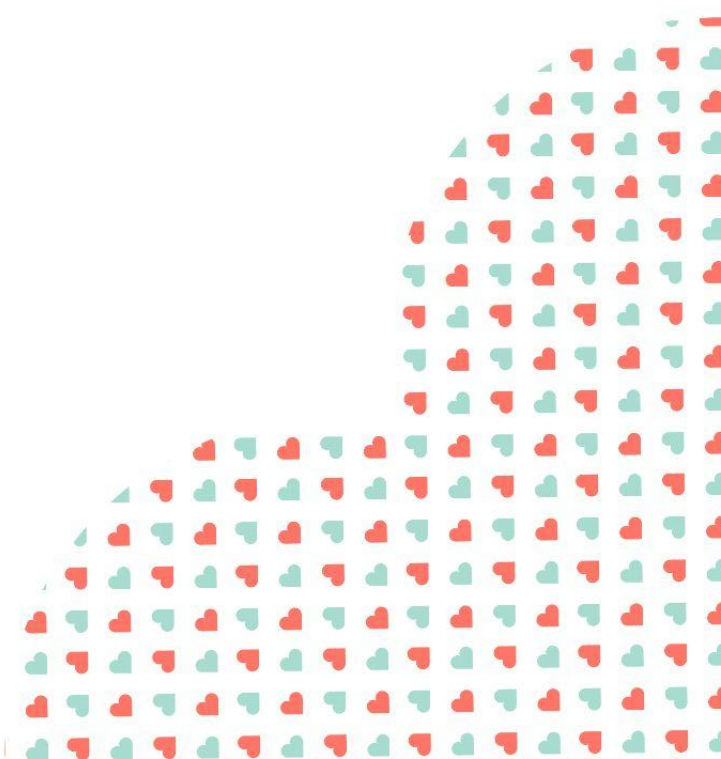


# RELACIÓN DEL JUEGO Y LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

*Patricia Vázquez.*



# PATO



<https://theduck.legofoundation.com/DuckBuild/index.html>

# ¿De qué vamos a hablar?

AtJ:  
Aprendizaje a través del  
juego

1. Entender el tamaño del reto del AtJ
  - a. ¿Nos gusta jugar?
  - b. ¿Qué datos tenemos?
2. Entender cómo promover el AtJ
  - a. ¿Qué características?
  - b. ¿Qué habilidades?
3. Formar parte del cambio
  - a. ¿Qué elementos necesito para el diseño de estrategias para el AtJ?
  - b. ¿Hacemos equipo?

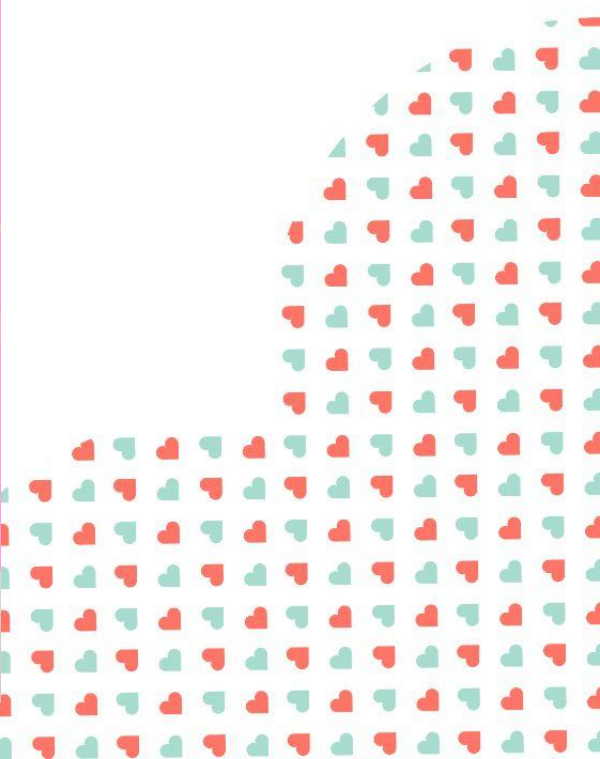
# 1. Entender el tamaño del reto

**“ En vez de presionar a los niños a que piensen como adultos, podríamos recordar que ellos son excelentes aprendiendo e intentar ser más como ellos.**

Seymour Papert (1928-2016)  
Profesor LEGO® de Investigación en Aprendizaje  
MIT Media Lab



