

Gamificación: del jardín de la infancia a los centros de capacitación y entrenamiento de ejecutivos

Gaming: from kindergarten to management training and capacitation centres

Lázaro J. Blanco Encinosa^{1*} <https://orcid.org/0000-0002-7165-9190>

lazarojesusblancoencinosa@gmail.com

Vivian Ramón² <https://orcid.org/0000-0002-8563-4576>.

wgmvivianramon@gmail.com

¹Escuela Ramal del Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación

²Universidad de las Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”, La Habana, Cuba.

*Autor para la correspondencia: lazarojesusblancoencinosa@gmail.com

RESUMEN

El objetivo del trabajo es destacar el empleo de los juegos de mesa en el desarrollo de la inteligencia y de las habilidades de toma de decisiones, tanto en niños, como en adolescentes y en adultos. El juego siempre ha formado parte del arsenal de métodos pedagógicos. En la actualidad, con el desarrollo de internet y la existencia de sitios con cientos de juegos un costo muy bajo; se ha potenciado su utilización en lo que se conoce como Gamificación. Como métodos de trabajo los autores han desarrollado experiencias interesantes, tanto entre los niños como entre los adultos, especialmente directivos. Se han obtenido algunos resultados promisorios, sobre todo en niños. Se analizan algunos tipos de juegos disponibles, y como pueden ser utilizados para el desarrollo intelectual y de la toma de decisiones de las personas. Se le ha prestado especial atención al ajedrez y al go.

Palabras Clave: Dominó, go, ajedrez, decisiones, ética.

ABSTRACT

The utilization of table games for develop of intelligence and making decisions skills, in children, teenagers and adults; had been part of pedagogical arsenal of teachers and trainers

from thousand years ago. At present, with the expansion of internet and the sites with many games of free cost, its utilization has been incremented. Its process is called "Gaming". The authors have developed very interesting experiences, in children and adults, especially managers. In this article have been analyzed some different kind of games, and how it should be used for intellectual development and the making decision skills. Chess and Go have received the main attention.

Key words: Domino, go, chess, decisions, ethic.

Recibido: 15/04/2025

Aceptado: 13/06/2025

*¿Para qué sirve el cerebro?,
la respuesta más exacta es decir que sirve para todo.*

*Para amar, para odiar, para andar, para comer,
para buscar pareja y procrear, cuidar a los hijos,
aprender, memorizar, elaborar cultura, civilización,
tener consciencia de lo que somos y del devenir,
preguntarnos acerca del entorno y del universo.*

Para todo eso y mucho más...

Nolasc Acarín Tusell

INTRODUCCIÓN

La gamificación como método pedagógico se ha popularizado mucho en los últimos tiempos, a partir de la existencia de las redes globales de comunicación y la necesidad de incrementar la eficacia de la educación y la instrucción en todos los niveles. No es un método nuevo y ni siquiera es un método, sino más bien una familia de ellos. En algunos niveles educativos es más popular y utilizado que en otros, pero en este artículo se destacará que su aplicación puede ser generalizada a todas las instancias de la educación, incluyendo el entrenamiento y la capacitación de adultos, por supuesto.

Se expondrán experiencias interesantes, pero también se analizarán posibilidades y se realizarán propuestas que deben ser consideradas en todos los estamentos y subsistemas de los sistemas educativos de cualquier país. No se ha perdido la oportunidad de revalorizar antiguos y populares juegos, algunos “menospreciados” en determinados círculos, por el simple hecho de ser jugados habitualmente en ambientes del pueblo sencillo y lejano de posiciones intelectuales.

Desde aquí hacemos un llamado a las autoridades de los sistemas de educación y a los propios educadores y entrenadores, a que consideren la gamificación como una poderosa alternativa estratégica para perfeccionar los procesos educativos.

METODOLOGÍA Y MÉTODOS

Definiciones, antecedentes y efectos

El estudio de los antecedentes de la gamificación ha sido parte de los métodos empleados por los autores, por la importancia teórica de los mismos.

La palabra “gamificación” es un anglicismo proveniente de la palabra inglesa “game”, que como es conocido significa “juego”. Pero se ha impuesto sobre una de sus alternativas en español, “ludificación”. De esta manera, “gamificar” significa llevar el juego a ámbitos donde no es común, como la formación, los recursos humanos o el propio desempeño del trabajo (Santander Universidades, 2022).

