



Marzo 2020 - ISSN: 1989-4155

JUEGOS DE MESA COMO HERRAMIENTA PARA PRACTICAR COMPETENCIAS TRANSVERSALES EN APOYO A LA TUTORÍA

¹Mtra. Valeria Álamo Borja

Consultora Mercadológica independiente

vaab5@yahoo.com

²Mtro. Uzziel Japhet Vega Cadena

Profesor Investigador de tiempo completo en la Universidad de Quintana Roo

uzzielvc@uqroo.edu.mx

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Valeria Álamo Borja y Uzziel Japhet Vega Cadena (2020): "Juegos de mesa como herramienta para practicar competencias transversales en apoyo a la tutoría", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (marzo 2020). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/03/juegos-mesa-herramienta.html>

<http://hdl.handle.net/20.500.11763/atlante2003juegos-mesa-herramienta>

RESUMEN

El objetivo general de la presente investigación es identificar la factibilidad de poner en práctica las competencias transversales a través de los juegos de mesa en la labor tutorial. Aprender hoy en día, precisa trascender de la educación tradicional hacia el desarrollo de competencias transversales las cuales son una combinación de habilidades prácticas y cognitivas que se relacionan con los conocimientos, motivación, valores, actitudes, emociones y elementos sociales o comportamientos que actúan en conjunto de manera individual y diferente en cada uno de los individuos. El modelo educativo actual, exige cada día más el desarrollo de competencias transversales en ambientes cooperativos dentro de sus aulas así como en las sesiones de tutoría grupal a través de dinámicas como lo son los juegos de mesa cooperativos. En el juego "Hanabi" por ejemplo todos los jugadores ponen en práctica las principales competencias transversales ya que tienen una meta en común, resuelven conflictos, tienen buena comunicación, trabajan en equipo y se necesita un alto nivel de concentración y razonamiento. Lo anteriormente mencionado, se encuentra sustentado dentro de esta investigación a través de una metodología de recolección de información existente e importante a considerar para identificar que los juegos de mesa cooperativos se recomiendan como actividad dentro de las tutorías grupales para el desarrollo de competencias transversales.

Palabras Clave: JELI2 Educación, JELI21 Análisis de la educación, JELC7 Teoría de los juegos y Teoría de la negociación, JELC71 Juegos Cooperativos

https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digos_de_clasificaci%C3%B3n_JEL

¹ Valeria Alamo Borja
Lic. Administración de Instituciones y Mtra. Marketing Internacional
Consultora Mercadológica Independiente

² Uzziel Jpahet Vega Cadena
Mtro. Mercadotecnia y Negocios
Mtro. Business Administration (MBA), Negocios y Recursos Humanos

ABSTRACT

The objective of the present investigation is to identify the feasibility of practicing transversal competences through board games in the tutorial work. Learning today, needs to transcend from traditional education to the development of transversal competences, which are a combination of practical and cognitive skills related to knowledge, motivation, values, attitudes, emotions and social elements or behaviors that act together individually and differently in each person. The current educational model demands more and more the development of transversal competences in cooperative environments within its classrooms as well as in group tutoring sessions through dynamics such as cooperative board games. In the game "Hanabi", for example, all players put into practice the main transversal competences, since they have a common goal, resolve conflicts, have good communication, work in teams and need a high level of concentration and reasoning. All above mentioned is based on this research through an existing and important information collection methodology to consider to identify that cooperative board games are recommended as an activity within group tutorials for the development of transversal competencies.

Key words: JELI2 Education and Research Institutions, JELI21 Analysis of Education, JELC7 C7 Game Theory and Bargaining Theory, JELC71 Cooperative Games

<https://www.aeaweb.org/jel/guide/jel.php>

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Contrariamente a lo que hace algunos años se pensaba sobre la educación tradicional competitiva en cuanto a que era la mejor forma de aprender, el modelo educativo actual, ha tomado una dirección hacia la educación cooperativa, interactiva tanto en el aula como en la tutoría grupal a través de dinámicas empíricas en donde el alumno ponga en práctica las competencias transversales de una forma inconsciente y automática en ambientes de entretenimiento, razonamiento, convivencia y trabajo en equipo. Los Juegos de mesa cooperativos como lo es el "Hanabi" son una muestra tangible para desarrollar estas competencias transversales.

OBJETIVOS

La presente investigación tiene como objetivo general de identificar la factibilidad de poner en práctica las competencias transversales a través de los juegos de mesa en la labor tutorial.

Derivado de lo anterior es importante mencionar como objetivos específicos:

- Conocer el contexto de la educación y las competencias transversales, así como su importancia para los alumnos dentro y fuera del aula en convivencia con la comunidad.
- Identificar las diferencias entre el aprendizaje competitivo y cooperativo para poder esclarecer las ventajas que hoy en día brinda el aprendizaje cooperativo.
- Identificar la importancia de los juegos cooperativos dentro del aprendizaje del alumno y su influencia dentro de la tutoría grupal.
- Conocer las reglas del juego Hanabi para finalmente establecer la relación y coincidencias con respecto a las dinámicas cooperativas en la tutoría grupal así como su apoyo para la práctica y desarrollo de las competencias transversales.

METODOLOGÍA

Se utilizó una metodología de carácter documental para la elaboración del presente artículo a través del análisis e interpretación de información secundaria de diversos autores enlistados al final de este documento en la parte de referencias bibliográficas. La información recabada es de gran importancia y apoyo para el desarrollo integral del alumno ya que los conceptos de competencias transversales, aprendizaje y juegos cooperativos, así como tutoría grupal, habían sido abordados anteriormente dentro de otras investigaciones y desarrollados en el aula de

manera independiente. Debido a lo anterior, esta investigación establece finalmente el beneficio y relación existente entre estos conceptos al ser puestos en práctica dentro de aula en una institución educativa.

1. CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN POR COMPETENCIAS

En una dinámica global rápida y cambiante, los programas educativos han tenido que adaptarse a las nuevas necesidades humanas, las organizaciones tienen que ser más efectivas y exigen que talento humano mejor capacitado se integre a sus filas para enfocar su competencia haciendo más con menos y siendo altamente competitivas; la educación por su lado surge en antaño prácticamente desde el origen del hombre, (Erich, 2012). El proceso educativo ha evolucionado de la mano del hombre y buscado ir más allá y dirigiendo el aprendizaje para que mejore y pase de generación en generación; transferir la educación parece coincidir con una necesidad del personamiento de trascendencia según (Erich, 2012)

Si las organizaciones cambian y exigen que los que se integran a ellas cambien con igual velocidad o se integren inclusive con habilidades que serán necesarias en el futuro, la herramienta ideal para transmitir conocimientos es la educación; a través de ella evidentemente se reflejan contextos y realidades que pueden ser generales o específicas, lo que nos lleva a concluir que aprender es hoy una constante imprescindible y necesaria pero también resulta determinante enseñar (Gabilondo, Á., 2013).

Las organizaciones comenzaron a entender que la relación entre sus diferentes áreas requiere que los colaboradores no sólo coexistan entre sí y trabajen en equipo, sino que se relacionen y entrelacen las funciones en un sistema cuyo eslabón más débil podría ser el reflejo de que tan fuerte es la organización, los colaboradores entonces necesitan otras habilidades y conocimientos. Existe un gran número de conocimientos que pueden ser transferidos y que sirven para propósitos particulares, por ejemplo, el conocimiento técnico, indispensable en ciertas profesiones, en México por ejemplo, organismos como el Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales (2016) indican conocimientos técnicos o estándares de competencia al certificar que el conocimiento puede apoyar al desarrollo empresarial y organizacional. (Laborales, C. N. (2016)

Pero nuevamente educación es algo más complejo, Delors (2013) habla incluso de cuatro pilares en la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser hablamos entonces de una integración de conocimientos y una transversalidad de habilidades que complementan el perfil del educando; enseñar hoy día, tiene que ir más allá de los procesos educativos convencionales y fomentar habilidades en la forma de actuar del estudiante. (Tesouro, 2005)

Para la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico OCDE (2012), la educación no sólo brinda herramientas competitivas laborales al estudiante para el corto plazo con un fin de empleabilidad, es un proceso continuo cuya trascendencia permite apuntalar el desarrollo profesional e inclusive enfrentar el desempleo a través de la adquisición y desarrollo de habilidades, conocimientos y competencias requeridas por el entorno global logrando al mismo tiempo una efectividad organizacional; es importante estar preparado, es importante tener un título; la OCDE informó que los egresados con título universitario enfrentan de mejor manera las crisis económicas y consiguen de manera más rápida empleo para enfrentar una crisis económica, es decir tienen habilidades que los hacen más competentes en enfrentar una crisis, tienen entonces competencias en enfrentar una crisis económica.

Para la OCDE la competencia es la capacidad para responder a las exigencias individuales o sociales y debe tener una amalgama entre habilidades prácticas y cognitivas que se relacionen con los conocimientos, motivación, valores, actitudes, emociones y elementos sociales o comportamientos que actúan en su conjunto de manera eficaz (OCDE, 2012).

Según la Real Academia, el Concepto de competencia proviene del latín "*competentia*" que es la "pericia, aptitud o idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado". (Real Academia Española, 2014)

Es así como los deberes educativos hoy día no están suscritos únicamente a tratar de inculcar conocimientos sino además tienen que poner en práctica competencias dependiendo de la disciplina y área de conocimiento. En el Espacio Europeo de Educación Superior Cano

(2008) se habla sobre la importancia de las competencias para que formen parte de los egresados universitarios; de esta manera se puede generar un referente global que define de forma precisa las competencias que pueden y deben esperarse de un graduado en cada una de sus disciplinas. Estas competencias ratificadas por la Comunidad Europea (Rodrigues, Perarita, & Nunes, 2011) son:

1. Analizar y sintetizar
2. Aprender
3. Resolver problemas
4. Utilizar los conocimientos en la práctica
5. Adaptarse a diferentes situaciones
6. Preocuparse por la calidad
7. Practicar las técnicas de la información y comunicación
8. Trabajar de manera autónoma
9. Trabajar en equipo
10. Organizarse y planificar

Las competencias se convierten así en una ventaja competitiva para los egresados universitarios al insertarse en el ámbito global laboral mientras que para los programas educativos que incluyen la práctica de competencias son de gran ayuda para acreditaciones de calidad, cerrando el círculo las organizaciones se ven entonces beneficiadas en el sentido de contratar personal mucho más calificado así como brindar capacitación continua en pro de mantener y desarrollar las competencias para incrementar su efectividad y desempeño, la sociedad genera un desarrollo educativo, evoluciona y complementa su progreso social dando cierre así a un círculo virtuoso.

2. APRENDIZAJE Y JUEGOS COOPERATIVOS

2.1 Antecedentes

De acuerdo con Arranz (1999), desde 1592 y durante el renacimiento, el autor Comenius establecía que la mejor forma de aprender era la enseñanza entre pares. Posteriormente cerca del siglo XVIII en Inglaterra comenzó a utilizarse el aprendizaje cooperativo. Poco a poco fue dándose a conocer en América del Norte para finales del siglo XIX.