## a. ¿Nos gusta jugar?



## B. ¿Qué datos tenemos?



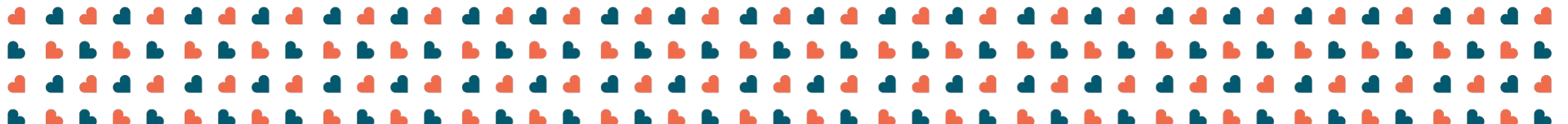


# “EL JUEGO UNA EMERGENCIA SILENCIOSA”



- **95%** de los padres están de acuerdo en que el juego potencia el desarrollo de habilidades (NG)
- **96%** de los padres creen que el juego puede ser educativo para el desarrollo infantil (IKEA).
- **98%** de los padres dicen que creen que el juego ayuda a los niños a alcanzar su máximo potencial (DiG)

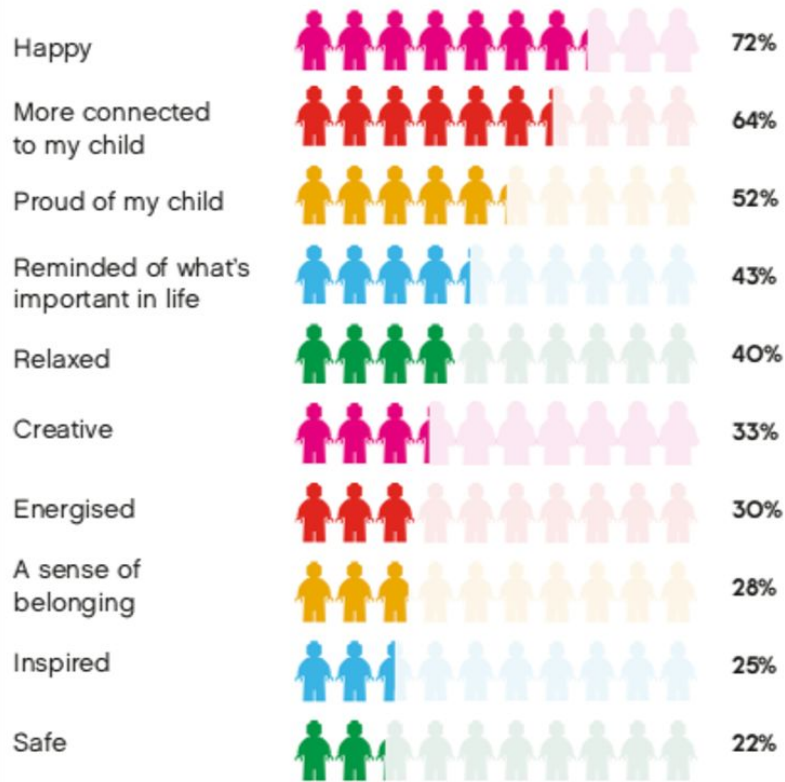
Sin embargo, a pesar de la evidencia, el juego sigue siendo subvaluado, poco priorizado y no reconocido en la vida de las niñas y los niños.





- *“Play Well Report, Fundación Lego”.* 2018
- Los hallazgos presentados en el informe se basan en **12,972** respuestas de padres e hijos; **9.249** padres de niños que tenían entre **18 meses y 12 años** respondieron a una encuesta en línea de **20 minutos** hecha a medida.
- El estudio también incluye **3,723** respuestas de niños de entre **5 y 12 años** cuyos padres había completado la encuesta principal. Los primeros 15 minutos fueron contestados por el padre, y los cinco minutos restantes fueron contestados por su hijo, no dirigidos por sus padres
- **Países participantes:** Estados Unidos, Dinamarca, México, Reino Unido, Francia, Alemania, Rusia, China y Arabia Saudita

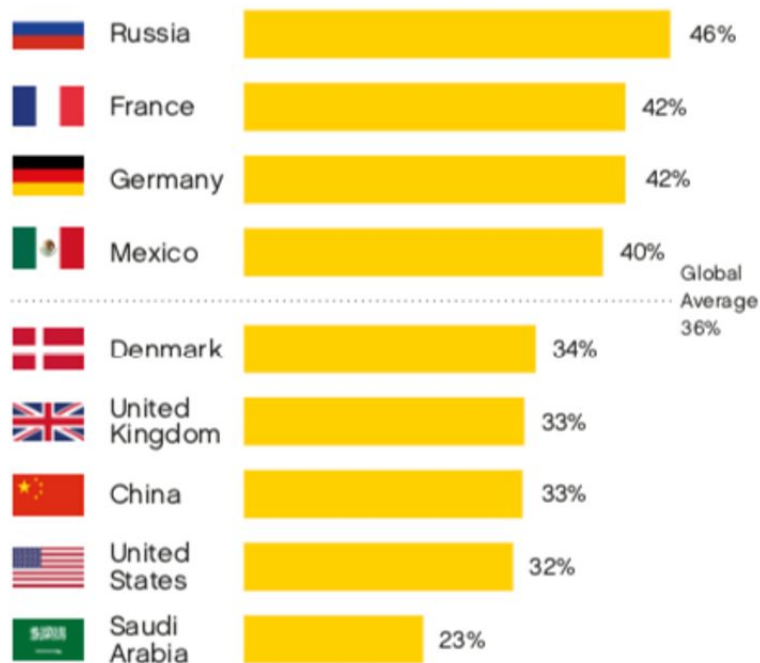
## The emotions parents say they feel when playing with their child



