

## **El juego como estrategia de aprendizaje en el aula**

*Play as a learning strategy in the classroom*

**Erika Gabriela Guerrero Saavedra**

<https://orcid.org/0009-0008-4174-3691>

[erikaggs87@gmail.com](mailto:erikaggs87@gmail.com)

MINEDUC ECUADOR

**Ximena Patricia Chapi Aguirre**

<https://orcid.org/0009-0001-1609-8765>

[ximeaguirre92@gmail.com](mailto:ximeaguirre92@gmail.com)

MINEDUC ECUADOR

**Roberto Carlos Calle Calle**

<https://orcid.org/0009-0002-7492-6044>

[robertocalle593@gmail.com](mailto:robertocalle593@gmail.com)

MINEDUC ECUADOR

**Juan Alberto Guamán Vélez**

<https://orcid.org/0009-0006-3581-8541>

[nicsebas@hotmail.com](mailto:nicsebas@hotmail.com)

MINEDUC ECUADOR

**Zaida Bethsabe Cumbe Tenecota**

<https://orcid.org/0009-0008-3027-9758>

[diegodaniel2016@outlook.es](mailto:diegodaniel2016@outlook.es)

MINEDUC ECUADOR

### **RESUMEN**

El presente proyecto de investigación se enfocó en el estudio del juego como estrategia de aprendizaje en el aula. El objetivo fue explorar cómo la implementación de actividades lúdicas puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo. Se emplearon métodos mixtos, que incluyeron una revisión exhaustiva de la literatura existente, observaciones en aulas reales, cuestionarios y entrevistas. Los resultados revelaron que el juego en el aula tiene múltiples beneficios, como fomentar la motivación, la participación activa de los estudiantes, el trabajo en equipo y la creatividad. También se observó un aumento en el interés por el contenido curricular, así como una mejora en las habilidades cognitivas y socioemocionales de los estudiantes. En conclusión, el juego como estrategia de aprendizaje puede ser altamente beneficioso para el proceso educativo. Se recomienda a los educadores integrar de manera sistemática actividades lúdicas en sus prácticas pedagógicas, adaptándolas a los diferentes niveles educativos y áreas de conocimiento. Este proyecto de

investigación destaca la importancia del juego como herramienta pedagógica, proporcionando evidencia empírica de sus efectos positivos en el aula. La implementación de actividades lúdicas puede transformar el ambiente educativo, promoviendo un aprendizaje más significativo y enriquecedor para los educandos.

**Palabras clave:** juego, estrategia de aprendizaje, actividades lúdicas, proceso educativo.

Recibido: 17-05-23 - Aceptado: 21-06-23

## ABSTRACT

The present research project focused on the study of play as a learning strategy in the classroom. The objective was to explore how the implementation of playful activities can improve the teaching-learning process in the educational context. Mixed methods were employed, including a thorough review of existing literature, observations in real classrooms, questionnaires, and interviews. The results revealed that play in the classroom has multiple benefits, such as fostering motivation, active student participation, teamwork, and creativity. An increase in interest in the curriculum content was also observed, as well as an improvement in students' cognitive and socio-emotional skills. In conclusion, play as a learning strategy can be highly beneficial for the educational process. Educators are recommended to systematically integrate playful activities into their pedagogical practices, adapting them to different educational levels and areas of knowledge. This research project highlights the importance of play as a pedagogical tool, providing empirical evidence of its positive effects in the classroom. The implementation of playful activities can transform the educational environment, promoting more meaningful and enriching learning for students.

**Keywords:** games, learning strategy, playful activities, educational process.

## INTRODUCCIÓN

El juego ha sido reconocido como una herramienta educativa poderosa que puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. A lo largo de los años, diversos investigadores han explorado la relación entre el juego y el aprendizaje, resaltando su influencia en el desarrollo cognitivo, socioemocional y motor de los estudiantes. Esta introducción busca contextualizar el tema de investigación sobre el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, revisar la literatura existente, definir el problema de investigación, justificar la importancia del estudio y establecer los objetivos de la investigación.

