

“Juegos de mesa macro”: una propuesta novedosa para el desarrollo cognitivo en la escuela.

“Macro board games”: a novel proposal for cognitive development at school.

Zapatero-Ayuso, J.A.,¹ Cerezo-García, M.,¹ González-Notario, M.,² & Vergara-Morague, E.³

1. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España. 2. CEIPS Santo Ángel de la Guarda, Madrid, España. 3. Universidad de Cádiz, Cádiz, España.

Resumen: La evidencia neuroeducativa demostró el impacto positivo de la actividad física (AF) y los juegos de mesa en el desarrollo cognitivo de niñas, niños y adolescentes. Las intervenciones con AF, o con juegos de mesa, ponen de manifiesto la incidencia positiva de estas sobre la estructura y función cognitiva. Son prometedores los hallazgos sobre la mejora de las funciones ejecutivas, las cuales poseen un notable impacto en el aprendizaje y el rendimiento académico. Con estos antecedentes y fundamentación científica, este trabajo plantea una propuesta educativa novedosa: los juegos de mesa macro (JMM). Se explica y ejemplifica el proceso de diseño de este tipo de juegos, que incluyen AF sobre la base de los juegos de mesa, con la premisa de impulsar el desarrollo cognitivo del alumnado. Se discute sobre las implicaciones educativas de los JMM y la necesaria investigación sobre este problema. El imprescindible estudio de los JMM puede sostener la difusión y exploración de un recurso con el que impulsar el desarrollo integral del alumnado de una forma lúdica e inclusiva en la escuela.

Palabras clave: innovación pedagógica; técnica de enseñanza; calidad de la educación; interdisciplinariedad; ejercicio físico.

Abstract: Neuroeducational evidence has demonstrated the positive effects of physical activity (PA) and board games on cognitive development in children and adolescents. Interventions with PA or board games show positive effects on cognitive structure and function. Findings on the improvement of executive functions, which have a significant impact on learning and academic performance, are promising. With this background and scientific basis, this paper proposes a novel educational proposal: macro board games (MBG). It explains and illustrates the design process of this type of game, which incorporates PA on the basis of board game, with the premise of promoting students' cognitive development. The pedagogical implications of MBG and the research needed in this area are discussed. The essential study of the JMM can support the dissemination and exploration of a resource with which to promote the comprehensive development of students in a playful and inclusive way at school.

Key Words: educational innovation; teaching technique; quality of education; interdisciplinary approach; physical exercise.