Q6. How do you feel when you play with your child? Base: All parent respondents n= 9249

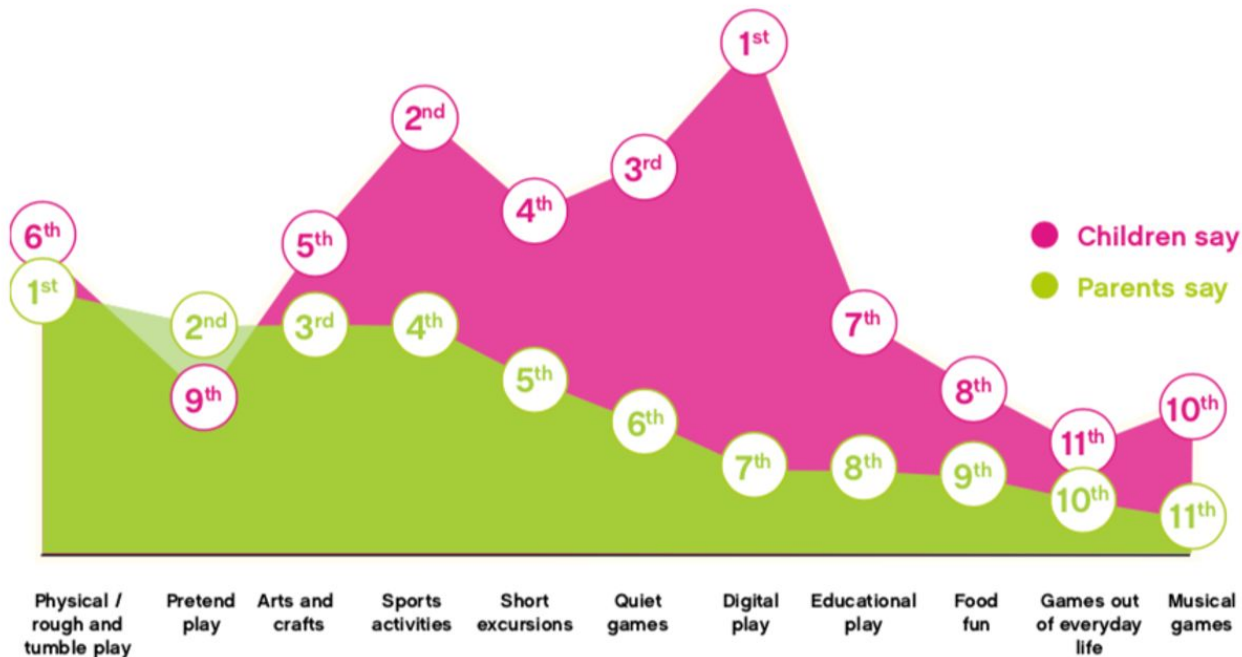
Fuente: "Play Well Report", 2018, p. 28

## % of parents who say a lack of time in the day is the key barrier to more play



Q10. Which of the following, if any, do you think are preventing you from playing more as a family? Base: All parent respondents = 9249; USA 1045, UK 1038, China 1034, Mexico 1042, France 1025, Germany 1024, Saudi Arabia 1014, Denmark 1010, Russia 1017

There's a generation gap when it comes to how adults  
and children rank their favourite play activities:



Q14. Thinking about your own childhood, what kinds of games did you enjoy playing most? Base: All parent respondents n= 9249// Q32. What are your favourite games and things to do? Base: All child respondents: 3723

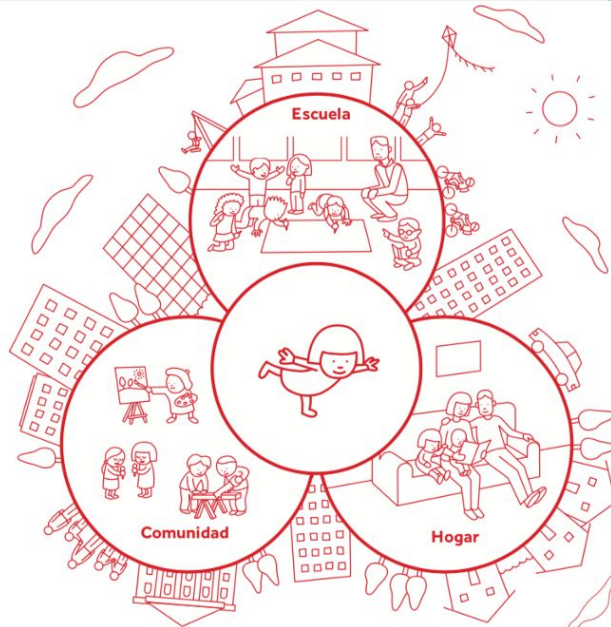
## Children's preferred play activities Mexico