Se encuentran muchas definiciones más o menos satisfactorias sobre el término. Por ejemplo, Borrás (2015), citando a Zichermann y Cunningham y a Werbach y Hunter, expresa que es “...el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos, para involucrar a los usuarios y resolver problemas”. Gaitán (2013), en una definición que los autores consideran más descriptiva (2013), propone la siguiente: “La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros objetivos”. p(1)

Se observa en estas definiciones la competitividad, la motivación y el compromiso que genera la gamificación en los educandos.

Lo cierto es que el juego ha sido un medio de enseñanza-aprendizaje desde tiempos inmemoriales. En el reino animal observamos que, sobre todo los cachorros de mamíferos, incluidos los seres humanos, por supuesto, se utilizan espontáneamente los juegos como forma de prepararse para la vida adulta. En la historia del ser humano se encuentra el juego como elemento educativo esencial. Por ejemplo, vale la pena recordar que en Esparta se educaba a los niños para la vida militar y la guerra mediante juegos. Más recientemente, experiencias docentes de vanguardia, como la llamada “escuela nueva” de la pedagoga Montessori, tenía el juego como uno de sus elementos fundamentales. En el ámbito educativo de adultos, es famosa la Escuela de Negocios de la Universidad de Harvard, que utiliza los juegos de empresa para la capacitación de ejecutivos y directivosⁱ.

El juego permite el desarrollo de habilidades, la incorporación de nuevos conocimientos, el estímulo a la imaginación creativa y el desarrollo de principios éticos; todos de gran utilidad para la vida. Pero sobre todo el juego activa las posibilidades para la toma de decisiones.

No es nada nuevo pues, la gamificación como método pedagógico. Pero las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), basadas en el empleo de la informática y apoyada por las redes globales de comunicación, han dado un nuevo impulso al juego como método pedagógico, propiciando muchas más posibilidades educativas e instructivas que nunca antes. Nunca como ahora el ser humano ha tenido a su disposición tantos juegos interesantes y útiles, a los cuales puede acceder on line. Desde el modesto pero utilísimo para desarrollar las capacidades lógicas Tetris, el juguete más exitoso de la historia, el Cubo de Rubin, las plataformas especializadas en ajedrez, en go, en dominó, en mahjong, las colecciones disponibles de diferentes juegos de cartas, como solitarios, póker, bridge, etc., los simuladores de vuelo, los juegos de guerra, hasta los complejos juegos competitivos en línea; todos pueden ser útiles elementos para el desarrollo de las capacidades mencionadas.

Como herramienta pedagógica, la gamificación presenta características tales como:

- Estimulación. Normalmente los juegos pueden ser competitivos, lo que produce una motivación entre las personas que participan.
- Las personas motivadas aumentan su capacidad de resolver problemas. Su rendimiento se incrementa por el entusiasmo que se genera.

- En muchos juegos se hace necesaria la interacción y cooperación entre las personas. Se estimula la participación y el trabajo en equipo, otra habilidad a desarrollar.
- El desarrollo personal es otra de las ventajas que se obtienen con los juegos. Superarse a si mismo, avanzar y sentirse retado es un gran beneficio.
- Utilización muy creativa de las TIC en el aula. Se aprovechan todas las interacciones con esas tecnologías, lo cual es un beneficio colateral que se obtiene.
- Muchas plataformas de juegos digitales tienen un sistema de recompensas y premios, lo cual ayuda mucho al reforzamiento positivo de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

No está de más recordar que a mediados del siglo XX fue desarrollada una teoría económico-matemática llamada “Teoría de los juegos”, por el matemático húngaro-americano John von Newman, la cual tiene gran vigencia en muchas actividades de la vida, sobre todo los negocios y la guerra.

La gamificación y las decisiones

Como se expresó anteriormente, la esencia de cualquier juego que utiliza las TIC consiste en activar y mejorar los procesos de toma de decisiones del ser humano. Decidir es escoger una alternativa entre varias. Si no existen alternativas, pues no se requerirán las decisiones. ¿Existen diferentes formas en que el ser humano enfrenta las decisiones? Probablemente sí, aunque alguna puede ser más adecuada que otras, como por ejemplo, lo que algunos han llamado modelo del proceso racional de toma de decisiones, el cual se muestra en la fig. 1.