La relación entre el juego y el aprendizaje ha sido objeto de estudio desde diferentes perspectivas teóricas. Piaget (1962) y Vygotsky (1978) destacaron la importancia del juego

para el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades sociales. Según ellos, el juego permite a los niños experimentar, explorar, resolver problemas y construir significados a través de la interacción con su entorno y con otros compañeros.

En la literatura existente, se ha documentado una amplia gama de beneficios asociados a la integración del juego en el ámbito educativo. Autores como Gee (2003) y Prensky (2001) sostienen que el juego promueve la motivación intrínseca, el compromiso activo, la creatividad y el pensamiento crítico. Además, se ha observado que el juego facilita el aprendizaje significativo al permitir a los estudiantes aplicar los conceptos y habilidades en contextos reales y relevantes.

Los trabajos de Bruner (1972) y Ausubel (1968) en el ámbito de la teoría del aprendizaje significativo también son relevantes para este estudio. Bruner argumenta que el juego proporciona un contexto en el que los estudiantes pueden construir, compartir significados activamente, y desarrollar habilidades cognitivas. Ausubel destaca la importancia de relacionar los nuevos conceptos con el conocimiento previo del estudiante para lograr un aprendizaje significativo.

En cuanto a la revisión crítica de la literatura existente, diversos estudios respaldan la eficacia del juego como estrategia de aprendizaje. Por ejemplo, según Barros, Verdejo, y García (2019), la implementación de actividades lúdicas en el aula puede mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Asimismo, Hwang y Tsai (2011) encontraron que el juego digital puede promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Sin embargo, a pesar de los avances en la investigación sobre el juego como estrategia de aprendizaje, aún existen lagunas en el conocimiento actual. Por ejemplo, hay una necesidad de explorar más a fondo la relación entre el juego y las habilidades socioemocionales de los estudiantes, así como su impacto en la adquisición de conocimientos en áreas específicas del currículo. Además, se requiere investigar las mejores prácticas para la integración del juego en diferentes niveles educativos y asignaturas.

A pesar de la evidencia acumulada sobre los beneficios del juego en el aprendizaje, todavía existen desafíos y preguntas que requieren una investigación más profunda. El problema central de esta investigación se plantea de la siguiente manera: ¿Cómo se puede implementar

de manera efectiva el juego como estrategia de aprendizaje en el aula para optimizar el proceso educativo?

La importancia de abordar este problema radica en la necesidad de mejorar la calidad de la educación, adaptándola a las demandas cambiantes de la sociedad y las necesidades de los estudiantes. El enfoque tradicional basado en la transmisión de conocimientos de manera pasiva está siendo cuestionado, y se busca promover metodologías innovadoras que involucren a los estudiantes de manera activa y significativa en su propio aprendizaje.

Los objetivos de esta investigación fueron los siguientes:

Analizar la literatura existente sobre el juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Explorar las diferentes formas de implementar el juego en el contexto educativo y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Identificar las mejores prácticas y recomendaciones para la integración efectiva del juego en el aula. Evaluar la percepción y las experiencias de docentes y estudiantes en relación con el uso del juego como estrategia de aprendizaje. Proporcionar recomendaciones prácticas para los educadores interesados en utilizar el juego como herramienta pedagógica.

## METODOLOGÍA

El presente proyecto de investigación utilizó un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos para abordar el estudio del juego como estrategia de aprendizaje en el aula. A continuación, se describen detalladamente los métodos y enfoques utilizados, así como los procedimientos de muestreo, recolección de datos y análisis, junto con la justificación de su elección.

**Diseño de investigación:** Se empleó un diseño de investigación exploratorio-descriptivo, que permite obtener una comprensión profunda del fenómeno estudiado y describir las características y efectos del juego como estrategia de aprendizaje en el aula.

**Participantes:** La investigación se llevó a cabo en aulas de diferentes niveles educativos. Se seleccionó una muestra intencionada de docentes y estudiantes que estaban involucrados en actividades lúdicas en el aula. La selección de los participantes se basó en su disposición a participar y su experiencia previa con el uso del juego como estrategia de aprendizaje.