- 1042 padres de familia
- 418 niños



Fuente: "Play Well Report", 2018, p. 81

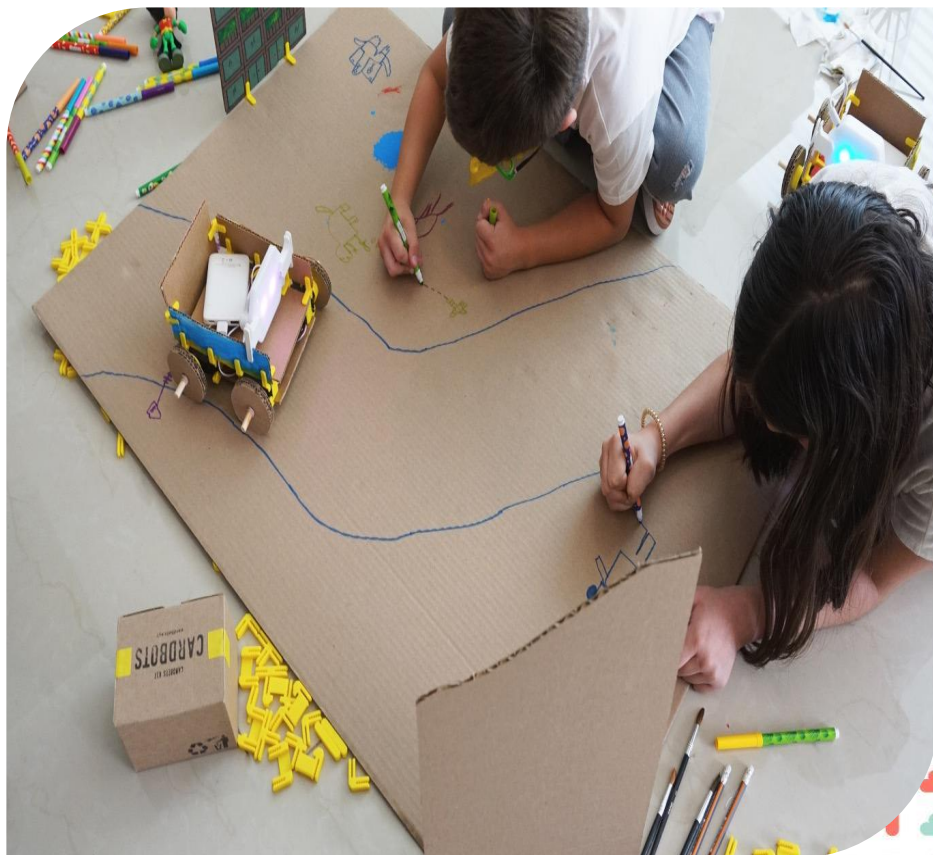
## 2. Entender cómo promover el AtJ



“ **Aprender a través del juego se trata de continuidad; unir las esferas de la vida de los niños-el hogar, la escuela y el mundo, y hacerlo a lo largo del tiempo.** ”

Susan MacKay,  
Directora de Enseñanza y Aprendizaje  
del Museo del Niño en Portland

## a. ¿Qué características?







## B. ¿Qué habilidades?



# El aprendizaje a través del juego debe ser integral

## El rol del adulto

- Guía a los niños para que realicen sus propios intentos.
- Haz muchas preguntas, dependiendo de la situación y del nivel de comprensión del niño, como: ¿Qué hiciste? Dime ¿De qué se trata? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué pasó?
- Deja que los niños tomen las riendas de la actividad.
- Invítalos a encontrar diferentes maneras de llegar a una solución.
- Recuerda, tu trabajo es facilitar el aprendizaje a través del juego.

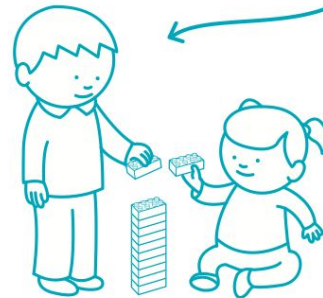


## Emocional

- Desarrollan confianza, autocontrol y reflexionan.
- Motivación, se plantean objetivos y límites.
- Practican, fallan y tienen éxito, acumulan logros.

## Cognitivo

- Se concentran, resuelven problemas.
- Desarrollan flexibilidad de pensamiento.
- Resuelven tareas complejas y estrategias para encontrar soluciones.



## Social

- Colaboran, se comunican, entienden las perspectivas de otros.
- Comparten ideas, negocian reglas y desarrollan empatía.

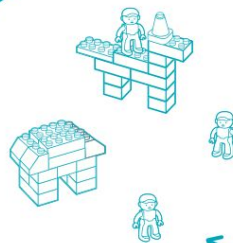
## Físico

- Estando físicamente activos, entienden movimiento y espacio.
- Practican con los sentidos para tener un cuerpo sano y activo.