Otro autor importante fue Francis Parker (1875 - 1880) el cual generó procedimientos importantes para el aprendizaje cooperativo y su metodología se extendió en Estados Unidos con más de 30,000 profesores participantes.

Lamentablemente la enseñanza competitiva predominó a finales de los años 30 cuando se creó la Liga de la Libertad como movimiento comercial para vender la idea de aprendizaje competitivo a las escuelas volviéndolo de este modo el aprendizaje tradicional. Fue entonces cuando Célestin Freinet, creó en Vence, Francia una escuela que se caracterizaba por el aprendizaje cooperativo (Arranz, 1999).

En adición a lo anterior a continuación, se muestra el desarrollo que tuvo el aprendizaje cooperativo establecido cronológicamente.

Año	Actividad
1924	Floys Allport aplica psicología empírica
1956	Azrin y Lindsey generan un experimento cooperativo.
1957	Luce y Raiffa generan el juego "Tablero luminoso" el cual promovía las intervenciones de todos los jugadores
1969	Nelson y Madsen inventan un tablero movable con base a decisiones de grupo de recompensas. Se trabajó resolución de problemas a partir de varios roles. Nelson identificó que las personas se vuelven más competitivas conforme pasa la edad.
1967-1973	Bandura, O'Connnor, Evens y Schawz, muestran que las actitudes cooperativas se pueden reforzar por medio de los reconocimientos del profesor y experimentación de vivencias emocionales, reflexivas y de cognición que generen un cambio en los valores y actitudes

Tabla 1. Cronología del desarrollo del aprendizaje cooperativo (Ruiz & Omecaña, 2005).

2.2 Definiciones Y Características De Los Juegos Cooperativos

Para dar comienzo a este apartado, se abordaron diversas investigaciones dentro de las cuales se encuentra la investigación de Emilio Arranz (1999), quien argumenta que el aprendizaje cooperativo, se refiere a la participación activa y corresponsabilidad del alumno en la escuela. Es aquella en la que se tiene una meta compartida y positiva. (Arranz, 1999).

En adición a lo anterior Franklin Castillo et.al (2014) en su investigación "El Juego Cooperativo como herramienta de aprendizaje" define a los juegos cooperativos como dinámicas grupales y de pares en donde todos ganan o pierden ya que persiguen una meta en común.

De igual forma, según (De la Cruz Manjón & Lucena, 2010; Ruiz & Omecaña, 2005) los juegos cooperativos consisten en una actividad colectiva de éxito grupal, donde no existen perdedores. Por otro lado, Interred en colaboración con el Ayuntamiento de Donostia de San Sebastián (2009), desarrolló la investigación Juegos cooperativos para construir la paz. En dicha investigación los autores mencionan que los juegos cooperativos desarrollan entre los participantes un sentimiento de unión y pertenencia al grupo. Pueden jugarse en cualquier lugar y cualquiera que sea el número de los participantes. Los participantes pueden modificar o generar las reglas del juego y hasta crear sus propias actividades. Todos ganan o todos pierden y se apoyan entre sí para resolver conflictos o superar dificultades (Sebastián, 2009).

2.3 Diferencias Entre Aprendizaje Cooperativo Y Competitivo

Resulta importante identificar las diferencias entre el aprendizaje cooperativo y competitivo ya que como se mencionó anteriormente, el aprendizaje competitivo también llamado aprendizaje tradicional, ha predominado durante décadas con pequeñas intervenciones del aprendizaje cooperativo. Se han hecho investigaciones que demuestran que el aprendizaje cooperativo genera mayores beneficios que el competitivo. A continuación se desglosa un cuadro para determinar las diferencias entre las estructuras de aprendizaje cooperativo y competitivo de tomando como base investigaciones de Arranz (1999).

Cooperativo	Competitivo
Comunicación efectiva.	Poca comunicación.
Mayor rendimiento académico	Bajo rendimiento.
Mejor resolución de conflictos	Conflictos por el ganar /perder
Pensamiento arriesgado	Poca confianza.
Mayor confianza	Poca igualdad y equidad.
Mayor aceptación social	Poca participación emocional.
Mayor compromiso en el aprendizaje	Miedo al fracaso
Distribución equitativa del trabajo.	Individualismo protagonista)
Menor miedo al fracaso.	Desorganización
Participación Grupal (todos son protagonistas)	Frustración
Organización	Conformismo
Éxito o fracaso compartido	Desunión
Mas unión	

Tabla 2. Diferencias ente aprendizaje cooperativo y competitivo (elaboración propia)

2.4 Ventajas Y Desventajas Del Aprendizaje Y Los Juegos Cooperativos

Tomando en cuenta las investigaciones de Slavin (1983), Omecaña & Ruiz (2005), Castillo et.al (2014), De la Cruz & Lucena (2010), San Sebastián (2009) y Arranz (1999) se elaboró el siguiente listado de coincidencias sobre las ventajas del aprendizaje o juegos cooperativos.