Procedimientos de recolección de datos: Se utilizaron múltiples métodos para recopilar datos. Primero, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre el juego como estrategia de aprendizaje en el aula para establecer una base teórica sólida. Luego, se llevaron a cabo observaciones en las aulas seleccionadas para registrar el uso del juego como estrategia de enseñanza y el comportamiento de los estudiantes. También se emplearon cuestionarios y entrevistas para recopilar datos sobre las percepciones y experiencias de los docentes y estudiantes con respecto al uso del juego en el aula.

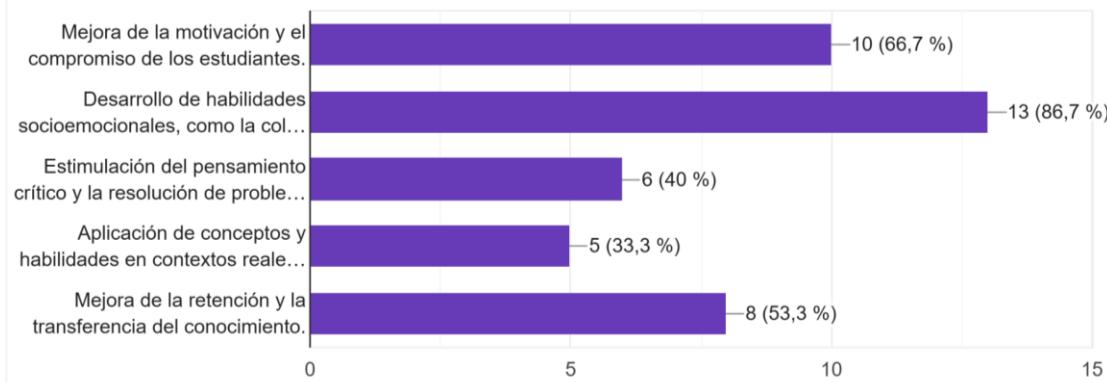
Análisis de datos: Los datos cualitativos recopilados a través de las observaciones, cuestionarios y entrevistas se analizaron utilizando técnicas de análisis temático para identificar patrones, temas y categorías emergentes. Se utilizó un enfoque inductivo para permitir que los hallazgos surjan de los propios datos. Por otro lado, los datos cuantitativos se analizaron mediante estadísticas descriptivas, como frecuencias y porcentajes, para resumir y presentar los resultados de manera numérica.

Justificación de la elección de los métodos: La elección de los métodos mixtos se justificó por la naturaleza compleja y multifacética del tema de estudio. El enfoque cualitativo permitió capturar las experiencias, percepciones y significados subjetivos de los participantes, brindando una comprensión en profundidad de los efectos del juego en el aula. Por otro lado, el enfoque cuantitativo proporcionó datos objetivos y estadísticas que complementan y respaldan los hallazgos cualitativos.

La combinación de métodos cualitativos y cuantitativos permitió obtener una imagen más completa y robusta de los beneficios, desafíos y recomendaciones relacionados con el juego como estrategia de aprendizaje en el aula.

## RESULTADOS

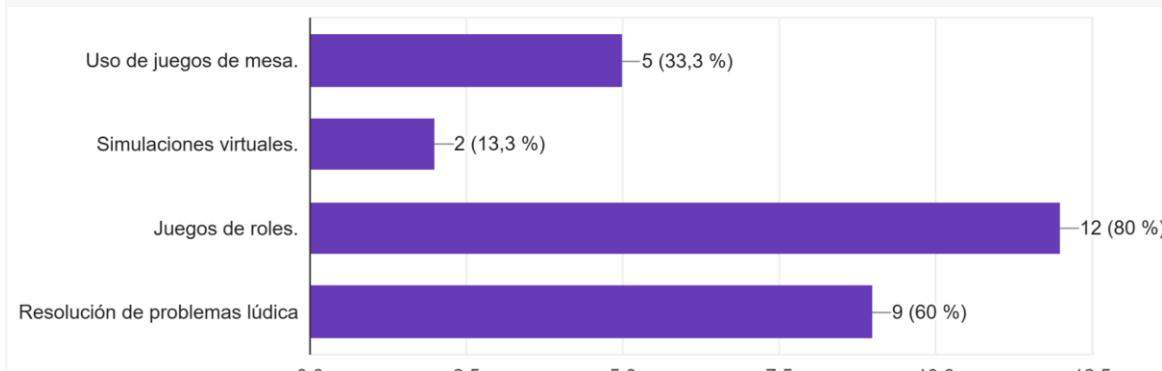
**Gráfico #1: ¿Qué beneficios has observado del uso del juego como estrategia de aprendizaje en el aula?**