## Creativo

- Desarrollan ideas que expresan y vuelven realidad.
- Crean asociaciones, simbolizan, representan ideas y crean sus propias experiencias.



# Transformación desde el Corazón de la Educación



**Juego libre**

**Juego guiado**

**Juegos con reglas**

**Instrucción**

**Elección del niño**

**Equilibrio**

**Estructura**



## Transformación desde el Corazón de la Educación



5 x 5



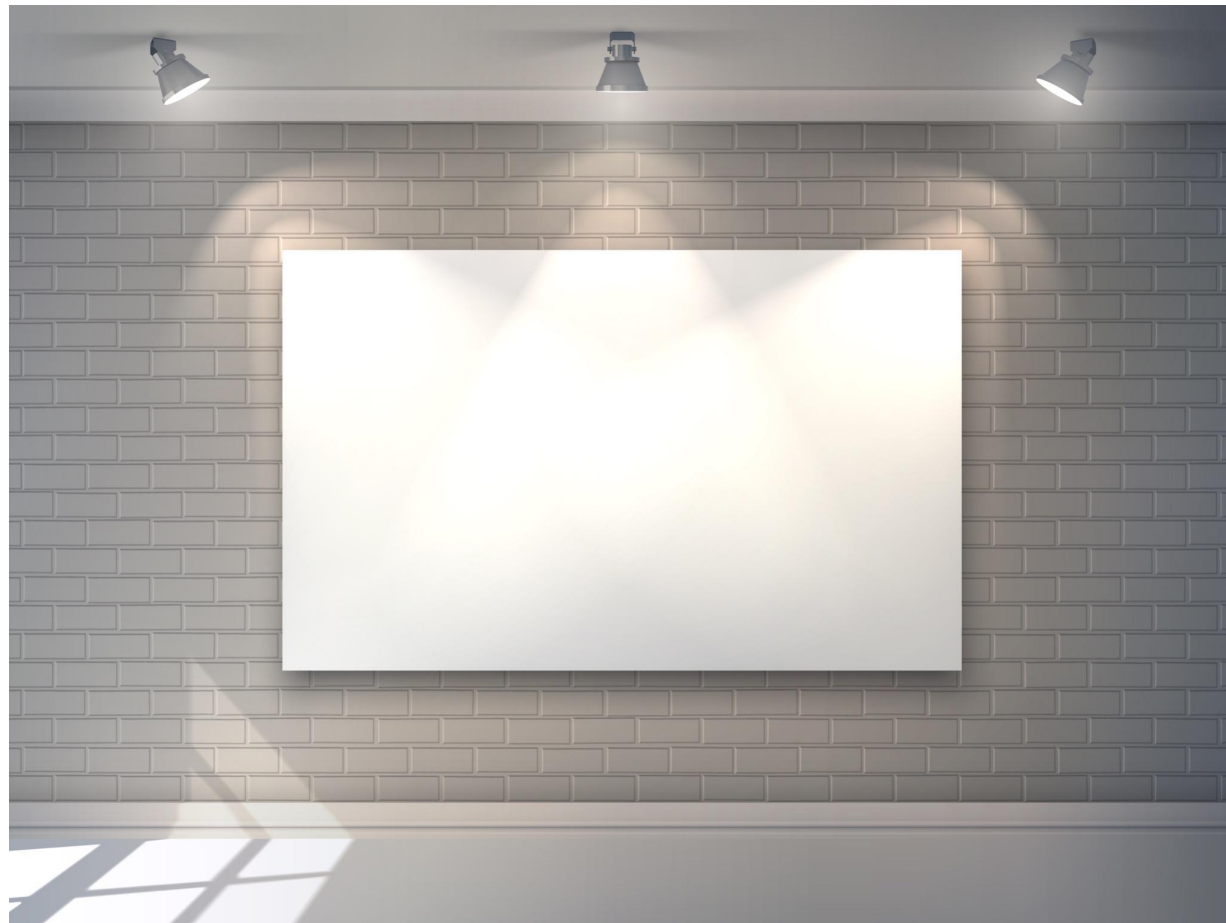
### 3. Formar parte del cambio



a. ¿Qué elementos  
necesito para el  
diseño?