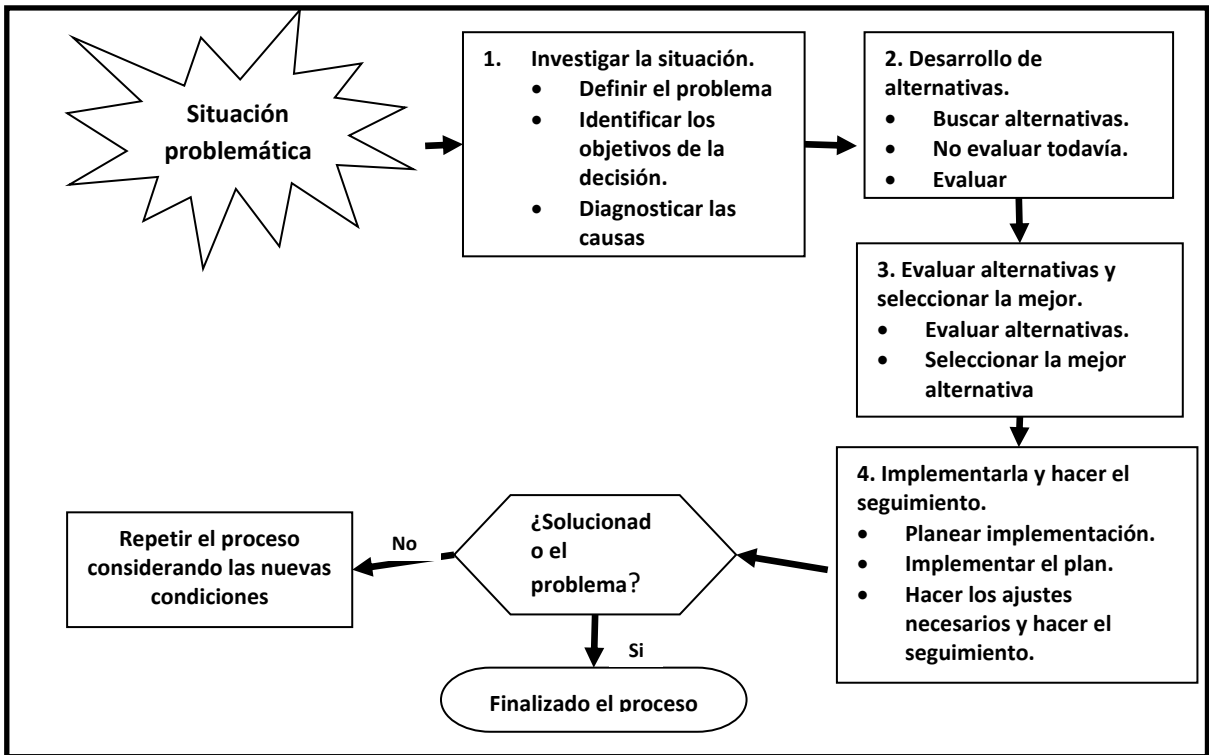


Fig. 1. Proceso racional de la toma de decisiones (Adaptado por los autores de Stoner, 2007, pág. 273)

¿En verdad siempre realizamos esas actividades cuando vamos a tomar una decisión? Los psicólogos que han estudiado el problema dicen que sí, aunque hay decisiones que por su carácter simple y habitual se toman casi automáticamente y no nos damos cuenta de los procesos mentales que se siguen para tomarlas.

Por supuesto, hay diferentes tipos de decisiones. Algunos problemas son muy sencillos y operativos, como decidir si cruzamos una calle inmediatamente o esperamos que pase el automóvil que se acerca y cruzamos después que pase o escoger si vamos a trabajar o nos quedamos durmiendo pues nos sentimos cansados.

Otros problemas exigen decisiones más tácticas, más complejas. Por ejemplo, escoger un sitio u otro donde pasar las vacaciones o quizás determinar a qué trabajador le asignaremos una determinada tarea. En estos casos las decisiones cuasi-automáticas ya no pueden ser tomadas y el proceso requiere acciones como las indicadas en la fig.1.

Pero existen problemas mucho más complejos y estratégicos que requieren de mucho análisis, de mucho estudio. Por ejemplo, decidir qué carrera estudiar en la universidad o qué

producto lanzar al mercado. En estos problemas el proceso racional de toma de decisiones parece adecuarse mucho más al proceso de decidir.

En las decisiones más tácticas y estratégicas entra a jugar el riesgo y la incertidumbre, lo que complica mucho el proceso y ocasiona que haya decisiones que no tengan el efecto esperado por los decisores.

El riesgo implica que el decisor puede conocer las mejores alternativas de acciones a tomar, pero estas están afectadas por factores externos que escapan a sus posibilidades de control, aunque este pueda tener una idea de las probabilidades de ocurrencia de esos factores. Un campesino puede decidir si siembra malanga o yuca en un pedazo de terreno, pero no puede decidir que llueva lo suficiente para que el cultivo que requiere más agua crezca sin problemas. Un inversor puede colocar su dinero en una criptomoneda como el bitcoin, pero no puede determinar que su precio en dólares suba o baje, aunque pueda tener una idea aproximada del comportamiento del mercado.