- 1) Aprendizaje de actitudes, valores (respeto, tolerancia, comunicación, solidaridad, justicia y honradez), habilidades e información
- 2) Conducta pro-social. (pertenencia, aceptación y apoyo, confianza, integración, sanas relaciones sociales intergrupales de diferentes etnias, edades y niveles educativos y sociales)
- 3) Pérdida del egocentrismo y práctica de la humildad y comprensión de los problemas de sus compañeros (interés mutuo, igualdad social)
- 4) La autonomía y control
- 5) Mayores aspiraciones y motivación (el alumno dedica más tiempo y atención a la actividad)
- 6) Cooperación.
- 7) Salud Psicológica (Autoestima al sentirse apreciado por los pares y hacer bien las cosas.)
- 8) Rendimiento (Evaluaciones individuales y compartidas con mayor alcance de metas)
- 9) Reflexión y comprensión cognitiva
- 10) Facilita las tareas motrices, las actividades lúdicas y los deportes
- 11) Resolución de conflictos de manera no violenta
- 12) Creatividad
- 13) Experiencias Agradables y positivas (gusto por la clase y escuela)

De acuerdo a Arranz (1999) el aprendizaje cooperativo también ayuda a desarrollar las siguientes habilidades, cualidades y actitudes:

Habilidades Intelectuales	Cualidades Personales	Habilidades Físicas	Habilidades interpersonales	Actitudes hacia los demás
Imaginar.	Humor.	Hablar.	Animar.	Respetuosa.
Cuestionar.	Honradez.	Escuchar.	Explicar.	Agradecida.
Concentrarse.	Discreción.	Observar.	Entender.	Paciente.
Anticipar.	Sinceridad.	Coordinar.	Corresponder.	Positiva.
Decidir.	Entusiasmo.	Escribir.	Ayudar.	De soporte.

Tabla 3. Habilidades y actitudes que se desarrollan con el aprendizaje cooperativo (Arranz, 1999)

Por otro lado, según Arranz (1999); Omecaña & Ruiz (2005) y Slavin (1983) el aprendizaje y/o juegos cooperativos también podrían llegar a generar algunos conflictos:

- Bloqueo: Querer ser autoritario e imponer ideas propias
- Individualismo y egocentrismo: Trabajan de manera personal, generando desconfianza y la no aceptación de los integrantes. Se debe mediar para que los alumnos puedan expresar sus puntos de vista en un ambiente de respeto y escucha activa y contemplar las sugerencias de todos los integrantes.
- Conformismo: Resignación, falta de disposición. Actitud Mediocre.
- Prejuicio: Falta de igualdad, equidad y mala actitud con predisposición
- Favoritismo intra-grupal: La recomendación de los autores para evitar este tipo de situación es hacer rotación de roles e identificar participantes que tengan relaciones sociales estrechas para que, de esta manera, a través de la formación heterogénea de grupos se pueda evitar esta situación.
- Tendencia a la competición: Los autores recomiendan tratar de conseguir el equilibrio de la satisfacción personal, con actividades enriquecedoras para todos, permitir el anonimato de toma de decisiones.
- Incumplimiento de las reglas del juego: Es por eso importante resaltar las reglas más importantes, plantearlas de forma positiva. Que las reglas se comprendan, se acepten y valoren.
- Reacción hacia los menos capacitados: Los autores proponen generar un clima afectivo, social, de ayuda y respeto a los demás.
- Dispersión de la responsabilidad: Los alumnos considerados menos hábiles son ignorados por los demás. Una forma de solucionar este tipo de problemática es hacer que cada

miembro del grupo sea responsable de una parte única de la actividad colectiva o hacer que los alumnos sean individualmente responsables de su aprendizaje.

3. APRENDIZAJE CON JUEGOS DE MESA

Los juegos de mesa representan un método funcional para el aprendizaje cooperativo. De acuerdo con Elizabeth N. Treher autora de *Aprendiendo con juegos de mesa* menciona que muchos de los docentes y educadores no están conscientes o desconocen las investigaciones sobre los mejores y nuevos métodos de aprendizaje sin que éstos sean precisamente a partir de herramientas tecnológicas. En adición a lo anterior, comenta que los juegos de mesa se han usado desde hace ya más de 10 años para fomentar el aprendizaje, sin embargo, su aplicación es reducida, son desvalorizados con respecto al impacto tan alto que tienen en el aprendizaje. Este estudio presenta precisamente soluciones e investigaciones que demuestran el poder de ciertos tipos de juegos de mesa que facilitan el aprendizaje y la retención. (Treher, 2011).

Todo comienza con un aprendizaje interactivo. Tradicionalmente el docente utiliza presentaciones digitales como una de las herramientas más usadas para la transmisión de los conocimientos en el aula, lamentablemente investigaciones demuestran que generan poco impacto en la retención, desarrollo de habilidades y cambios de comportamientos en comparación con los juegos que impulsan más el desarrollo de los factores mencionados. De cualquier manera, los juegos en línea tampoco son suficientes para liderar un aprendizaje efectivo. Los juegos de mesa juegan un papel muy importante ya que mejoran las habilidades cognitivas y motrices para personas de todas las edades. Los integrantes aprenden de sus errores, se generan ambientes competitivos y cooperativos que impulsan aún más el aprendizaje y ayudan a generar razonamiento en la información. Además, proveen herramientas para la resolución de conflictos por parte de todos los miembros del equipo, genera analogías y metáforas. Cuando se juega en equipos, los integrantes aprenden juntos, nadie se siente excluido por no saber la respuesta. Por otro lado, es importante verificar que no exista ninguna duda a través de preguntas ya sea del maestro al alumno o viceversa. Además, impulsa un pensamiento crítico basado en la comunicación grupal y las habilidades de relaciones sociales. La comunicación y toma de decisiones de riesgo se toman de manera conjunta lo que ayuda a los participantes a mejorar su autoconfianza (Treher, 2011).