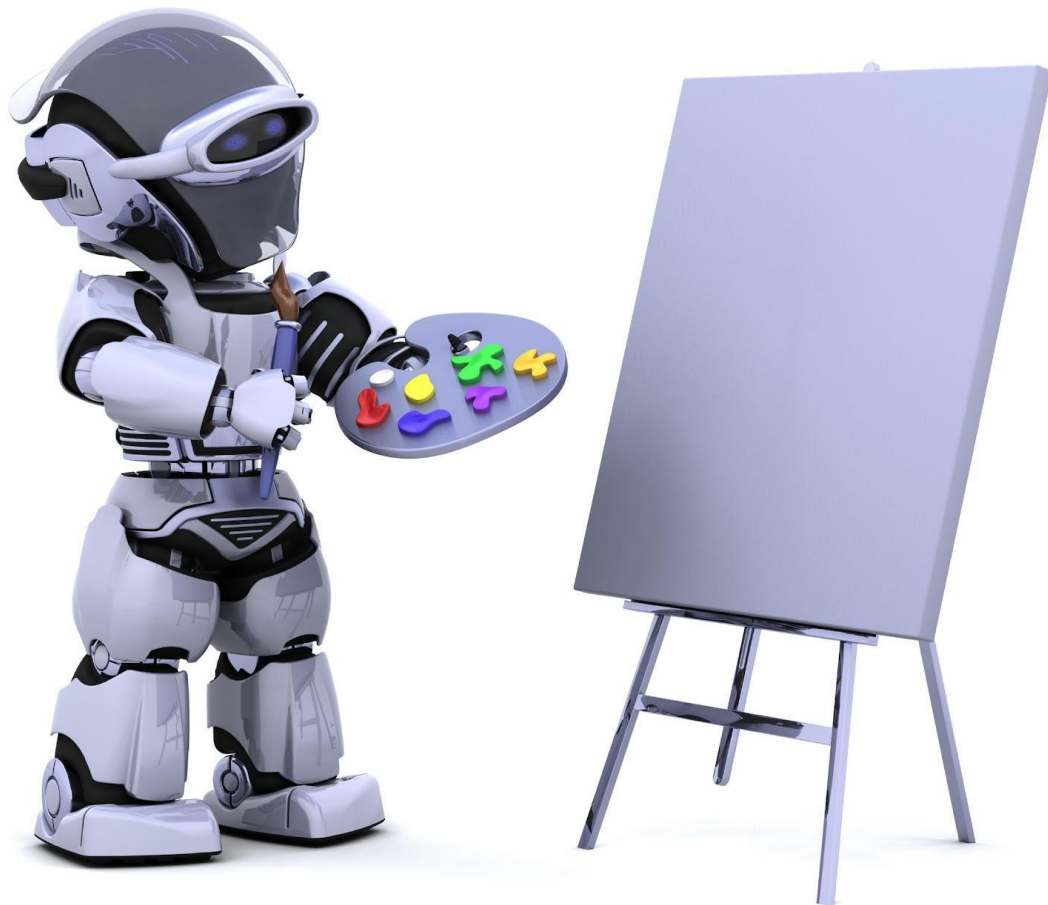
Pensamiento creativo





Transformación desde el  
Corazón de la Educación

Pensamiento de diseño



Experiencias lúdicas



# Buena planeación



Valorando propuestas de diseño de...


## Aprendizaje a través del Juego

¿Qué proyecto de juego es?

Nombre de quien diseñó:

Soy:  
Y del presente juego me interesa principalmente valorar:

Clave: La propuesta integra su **diseño lúdico enfocado al aprendizaje** de forma.-  
**A=** excelente y bien articulado; parece que llevará al logro de objetivos  
**B =** es bueno pero requiere ajustes  
**C =** no se entiende claramente; deben implementarse cambios importantes

|          |   |  |
|----------|---|--|
| <b>A</b> | <b>Aprendizaje esperado</b>   | El aprendizaje que se propone ¿te parece significativo? (Sí, no, por qué)                                |
| <b>B</b> |   |  |
| <b>C</b> |   | ¿Piensas que el juego proyectado motivará a que se desarrolle el aprendizaje esperado? (Sí, no, por qué) |
| <b>A</b> | <br><b>Persona</b><br>(Público objetivo) | El juego planteado...<br>¿Es adecuado a la edad a la que se dirige? (Sí, no, por qué).                   |
| <b>B</b> |   |  |
| <b>C</b> |   | ¿Contiene elementos que faciliten la inclusión de personas con otras capacidades? Sí ( ) No ( )          |
|          | <b>Habilidades a las que se enfoca</b>  | Físicas ( ) Sociales ( ) Emocionales ( )<br>Cognitivas ( ) Creativas ( ) Otras _____                     |
| <b>A</b> | <b>Objetivo del juego</b><br>(Resultado claro y delimitación de la finalización)  | ¿El objetivo del juego está planteado con claridad? (Sí, no, por qué)                                    |
| <b>B</b> |   |  |
| <b>C</b> |   | Anota alguna sugerencia para agregar valor o corregir:   |



Valorando propuestas de diseño de...