La incertidumbre es más compleja. El decisor puede no tener un cuadro exacto de todas las alternativas a seguir ni de las probabilidades de comportamiento de estas. Hay muchos factores desconocidos, hay competidores y hay presiones diversas, como el financiamiento y la necesidad de actuar pese al desconocimiento.

¿Puede la gamificación ayudar al ciudadano, al ama de casa, al estudiante, al empresario, al deportista, al piloto de un avión; a tomar decisiones en estos casos?

Decididamente sí, la gamificación puede ayudar a mejorar los procesos de toma de decisiones de cualquier persona, tenga la posición personal y profesional que tenga en la sociedad.

La tabla 1 muestra una recomendación de los autores sobre algunos juegos de mesa y la conveniencia de utilizarlos para la capacitación y la educación, en cierto tipo de problemas y situaciones.

Tabla 1.

Juego	Recomendado para
Tetris, Minesweeper, Super Mario, Dan the Man,	Entrenamiento para la toma de decisiones sencillas, pero con fuerte carga lógica. Se encuentran en toda computadora y permite la gamificación personal.
Sudokus	Muy convenientes sobre todo para el entrenamiento lógico-aritmético de gerentes y funcionarios económicos, contables y

	financieros. Disponibles en cualquier computadora y en varias plataformas de juegos.
Mahjong	El conocido “dominó chino”. Sencillo pero muy adecuado para analizar variantes de solución de problemas. Ofertado en computadoras personales en forma gratuita.
Dominó	El popularísimo juego rey de los barrios cubanos, que también nos permite enfrentar la competencia, intuir formas de trabajo en equipo y establecer estrategias sencillas de ofensiva y defensa. Existen plataformas de juegos que permiten jugar en línea contra otros oponentes o contra la misma máquina.
Kakuro	Crucigrama numérico. Es menos conocido, pero muy parecido al sudoku. Ideal para el entrenamiento en las matemáticas básicas en niños y adultos. También disponible en redes digitales
Solitarios: clásico o Klondike, Spider, Freecell, Pyramid, Tripeaks, etc.	Juegos para el entrenamiento individual. Lo suficientemente simples para descansar y relajar la mente, a la vez que se enfrentan estrategias de solución, muchas veces con extrema dificultad. Disponibles en cualquier computadora.
Juegos de cartas competitivos: póker (de 3 o de 5), bridge, Blackjack.	Los populares juegos de cartas, todos competitivos, que requieren soluciones relativamente sencillas, pero que pueden tener efectos diversos, positivos y negativos, en cada jugador. Se parecen mucho a los negocios. Existen plataformas en línea que permiten jugar competitivamente. Debe advertirse que la mayoría de esas plataformas implican jugar arriesgando dinero.
Wordament	Una especie de crucigrama mediante las TIC. Permite entrenar la mente mientras se descansa. Activa el lenguaje y la capacidad de responder con palabras ante determinada situación. Se descarga gratuitamente en varios sitios.
Monopoly	El popular juego de la infancia, que se renueva y se resiste a ser olvidado y que simula en buena medida el mercado y sus retos. Ideal para directivos, sobre todo en sus variantes de juego en línea. Se puede descargar en forma gratuita.

Damas	Sencillo y esplendoroso, al extremo que se puede jugar en los portales de La Habana Vieja, pese al ruido y los transeúntes. Edgar Allan Poe lo defendió, por encima del ajedrez, por sus posibilidades para establecer estrategias competitivas. Hoy podemos jugarlo contra nuestra computer o nuestro teléfono o contra oponentes en línea.
Ajedrez y Go.	Los reyes de los juegos en la gamificación como método de desarrollo de habilidades intelectuales elevadas a cualquier edad. Se le dedicará más espacios en secciones posteriores de este trabajo. Disponibles en computadoras y teléfonos, para jugar contra las máquinas o contra oponentes en línea.

¿Existen otros juegos útiles? ¡Claro que sí, decenas de ellos! Los simuladores de vuelo de Microsoft son otro ejemplo.

En las 4 etapas que muestra el proceso racional de toma de decisiones, se puede apreciar que es muy necesario tener la capacidad de análisis integral, de diseñar variantes de solución, de imaginar efectos posteriores positivos y negativos de las propias decisiones y medidas que se tomen y de enfocar el problema a solucionar como un sistema integrado, no sólo interna sino externamente también. Todas ellas requieren del desarrollo de habilidades y capacidades intelectuales que los juegos de activación mental como los aquí mencionados pueden ayudar a destacar, desarrollar y estimular.

La gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje

La esencia de la gamificación son los juegos que se utilizan en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Pero “jugar” no es “gamificar”. En la gamificación el juego se utiliza con una intención didáctica, indirecta es verdad y asociado al efecto lúdico del juego, pero con una orientación bien diseñada para el desarrollo de las habilidades que buscamos en el educando. La mayor parte de la teoría pedagógica de la gamificación se orienta hacia la educación de niños y adolescentes. Habitualmente se ha dedicado mucha atención por los pedagogos a esas edades, por lo que no resulta raro esa orientación de la gamificación. Pero no tiene por que ser ese el único enfoque. Se aprecia ya un amplio interés y aplicaciones muy interesante en otros niveles educativos, por ejemplo, el nivel universitario (Lozada-Ávila y Bentancur-

Gómez, 2017). Además, la educación de adultos y en particular el entrenamiento a directivos, puede ser otro campo fértil de su aplicación.

Ninguno de los efectos de esa familia de métodos educativos se observa a corto plazo: las habilidades de análisis de alternativas, la capacidad para la toma de decisiones lógicas, la visión a las consecuencias de las decisiones a largo plazo o la integralidad de las acciones; son efectos que el ser humano va desarrollando con el tiempo y el entrenamiento (directo e indirecto) que obtiene con la gamificación. Y quizás algunos de los educandos nunca llegan a desarrollar adecuadamente esas capacidades y habilidades, pero todos se verán beneficiados.

En la educación de adultos (llamada por muchos “Andragogia”. Ver al respecto a Guzmán et al., 2022) la gamificación ha sido aplicada de manera muy irregular. Como se expresó arriba, la muy prestigiosa Escuela de Negocios de la Universidad de Harvard ha hecho de la gamificación, y concretamente de los llamados “juegos de empresas”, la piedra angular de su sistema de formación y capacitación de directivos. No ha sido tan así en otras instituciones (ver, por ejemplo, a Lozada-Ávila y Betancur-Gómez, 2017), las cuales no siempre han explotado adecuadamente las posibilidades de la gamificación. En particular, en Cuba la formación y capacitación de dirigentes no la ha aplicado masiva y regularmente, a pesar de que muchos de los profesores y entrenadores han dominado sus técnicas y han contado con juegos interesantes y útilesⁱⁱ. Se han limitado a emplear técnicas pedagógicas muy convencionales, como la conferencia o en el mejor de los casos, los ejercicios clásicos en clases.

Se conoce que, en otras universidades de vanguardia, como Princeton, Stanford, la Autónoma de Madrid, entre otras, en sus áreas de descanso y esparcimiento, tienen disponibles juegos de mesa útiles para el desarrollo intelectual, como las damas, el go o el ajedrez; de forma tal que los alumnos puedan jugarlos en sus momentos de descanso, lo cual contribuye al desarrollo de las capacidades y habilidades ya mencionadas. Es una gamificación indirecta y “solapada”, en el mejor sentido de la palabra.

¿Qué impide que los centros de formación de directivos, en países como el nuestro, apliquen medidas similares, para contribuir al desarrollo intelectual de sus alumnos?

No hay que adentrarse en complejidades como intentar poner tableros y fichas de go. Tal vez es suficiente con hacer disponibles dos o tres juegos de dominó, el humilde, pero popular y útil juego de los barrios cubanos, muy conocido por todos. Pudieran utilizarse también las facilidades de las TIC y las redes globales de comunicación para estimular la utilización de esos juegos, en este caso sin costo alguno. Sólo se requiere deseos e imaginación.

No olvidar que en Cuba se juegan dos variantes del dominó: una con 28 fichas, con valores del 0 al 6, difundido en las provincias orientales (la más jugada internacionalmente) y otra con 55 fichas, del 0 al 9, popular en el occidente de la Isla. Esta variante occidental, llamada también “dominó cubano”, es más rica en cuanto a competitividad, posibilidades, exigencias a los jugadores, riesgo e incertidumbre; debido a que juegan en cada partido solo 40 fichas y “duermen” 15, casi el 28% del total. Como el juego se realiza en parejas (cuando no hay suficientes jugadores, se puede jugar “uno contra uno”), cada jugador enfrenta un alto nivel de incertidumbre y de riesgo en las correspondientes acciones del juego. Sólo conoce sus fichas, por supuesto e ignora las de sus competidores, las “dormidas” y las de su compañero. Por tanto, el nivel de incertidumbre y de riesgo en cada jugada es alto. Puede contar las fichas puestas en la mesa, puede evaluar las actitudes en el juego de sus oponentes y de su compañero, e incluso puede suponer que alguien en la mesa posee o no determinada ficha; pero todo ello está sujeto a un alto nivel de incertidumbre y de riesgo probabilístico. Así que, aunque tenga cierta maestría en el juego, tal vez se verá superado por alguien que, como única estrategia, solo ponga en la mesa las fichas de valor más alto (los populares “botagordas”, llamados así despectivamente por los supuestos “expertos”).