Vigil Cruz en Treher (2011), realizó un estudio sobre el juego "The Pharm Game", el cual se juega entre 3 a 4 jugadores, fue diseñado por la empresa Learning Key como herramienta de aprendizaje en la industria farmacéutica. Este autor probó la efectividad del aprendizaje, la retención, el entretenimiento y los métodos de enseñanza preferidos con respecto al método de enseñanza por medio de juegos de mesa en comparación con los métodos tradicionales. Se demostró que existe un mejor aprendizaje después de jugar y un mejor alcance de los objetivos. Los alumnos prefieren el juego a las clases tradicionales y dicen que es la forma más divertida y efectiva de aprender. Su capacidad de retención aumentó.

Por otro lado, Ruhk en Treher (2011), menciona que es muy efectivo dar instrucciones o explicar un concepto realizando una pausa de 2 minutos cada 12 o 18 minutos que se expone la información para generar mayor comprensión y retención. Primero se da un panorama general del juego, los integrantes se familiarizan, posteriormente comienza la analogía en donde nueva información es proporcionada junto con el material que forma parte del juego y la explicación de para qué sirve cada material.

En conclusión, los juegos de mesa para la enseñanza, son un recurso efectivo para el aprendizaje reflexivo, reduce los tiempos de aprendizaje, los alumnos retienen de mejor manera más información, promueve la discusión, colaboración y comunicación. (Treher, 2011)

4. EL JUEGO DE MESA COOPERATIVO HANABI

Resulta importante mencionar que hoy en día existen diversos juegos de mesa que apoyan el aprendizaje cooperativo. En esta investigación se menciona al juego Hanabi ya que ha ganado premios al mejor juego cooperativo en varias ocasiones (Board Game Geek, s.f.). Hanabi, es un juego cooperativo que consiste en que los jugadores no juegan uno en contra del otro sino juntos para lograr una misma meta. En este caso hipotéticamente los jugadores se dedican a la fabricación de juegos pirotécnicos y accidentalmente mezclaron los diferentes tipos de juegos

que tienen listos para un espectáculo. El juego consiste en trabajar colaborativamente para detener el espectáculo antes de que sea un desastre. Los jugadores deben poner juntos los 5 tipos de juegos pirotécnicos (un blanco, un rojo, uno azul, un amarillo, un verde), en orden descendente a ascendente (1,2,3,4,5) con los mismos colores de la tarjeta (Boardgame Geek, s.f.); (Bauza, 2012).

Se reparten 5 cartas a cada uno de los jugadores sin que éstos vean su contenido. Los jugadores NO DEBEN ver sus cartas. Son para que los demás las puedan ver. La comunicación verbal y no verbal entre jugadores es esencial para Hanabi. Los jugadores deben dar información a otro integrante sobre algún contenido de sus cartas. El jugador debe mostrarle claramente cuales son la o las cartas de las cuales les está dando información sin que éste pueda verlas directamente y solo dará una información sobre el color o número de la carta (Lee, juega y aprende, 2012) (Boad Game Geek, s.f.) (Bauza, 2012).

En complemento a lo anterior, existen diversas fuentes e información digital que acentúan los beneficios y características generales de “Hanabi”. Por ejemplo, el portal de blogs Lee, juega y aprende y la página web de información general AV Club se refiere a Hanabi como un juego que genera relaciones amistosas evitando caer en conflictos entre los jugadores, ya que todos trabajan para el mismo objetivo, fomenta el trabajo en equipo y la confianza entre los integrantes (Av Club, 2015; Lee, juega y aprende, 2012).

En adición, SAHM Reviews, una página de información general sobre temas de interés como juegos, tecnología, comida, viajes, moda entre otros, recomienda “Hanabi” como la opción de un juego social, que ve los errores de manera divertida e identifica cuando un jugador no está poniendo atención, por lo cual este juego ayuda a la práctica de la retención y la concentración (SAHM Reviews, s.f.).

Como se pudo observar anteriormente, Hanabi es un juego cooperativo que ayuda a desarrollar habilidades y actitudes que coinciden con la práctica de competencias transversales. La tutoría grupal es una oportunidad para desarrollar actividades a partir de juegos de mesa como Hanabi que apoyen la práctica de este tipo de competencias. A continuación se menciona en qué consiste la tutoría grupal y cuál es su importancia.

5. TUTORÍA GRUPAL

Para abordar el tema de tutoría grupal se consultó en primer lugar la investigación realizada por Cristina Hernando Polo y Juan Carlos Aragonese Ayuso sobre las dinámicas de grupo clase, en la cual menciona que grupo es un grupo de personas que se reúnen con un propósito en común durante un periodo específico y en donde desarrollan sentimientos como la solidaridad, existe la práctica de la comunicación, una identidad grupal (pertenencia y aceptación del grupo) y se distribuyen equitativamente los roles y las actividades a realizar indicadas por un profesor que favorece los procesos de aprendizaje. Al inicio, estos grupos adoptan “el grupo clase” en el cuál las personas se reúnen por objetivos diferentes, la estructura la define el profesor, hay poca interacción y sentimiento de pertenencia, posteriormente gracias a las dinámicas grupales, estos grupos toman una postura de beneficio en común y no individualista. Es por eso que la tutoría es idónea para generar diálogo y solucionar problemas. Actualmente, se generan interacciones para lograr un objetivo y el nuevo aprendizaje cooperativo ayuda a lograrlo en donde las actividades se realizan de manera individual y grupal por medio trabajo en equipo. Como parte de la forma de trabajo grupal se deben tener normas tanto explícitas como implícitas para ayudar a organizar las actividades y alcanzar la meta. La función del profesor como tutor es precisamente establecer las pautas de intervención generando un clima cálido que facilite la adaptación de alumnos hacia una identidad grupal. Es primordial que el tutor realice actividades de integración en las primeras sesiones para tener un conocimiento general de cada alumno. Por otro lado, también es muy importante reconocer que el sistema educativo actual busca generar capacidades cognitivas, motrices, comunicativas, de tutorización y colaboración entre iguales. (Hernando & Aragonese, 2002)