## Aprendizaje a través del Juego

|          |   |  |
|----------|---|--|
| <b>A</b> | <b>Dinámica del juego</b><br>(¿Qué tengo que hacer para lograr el objetivo?)  | ¿La dinámica está planteada con claridad, y permite jugar sin confusiones porque se entiende qué hacer? (Sí, no, por qué)  |
| <b>B</b> |   |  |
| <b>C</b> |   | Anota <u>2</u> sugerencias para mejorarla:   |
| <b>A</b> | <b>Mecánica del juego</b><br>(Las reglas)   | ¿Las reglas que se piensa proponer son claras? (Sí, no, por qué)   |
| <b>B</b> |   |  |
| <b>C</b> |   |  |
| <b>A</b> | <b>Elementos del juego</b><br>(componentes que caracterizan, o que mejoran la experiencia de juego y ayudan a sumergir a los jugadores en el juego) | El juego presentado es, o incluye elementos de:  |
| <b>B</b> |   | ( ) Significativo<br>( ) Propuesta de estética atractiva<br>( ) Alegre/Divertido<br>( ) Azar ( ) Niveles ( ) Narrativa ( ) Recompensas<br>( ) Estrategia ( ) Recursos<br>( ) Iterativo<br>( ) Socialmente interactivo<br>( ) Tema. ¿Qué tema es? _____<br>( ) Involucra activamente a los usuarios<br>Fomenta: ( ) Competencia ( ) Conflicto ( ) Cooperación<br>( ) Tiempo<br>Otros: _____ |
| <b>C</b> |   |  |
|          | <b>Feedback</b>   | El juego se plantea para arrojar retroalimentación:<br>( ) Durante el propio juego (conforme se realiza)<br>( ) Al final (logro del objetivo)<br>¿Cómo se plantea que se logre lo anterior?  |

Adaptado de:

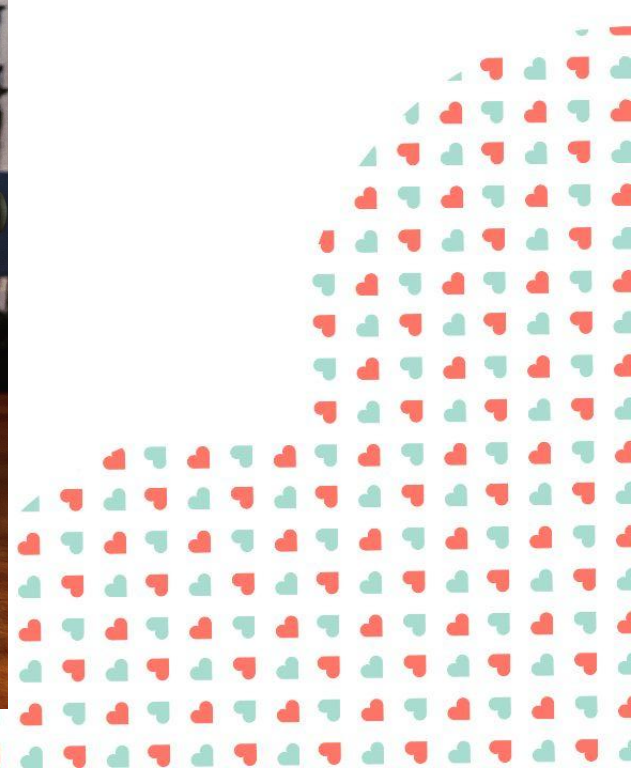
Boller, S., Kapp, K. (2017). "Play to Learn: Everything You Need to Know About Designing Effective Learning Games". Apple Books. (Appendix 3).

The LEGO Foundation. (2022). Play unlocks essential skills. Learning Through Play. Recuperado 6 de abril de 2022, de <https://learningthroughplay.com/why-play/play-unlocks-essential-skills>

Conexiones valiosas

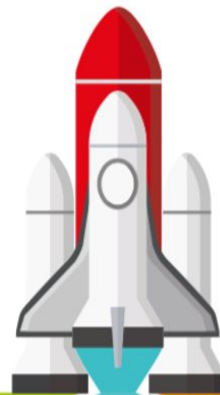


## B. ¿Hacemos equipo?



# The power of PLAY

Play is the rocket fuel for skills development – at home, in the community and at school. Read on to find out more...



real play  
coalition



[www.realplaycoalition.com](http://www.realplaycoalition.com)

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



The LEGO Foundation

## COMMUNITY COUNTS!



In the UK, children living in deprived areas are nine times less likely than those living in affluent areas to have access to green space and places to play.

Pavements, walls and bus stops in Belmont, West Philadelphia, USA, have had puzzles and games built into them, so kids and adults can engage together in ways that benefit communication, collaboration and the development of spatial skills.



The High Court in Delhi, India, has observed that parks enable kids to learn key skills through play.

Bristol City Council in the UK allows residential roads in the city to be closed and turned into traffic-free temporary Play Streets. Parents report 88% of kids playing out have improved social skills.



## PLAY STARTS AT HOME!



A study showed that children from disadvantaged backgrounds were, in some countries, more than 20% less likely to regularly play with building blocks than children from socio-economically advantaged homes.

An Oxford University study of 302 families in East London, UK, found that kids who played with their parents supported by a parenting app, had better concentration and determination, and were able to make their own decisions.