Consecuentemente, este dominó de 55 fichas es lo más parecido a la participación de una empresa en un mercado competitivo no monopolista, donde hay competidores que realizarán jugadas no previstas y que por supuesto pueden afectar a la propia empresa. ¿Sería útil o no ese popular y sencillo juego como parte de una estrategia de gamificación en la capacitación y entenamiento de directivos? ¡Por supuesto que sí!

Resultados y discusión: La aristocracia de los juegos: ajedrez y go

¿Qué se puede decir del ajedrez que no se haya dicho ya? El llamado juego-ciencia o deporte-ciencia ha sido objeto de miles de artículos, libros y reflexiones de variado tipo a través de la historia. Es jugado por decenas de millones de personas en todo el mundo, desde los simples

aficionados sin grandes habilidades hasta los excelsos grandes maestros internacionalesⁱⁱⁱ, participantes en los torneos más exigentes y tratados como estrellas de cine en todas partes. Aunque siempre han existido niños prodigios en el ajedrez (Recuérdese a nuestro José Raul Capablanca, a Robert Fisher o a Samuel Reshevsky. Al respecto ver a Colectivo de autores, 2018), en las últimas décadas se ha convertido en algo habitual encontrar a jugadores sobresalientes muy jóvenes. Y es que la vida ha demostrado que el aprendizaje del ajedrez puede iniciarse en edades muy tempranas en la vida, con resultados muy satisfactorios para la inteligencia del ser humano. Un clásico-popular de los estudios neurológicos (Acarín, 2008) destaca la conveniencia del desarrollo temprano de actividades intelectuales como el ajedrez, la lectura y la audición de música clásica, para la inteligencia del ser humano. Existen muchas actividades reconocidas en el mundo del ajedrez como elemento de la gamificación, para aplicar en la niñez y la adolescencia, pero en este trabajo se comentará la exitosa experiencia “Buscando a Capablanca”, que lidera una de los autores, la Gran Maestra Internacional (WGM) Vivian Ramón Pita. (Ramón, 2023 y Ramón et al., 2023). Esa experiencia tiene varias aristas, entre ellas la atención y formación de niños talentos, la organización y realización de campeonatos infantiles y la educación a los propios padres para incorporarlos al proceso formativo. Pero quizás la más interesante es lo que la propia WGM Ramón llama “familiarización del ajedrez”, basada totalmente en los principios y recomendaciones de la gamificación, y que se aplica en los llamados en Cuba “círculos infantiles”, jardines de la infancia o guarderías; con niños de 3 y 4 años, donde se inician en el ajedrez con un sentido lúdico inicialmente, utilizando tableros y fichas gigantes colocadas en el suelo (en ocasiones en murales gigantes, colgados en las paredes), para que los infantes jueguen con ellas, mientras escuchan música infantil y cantan y hasta bailan, pero a la vez aprenden la conformación y nombres de las fichas, sus movimientos y las reglas elementales del juego e inician partidas entre ellos (ver fig. 3).



Fig. 3. Niña jugando con las piezas gigantes del ajedrez en su guardería. Proyecto “Buscando a Capablanca”, La Habana, Cuba

Hasta ahora puede afirmarse que los niños disfrutaban mucho con la experiencia y que también sus padres están muy entusiasmados con ello, al igual que las asistentes de los círculos o guarderías infantiles que participan en la operación.

El objetivo de esa experiencia no es formar campeones, aunque no se descarta el aspecto deportivo, sino crear una vinculación amorosa entre los niños y el ajedrez, para que varios años más tarde sea un paso muy normal que aprendan bien el juego, se aficionen a él y lo incorporen a su vida, quizás en forma competitiva, pero sobre todo lúdica y educativamente. El trabajo de la WGM Ramón y sus colaboradores clasifica como una investigación aplicada longitudinal, pues tiene planes, ya en proceso de ejecución, de seguir la historia de esos niños para evaluar su desempeño intelectual en años posteriores de su vida.