Por otro lado, se abordó la investigación “Técnicas de dinámica de grupos” por Narciso García Nieto generada en 1999. En dicha investigación, el autor indica que las ventajas de trabajo grupal son diversas: impulsa a pensar, sentir y actuar conciencia grupal, se practican habilidades de escucha, cooperación; se fomentan los valores de responsabilidad, compromiso, respeto y participación; el alumno aprende a resolver problemas, superar dificultades,

comunicación (diálogo y escucha activa), satisfacer necesidades de pertenencia, afecto y reconocimiento; se entrena el intercambio de opiniones, la colaboración y participación. (García, 1999)

En adición a lo anterior, Sebastián Rodríguez en donde propone un manual de tutoría universitaria. Rodríguez (2004) menciona que el grupo de tutoría, representa interacción y socialización a partir de formas educativas. Los beneficios que generan los grupos de tutoría pueden ser diversos; como el apoyo mutuo en el aprendizaje y establecer nuevas relaciones sociales; es una estrategia necesaria para el logro de objetivos; es un apoyo para el desarrollo académico de los estudiantes a partir del desarrollo de competencias de trabajo en grupo orientado a aspectos sociales con repercusiones no solo académicas sino formativas.

El tutor debe ser el animador y facilitador, estar pendiente de las reglas de participación de la comunicación intergrupala. Es muy importante la participación de todos los miembros del grupo. Esto se puede lograr mediante las presentaciones de cada uno entre pares, opiniones por escrito de manera privada o anónima (Rodríguez, 2004).

La investigación sobre la tutoría grupal, desarrollada por Mercado y Palmerin (2001) trata de la tutoría grupal en la educación y establece las modalidades de la tutoría grupal en el contexto educativo;

- 1) Grupales académicas: Para el análisis y resoluciones de problemas escolares, por bajo rendimiento y desempeño académico través de técnicas de estudio.
- 2) Tutoría grupal para asuntos personales: Situaciones que afectan de forma colectiva a un grupo como la falta de valores éticos y morales

El aprendizaje es más funcional y significativo cuando se habla de la tutoría grupal sobre todo para ayudar a la resolución de problemas en educación media superior y superior. Todas las técnicas colaborativas generan una experiencia en el alumno en el que aprende y obtiene una mejor formación y desarrolla el proceso de socialización en donde los estudiantes intercambian información y trabajan colaborativamente, comparten metas, recursos, logros, entendimiento del rol y problemas de los demás, hay responsabilidad individual, comunicación y retroalimentación al desempeño (Palmein y Mercado, 2001).

Por último, se tiene la investigación de Margarita Pino Juste y Jorge Soto Carballo sobre las ventajas e inconvenientes de la tutoría grupal como estrategia docente.

Como ventajas los autores mencionan el apoyo de decisiones, errores compartidos, mayor motivación, mayores estrategias de aprendizaje, dominio de técnicas de estudio y trabajo en equipo.

Como dificultades consideran el agobio con tantas actividades, dominio rápido a diferencia de sus compañeros, dificultad de planificar trabajo diario con la nueva información presentada y todos deben aportar. (Pino & Soto, 2010)

6. ANÁLISIS DE COMPATIBILIDAD Y TRASCENDENCIA DE LOS JUEGOS DE MESA COOPERATIVOS EN RELACIÓN A LA TUTORÍA GRUPAL Y LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Con respecto a las investigaciones analizadas en este documento, resulta importante comprender la relación integral que se presenta entre los Juegos de mesa cooperativos, la tutoría grupal y las competencias transversales desarrolladas como resultado de su práctica continua dentro de la sesión de tutoría grupal en las aulas de las instituciones educativas que trabajan bajo el modelo de competencias. A continuación, se presentan cuadros comparativos entre los elementos mencionados para su mejor comprensión.

Juegos de Mesa Treher (2011)	Juegos y aprendizaje Cooperativo Slavin (1983), Arranz (1999), Franklin Castillo et.al (2014), De la Cruz Manjón & Lucena (2010), Ruiz & Omecaña (2005)	Tutoría Grupal (Hernando & Aragonese, 2002) (García, 1999) Rodríguez (2004) Palmein & Mercado (2001)
Meta compartida Mejor Aprendizaje, razonamiento y práctica de valores Resolución de conflictos Comunicación Relaciones sociales (identidad)		
Habilidades cognitivas y motrices	Actividades lúdicas (creatividad) y deportes (entretenimiento)	Responsabilidad individual
	Motivación y Autoestima	Distribución equitativa de actividades
	Dinámicas grupales (intra, paradójicas y de solución)	Grupales académicas Tutoría grupal para asuntos personales

Figura 1. Características y Beneficios de Los juegos de mesa cooperativos y tutoría grupal sin distinción de género, clase social o edad. (Elaboración propia)

Hanabi	Juegos Cooperativos	Competencias Transversales
<ul style="list-style-type: none"> • Genera buenas relaciones sociales • Resolución de conflictos • Trabajo en equipo • Comunicación • Confianza entre integrantes • Mayor Retención y concentración (memorización) 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones sociales • Resolución de conflictos • Meta compartida (equipo) • Comunicación • Mejor Aprendizaje, razonamiento y práctica de valores 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas • Trabajar en equipo • Practicar las Técnicas de la información y de la comunicación • Utilizar los conocimientos

Figura 2. Cuadro comparativo de las características del juego de mesa "Hanabi" en relación a los Juegos cooperativos y las competencias Transversales. (Elaboración propia)

Analizando las figuras anteriores se puede apreciar que los Juegos cooperativos como el "Hanabi" contribuyen a la generación y desarrollo de competencias transversales como la resolución de conflictos, el trabajo en equipo, buena comunicación, mejor aprendizaje y relaciones sociales entre otros, mismas que tienen como objetivo ponerse en práctica dentro de la tutoría grupal.