Researchers in South Africa found that children who play at home are a third more likely to have higher 'executive function' (time management, organisation, focus, multi-tasking skills).

A study found that adults in Jamaica who had received early childhood 'play intervention' earned 25% more than their peers who had not.



## SCHOOL'S IN!

A review of early-learning development standards across 37 countries found that only a third of countries had the concept of playful learning well integrated.

A German study of kindergartens reported that children who learned through play were more advanced in reading, maths and social skills. It also found they were more creative.



Research carried out for the UK government found that play-based learning improves the academic and emotional development of early years children.

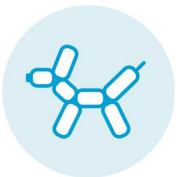
Australian researchers reported that young children studying at schools with a play-based curriculum had improved language and grammar skills.



# Game-Like Learning Principles

These game-like learning principles frame curriculum design and classroom interactions to make learning more engaging in Quest schools. The seven principles should be understood as working together within a system—

no single principle does much on its own. It is the relationships among the principles that make the game-like learning at our schools powerful and effective.



## It kind of feels like play

Learning experiences are engaging, learner-centered, and organized to support inquiry and creativity.



## Everyone is a participant

A shared culture and practice exists where everyone contributes, which may mean that different students contribute different types of expertise.



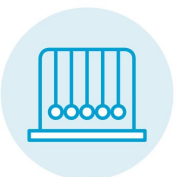
## Failure is reframed as iteration

Opportunities exist for students and teachers to learn through failure. All learning experiences should embrace a process of testing and iteration.



## Learning happens by doing

Learning is active and experiential. Students learn by proposing, testing, playing with, and validating theories about the world.



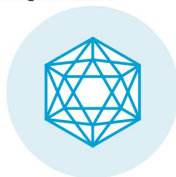
## Challenge is constant

A "need to know" challenges students to solve a problem whose resources have been placed just out of reach.



## Feedback is immediate and ongoing

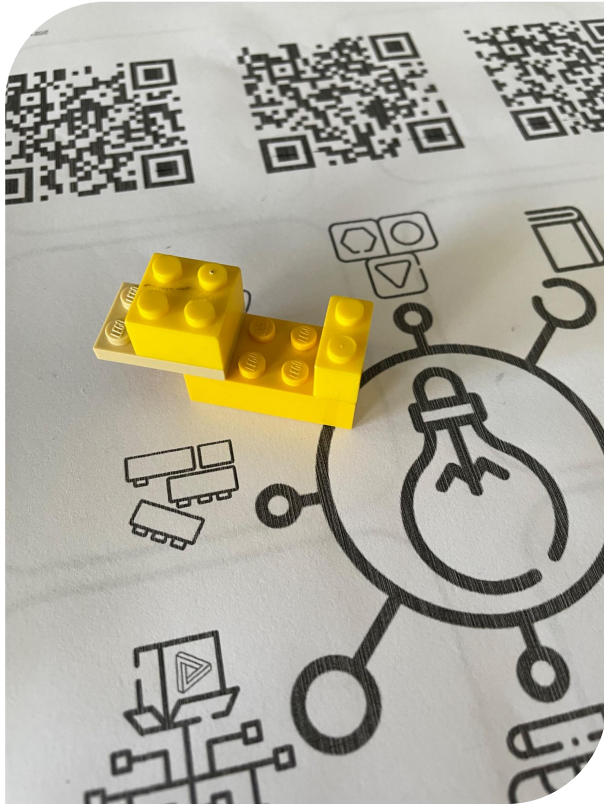
Students receive ongoing feedback on their progress against learning and assessment goals.



## Everything is interconnected

Students can share their work, skill, and knowledge with others across networks, groups, and communities.



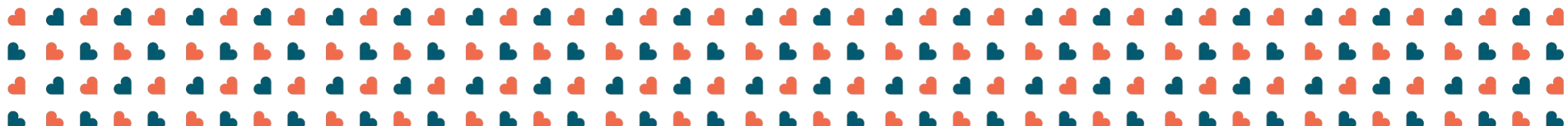


- **Empieza por tí - transmite la importancia del AtJ con el ejemplo**
- **Usa lo que tienes - despierta la creatividad**
- **Rompe los estereotipos del juego en la escuela**
- **Dales tiempo**
- **Involucra a las familias**
- **Busca opciones sin costo**
- **Dale sentido en el aula**



**El juego es un lenguaje...**

**El aprendizaje a través del juego es una  
oportunidad de desarrollar un nuevo lenguaje...**



Transformación desde el  
Corazón de la Educación

# Gracias

# Evaluación de Satisfacción