¿Contribuirá a que sean personas más inteligentes y más éticas? ¿Les traerá satisfacciones personales? ¿Formará campeones? Todas esas preguntas tienen una muy alta probabilidad de ser respondidas afirmativamente. Sólo hay que trabajar y esperar. Y desear que los directivos del sistema de educación cubano se involucren más en la experiencia, la apoyen y le dediquen recursos.

El go no ha tenido la difusión mundial del ajedrez, pero al igual que este, es un juego de mesa que exige un amplio y profundo desarrollo intelectual para llegar a ser un jugador destacado. Se cataloga por algunos como el juego de mesa más complejo que existe, al menos

matemáticamente. Se estiman que lo practican más de 40 millones de personas en todo el mundo, principalmente en China y en Japón, de donde parece haber extraído el nombre por el que lo conocen internacionalmente y la sistematización de sus reglas.

En Cuba está lejos de ser popular, pero ya existen grupos de jugadores organizados que están difundiendo. En Iberoamérica se juega cada día más y no será raro que pronto lo veamos en olimpiadas internacionales como se ve hoy el ajedrez.

Su historia es apasionante y puede ser encontrada en muchos sitios especializados en el ciberespacio (Los autores han utilizado la popular Wikipedia, el sitio juegosdemesa.org y consumoclaro.org).

Es un juego de estrategia, se efectúa en un tablero con una estructura matricial cuadrada de 19 casillas por cada lado, formando 361 intersecciones. Los contendientes juegan con 181 piedras o fichas negras y 180 blancas. La diferencia se debe a que las negras juegan primero. Tiene analogías y diferencias con el ajedrez. Entre las primeras está el hecho de que tanto uno como otro exigen un pensamiento estratégico amplio y profundo y entre las segundas se encuentra la forma en que se determina el ganador: mientras que en el ajedrez se trata de inutilizar o “matar” al rey, en el go se lucha por dominar la mayor cantidad de terreno posible en el tablero.

El go es muy antiguo. Existen referencias al mismo al menos 400 años a.d.c. Evidentemente refleja el espíritu de la época en China, expuesto en obras tales como “El arte de la guerra” de Sun Tzu, el cual defiende estrategias militares como, por ejemplo, ganar la guerra sin pelearla, engañar al enemigo, aislar sus fuerzas de sus fuentes de reaprovisionamiento, etc.; todas con sus respectivos equivalentes en el juego.

El go reporta un conjunto de beneficios que lo hacen ideal para su empleo en la gamificación en todos los niveles de enseñanza, en particular en la formación y capacitación de adultos y fundamentalmente de directivos. Algunos son:

- Estimula la capacidad de atención y concentración.
- Favorece las capacidades lógicas y de razonabilidad.
- Eleva la autoestima.
- Contribuye a la maduración en los ambientes sociales.
- Activa la inteligencia y consecuentemente el rendimiento escolar.

El go es un juego ingenioso, pero sumamente económico de jugar. Se puede elaborar el tablero dibujando sobre un cartón y utilizar como fichas piedras (en definitiva, en China, Corea, Japón y otros países orientales se sigue jugando con estas), botones viejos, chapas de botellas u objetos similares. Pero si se quiere se puede jugar en línea en diversas plataformas gratuitas.

Resumiendo, el go es un juego de mesa que puede utilizarse perfectamente para el desarrollo de escolares, adolescentes, adultos y en particular directivos empresariales. En esta última faceta es ideal para el entrenamiento de especialistas en marketing, en diseño de servicios de atención a la población o en especialidades afines.

¿Cuál es el mayor obstáculo para utilizar el ajedrez y el go en estrategias pedagógicas de gamificación, en cualquier instancia de la educación e instrucción? De hecho el único parece ser la preparación y disposición que tengan los profesores y directivos docentes para introducirlos en los programas y diseñar su aplicación para favorecer los objetivos educativos e instructivos de cualquier curso. Nada más se opone a su utilización.

¿Hay otras opciones en la gamificación para ser utilizada en la docencia a todos los niveles, que no sean los juegos de mesa ya existentes? Por supuesto que sí. La gamificación sólo parece encontrar límites en la imaginación y la creatividad de los profesores. Sin ampliar mucho en esta sección del trabajo, los autores exponen los nombres de algunas plataformas digitales que ofertan programas para elaborar juegos docentes:

- @myclassgame, Pickers, Quizizz, Socrative, Class craft, Flipquiz, Kahoot, y makebadges; todos ellos promovidos por el Gobierno de Canarias y la Conserjería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, del Reino de España (Gamificación. ¡A jugar! Kit de pedagogía y TIC).
- AhaSlides, Poll Everywhere, Picklers y hasta 30 herramientas de gamificación que se describen en un sitio especializado (Educación 3.0, 2023)

Como se expresó en más de un lugar de este trabajo, los límites al empleo de las herramientas y la filosofía pedagógica de la gamificación son la imaginación y la creatividad de los profesores.

