

COLUMNA

Raúl Aguilera Eguía
 Académico Depto. de Salud Pública, UCSC.
 Creador del juego de cartas Protocolo: Aprende,
 juega y transforma la investigación



Reflexiones en el día de los juegos de mesa

El 7 de junio celebramos el día internacional de los juegos de mesa. Pero, aunque parezca una fecha menor, es mucho más que una excusa para entretenerse. Es una oportunidad para volver a preguntarnos: ¿qué lugar le damos al juego en nuestra vida adulta? ¿En la educación? ¿En la universidad? Y, sin embargo, seguimos arrastrando una idea errónea: que el juego es una actividad liviana, infantil, propia del recreo o del descanso. Pero ¿y si fuera exactamente lo contrario? ¿Y si el juego fuera, en realidad, una de las formas más potentes y serias de aprender? ¿Y si allí, entre reglas, decisiones estratégicas y momentos compartidos, ocurriera algo que la clase expositiva no siempre logra: conectar el conocimiento con la emoción? Un juego de mesa bien diseñado puede enseñar más que una clase convencional o una presentación estructurada. Puede ayudar a comprender conceptos complejos, fomentar la colaboración, promover la toma de decisiones y entrenar habilidades de pensamiento crítico. Aprender a través del juego no es una simulación superficial: es un aprendizaje profundo que emerge desde la experiencia, el error, la estrategia y la interacción con otros. En un mundo adulto dominado por la rigidez, la eficiencia y el

rendimiento, recuperar el juego en la educación superior no es un retroceso, sino un acto pedagógico profundamente humano. No se trata de convertir la ciencia en espectáculo, sino de encenderla desde el cuerpo, la curiosidad y la implicación activa. Porque el juego no reemplaza el estudio: lo transforma en vivencia. No distrae del saber: lo encarna. En tiempos donde aprender parece volverse una tarea desconectada y mecánica, el juego puede devolverle al conocimiento su carácter más vital: el de involucrar, conmover y entusiasmar. Celebrar el Día Internacional de los Juegos de Mesa no es solo una invitación al entretenimiento, sino una oportunidad para reflexionar sobre el lugar del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Incorporar juegos de mesa en contextos educativos no es una moda pasajera, sino una forma concreta de enriquecer la experiencia formativa, fomentar la colaboración y promover un aprendizaje más activo, profundo y significativo. Quizás ha llegado el momento de dejar de preguntarnos si el juego es compatible con la universidad, y empezar a preguntarnos cómo hacer que la universidad sea compatible con el juego. Porque tal vez y solo tal vez, jugar sea el método más serio de aprender.