CONCLUSIÓN

Acorde a las investigaciones mostradas en el documento, existe la necesidad de que el egresado de las IES (Instituciones de Educación Superior) posea además de conocimientos, habilidades o competencias que faciliten su inserción en el mercado laboral e incrementen su impacto en las organizaciones a través de su desempeño; el crear un círculo virtuoso entre organizaciones, IES, egresados y sociedad que permita fortalecer una dinámica virtuosa integral; es así, como a lo largo de los años la educación ha evolucionado para buscar transmitir además de conocimientos, dichas "competencias", que en términos generales permiten que en

la práctica la educación vaya más allá de la educación tradicional y de ésta forma que el estudiante practique competencias y habilidades utilizando diversos recursos didácticos; las dinámicas o actividades cooperativas son en sí, una de las herramientas que pueden permitir que las competencias se pongan en práctica, de ésta forma dado que en la tutoría grupal se adoptan recursos didácticos también esta puede apoyarse en actividades cooperativas y dinámicas a través de juegos de mesa.

Los juegos de mesa permiten aprender jugando y que los tutorados también descubran y pongan en práctica elementos importantes que pueden ser sellos formativos de la institución a la que pertenezcan. Es así como a través del análisis llevado a cabo reconocemos que el juego de mesa “Hanabi” tiene elementos de estrategia y colaboración que permiten aprender jugando y poner en práctica así habilidades o competencias; la tutoría tiene muchas aristas; sin embargo, “Hanabi” permite contribuir a llevar a cabo de forma grupal planes de tutoría y estrategias formativas y así impactar significativamente en la formación del tutorado.

La formación de competencias no es fácil, la práctica de una acción continua y durante un tiempo determinado, es probable que permita la formación de un hábito y así una vez que dicho hábito se ponga en práctica, muchas veces facilitar que una competencia se desarrolle en un nivel determinado, por lo que se recomienda que la práctica del juego de mesa no sea una actividad aislada o discontinua, sino forme parte de un plan tutorial más elaborado y que se lleve a cabo varias veces permitiendo observar la evolución del tutorado en la práctica de diversas competencias a través de ir alcanzado niveles de su desempeño más avanzados.

“Hanabi” es una gran herramienta didáctica que apoyará la tutoría grupal y permitirá que los tutorados se diviertan además de que practiquen conocimientos y competencias para fortalecer su formación como futuros egresados, pero también es importante hacer consciente al tutorado de la importancia de su propia formación; no tiene que recaer todo en un tutor o en una institución educativa, el trabajo tiene que ser en conjunto, respetando la individualidad formativa del tutorado y promoviendo en él una metaeducación.

REFERENCIAS

- Arranz, E. (1999): "Aprendizaje Cooperativo". Disponible en http://www.educarueca.org/IMG/pdf/Aprendizaje_cooperativo.pdf. Consultado en 01/01/2020 a las 15:11
- Av Club. (2015): "Simple Board games can still offer big challenges". Disponible en www.avclub.com/article/simple-board-games-can-still-offer-big-challenges-222122. Consultado en 01/01/2020 a las 13:10
- Bauza, A. (2012): Hanabi. R&R Games.
- Board Game Geek. (s.f.): "Reglas del juego Hanabi". Disponible en <https://boardgamegeek.com/thread/886616/english-rules-translation>. Consultado en 03/01/2020 a las 12:06
- Board Game Awards. (2014): Disponible en <http://boardgameawards.blogspot.mx/2009/07/guldbrikken-brnespil-children.html>. Consultado en 02/01/2020 a las 16:25
- Board Game Geek. (s.f.): "Hanabi" Disponible en <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/98778/hanabi>. Consultado en 02/01/2020 a las 11:30
- Board Game Geek. (s.f.): "Welcome to Board Game Geek". Disponible en http://www.boardgamegeek.com/wiki/page/Welcome_to_BoardGameGeek. Consultado en 11/01/2020 a las 15:10
- Cano, E. (2008): "La evaluación por competencias en la educación superior". Revista de currículum y formación de profesorado, 11.
- Castillo, F., Mancilla, H., Quezada, F., & Villavo, G. (2014): "El Juego cooperativo como herramienta de aprendizaje". Disponible en <https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/viref/article/view/18921>. Consultado en 04/01/2020 a las 12:25
- De la Cruz Manjón, D., & Lucena, M. (2010): "El juego cooperativo como medio de fomento de valores". Disponible en [HYPERLINK "https://www.researchgate.net/publication/45061361_El_Juego_cooperativo_como_medio_de_fomento_de_valores_en_las_clases_de_educacion_fisica_en_primaria_en_las_escuelas_profesionales_sagrada_familia"](https://www.researchgate.net/publication/45061361_El_Juego_cooperativo_como_medio_de_fomento_de_valores_en_las_clases_de_educacion_fisica_en_primaria_en_las_escuelas_profesionales_sagrada_familia)
https://www.researchgate.net/publication/45061361_El_Juego_cooperativo_como_medio_de_fomento_de_valores_en_las_clases_de_educacion_fisica_en_primaria_en_las_escuelas_profesionales_sagrada_familia. Consultado en 11/01/2020 a las 11:50
- Delors, J. (2013): "Los cuatro pilares en la educación, informe para la UNESCO sobre educación superior". Revista Galileo.
- Erich, F. (2012): "The sane society". London: Routledge.
- Gabilondo, Á. (2013): "El Salto del Ángel. Palabras para comprendernos". Disponible en [https://books.google.com.mx/books?id=mRkMAQAQBAJ&pg=PT523&lpg=PT523&dq=Gabilondo,+%C3%81.+%20\(2013\).%C2%A0El+salto+del+%C3%A1ngel.+Palabras+para+comprendernos.&source=bl&ots=8muGvDs5gq&sig=ACfU3U2OI46gU9Q1eSzSAQHt64bjmftsqw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiF3-_DooHnA](https://books.google.com.mx/books?id=mRkMAQAQBAJ&pg=PT523&lpg=PT523&dq=Gabilondo,+%C3%81.+%20(2013).%C2%A0El+salto+del+%C3%A1ngel.+Palabras+para+comprendernos.&source=bl&ots=8muGvDs5gq&sig=ACfU3U2OI46gU9Q1eSzSAQHt64bjmftsqw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiF3-_DooHnA). Consultado en 08/01/202 a las 17:30
- García, N. (1999): "Técnicas de Dinámicas de Grupo". Wolters Kluwer.