Hay que evitar la autocensura y el acomodamiento.

CONCLUSIONES

Los autores estamos convencidos, por haberlo constatado en la práctica, que la gamificación puede ser un valioso instrumento docente, para el desarrollo de habilidades y competencias físicas y mentales en educandos, tanto niños, como adolescentes y adultos.

Los profesores y entrenadores pueden encontrar en los juegos herramientas valiosas para su utilización en sus actividades docentes. Contribuirán al desarrollo de la inteligencia, la intuición y otras valiosas habilidade mentales.

Específicamente para los directivos se pueden encontrar juegos muy útiles, como el domiunó cubano, para entrenarlos en el comportamiento a desarrollar en situaciones similares a las que encontrarán en la vida profesional.

Sólo hay que abrirse a las nuevas experiencias y a enfoques innovativos en los cursos y entrenamientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acarín, N. (2008). *El cerebro del rey*. Editorial Científico-técnica. La Habana.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*, GATE, Universidad Politécnica de Madrid.
- Colectivo de autores. (2018). *Los niños prodigios del ajedrez*. Centro de estudios de ajedrez (ISLA). Universidad de las Ciencias de la Cultura Física y el Deporte. Editorial Academia. La Habana, 2018.
- Educación 3.0. (2023). *30 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. Gamificación 30 herramientas que te engancharán EDUCACIÓN 3.0.htm.
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa, blog. 2013. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Guzmán, N., Blanco, L. J. y Hernández, R. *Algunos criterios sobre la andragogia y su aplicación en la formación y capacitación de directivos*. Revista cubana de Educación Superior. No. 2. Especial, vol. 4, 2022. La Habana.
- Lozada-Ávila, C. y Bentancur-Gómez, S. (2017). *La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática*. Revista Ingenierías Universidad de Medellín. Vol. 16, no. 31. Medellín, Julio/diciembre.

Ramón, V. (2023). *Tesis en opción a la Maestría en Dirección de Actividades Deportivas*. Universidad de las Ciencias de la Cultura Física y el Deporte. “Manuel Fajardo”. La Habana, Cuba.

Ramón, V., Bosque, J., Blanco, L. (2023). *Necesidad de cambios estratégicos en el Ajedrez escolar cubano*. Revista Acción. La Habana.

Stoner, J. (2007). *Administración*. Quinta edición. Editoril Félix Varela. La Habana.

Sun Tzu. El arte de la guerra. Versión en PDF, tomada de LIBROdot.com, <http://perso.wanadoo.es/ddragon/>.

Santander Universidades (28/02/2022). *Ventajas de la gamificación en el aula: qué herramientas utilizar y cómo aplicarla*. Santander universidades. Banco Santander. <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html>

Declaración de conflicto de interés

Las autoras declaran que no existen conflicto de intereses.

Contribución de los autores

Lázaro J. Blanco Encinosa: concepción del artículo, metodología, análisis y la interpretación de los datos, redacción del artículo y aprobación de la versión final.

Vivian Ramón: concepción del artículo, metodología, análisis y la interpretación de los datos, redacción del artículo y aprobación de la versión final.

ⁱ Los autores de este trabajo tienen experiencias personales sobre la temática. Uno de ellos, miembro de una familia de personas trabajadoras y campesinas, participaba cuando niño en el trabajo en una finca propiedad de su abuelo, empleando una pequeña azada (“guataca”, en el lenguaje popular cubano) para “jugar” mientras trabajaba o jugando a ser un “cow boy de las llanuras del oeste” mientras pastoreaba vacas, cabalgando en una dócil jaca. Fueron épocas felices que le permitieron desarrollar no solo habilidades prácticas, sino también asumir una ética de trabajo que lo ha acompañado toda su vida.

ⁱⁱ Por ejemplo, el ya extinto Instituto Superior de Dirección de la Economía (ISDE), que asumió durante varios años la responsabilidad de formar directivos en Cuba, recibió un activo entrenamiento en gamificación, así como juegos concretos (años 1985-1986), por parte de una institución búlgara especializada en capacitación y entrenamiento a directivos. Sin embargo, nunca los aplicó en sus cursos. No se conoce que las escuelas heredadas del ISDE hayan hecho utilización de esos juegos ni de la gamificación en general.

ⁱⁱⁱ Como la autora de este trabajo.