- Hernando, C., & Aragonese, J. (2002): "Dinámicas del Grupo Clase". Disponible en <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/02/zHernando-DINAMICA-DEL-GRUPO-CLASE.pdf>. Consultado en 06/01/202 a las 11:50
- Laborales, C. N. (2016): "CONOCER". Disponible en www.conocer.gob.mx. Consultado en 09/01/2020 a las 16:30
- Lee, juega y aprende. (2012): "Hanabi". Disponible en <http://leejuegaaprende.blogspot.mx/2012/02/hanabi.html>. Consultado en 12/01/2020 a las 16:50
- Mercado, H., & Palmerín, M. (2011): "La tutoría grupal en la educación". Disponible en <http://www.eumed.net/rev/ced/31/vcg.html>. Consultado en 05/01/2020 a las 19:30
- Organización para la Cooperación y Desarrollo económico. (2012): "Programa para la evaluación internacional de alumnos". Disponible en <https://www.oecd.org/pisa/keyfindings/>. Consultado en 20/12/2019
- Pino, M., & Soto, J. (2010): "Ventajas e inconvenientes sobre la tutoría grupal". Disponible en <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:mE08eCtHBF4J:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3178547.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=mx>. Consultado en 10/01/202 a las 9.40
- Real Academia Española. (2014): "Definición de Competencia". Disponible en <http://dle.rae.es/?id=A0fanvTJA0gTnnL> Consultado en 08/01/2020 a las 19:00
- Rodrigues, P., Perarlt, M., & Nunes, C. (2011): "Avaliação das aprendizagens no ensino superior: percepção de estudantes do Instituto de Lisboa". Lisboa.
- Rodríguez, S. (2004): "Manual de tutoría Universitaria". Octaedro ICE.
- Ruiz, J. V., & Omecaña, R. (2005): "Juegos Cooperativos y Educación Física". Disponible en https://books.google.com.mx/books?id=fy_qy1n84H8C&pg=PA51&lpg=PA51&dq=investigaci%C3%B3n+sobre+los+juegos+de+tablero+cooperativos&source=bl&ots=VAqGGd6iBx&sig=x6JK85JGQts5LB5mcwxFIQpIOrU&hl=es&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjFhZvf3crKAhVIkYMKHeCHC4MQ6AEIGjAA#v=one. Consultado en 04/01/2020 a las 15:00
- SAHM Reviews. (s.f.): "Hanabi". Disponible en http://www.sahmreviews.com/2015/07/r-n-r-games-hanabi.html?utm_source=dlvr.it&utm_medium=facebook. Consultado en 27/12/2019 a las 11:30
- Sebastián, I. y.-S. (2009): "Juegos Cooperativos para construir la paz". Disponible en http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_construir-la-paz.pdf. Consultado en 10/01/2020 a las 12:30
- SF Gate. (2013): "The best new boardgames of 2013". Disponible en <http://www.sfgate.com/entertainment/article/The-best-new-board-games-of-2013-5039765.php>. Consultado en 07/01/2020 a las 20:00
- Slavin, R. (1983): "Grupo De Estudio Sobre Aprendizaje Cooperativo". Disponible en [http://iesjsegrelles.edutictac.es/moodle/pluginfile.php/14080/mod_resource/content/1/Aprendizaje%20Cooperativo%20_%20Investigaci%C3%B3n,%20teor%C3%ADa%20y%20pr%C3%A1ctica%20\(Slavin\).pdf](http://iesjsegrelles.edutictac.es/moodle/pluginfile.php/14080/mod_resource/content/1/Aprendizaje%20Cooperativo%20_%20Investigaci%C3%B3n,%20teor%C3%ADa%20y%20pr%C3%A1ctica%20(Slavin).pdf). Consultado en 02/01/2020 a las 10:30
- Tesouro, M. (2005): "La Metacognición en la escuela". Educar.
- Treher, E. (2011): "Learning with Board Games". Disponible en http://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf. Consultado en 8/01/2020 a las 16:30