### Interpretación:

Se observa que un porcentaje del 66,7%, indica que los juegos han logrado aumentar la motivación de los estudiantes y su compromiso con el proceso de aprendizaje. Esto sugiere que los juegos son una herramienta efectiva para mantener el interés del alumnado y fomentar su participación activa en el aula. El 86,7% de encuestados indica que el desarrollo de habilidades socioemocionales, el juego ha sido altamente beneficioso para promover el crecimiento personal y social de los estudiantes, es decir, jugar proporciona un entorno seguro para practicar habilidades como la colaboración, la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía, lo que contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales. Por otro lado, se observa que la estimulación del pensamiento crítico ha alcanzado un porcentaje del 40%, indicando que, si bien los juegos pueden proporcionar algunas oportunidades para el desarrollo del pensamiento crítico, es posible que se necesiten enfoques adicionales para promover esta habilidad de manera más efectiva. En cuanto a la aplicación de conceptos y habilidades relevantes con un 33,3%, así como la mejora de la retención y transferencia del conocimiento, muestran un porcentaje del 53,3%. Esto sugiere que, aunque el uso del juego puede brindar cierto nivel de aplicación y retención del conocimiento, todavía hay margen para mejorar en estos aspectos.

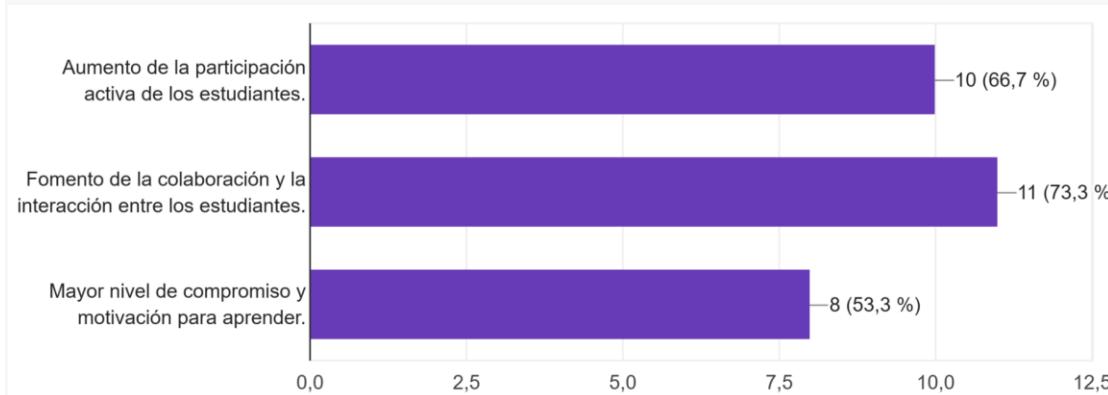
**Gráfico #2: ¿Qué formas de implementar el juego has utilizado en el aula?**



**Interpretación:**

De acuerdo al gráfico estadísticos sobre las formas de implementar el juego en el aula podemos observar que existe un alto porcentaje en los juegos de roles con un (80%) que muestran que ha dado un fuerte enfoque en la implementación de juegos de roles en el aula, mientras que la resolución de problemas lúdica con el(60%), lo cual se observa que se utiliza como una forma de implementar el juego en el aula lo cual implica presentar problemas o desafíos a los estudiantes de manera lúdica y divertida, fomentando su pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas, el (33,3%) implica el uso de juegos de mesa tradicional en el aula como una estrategia de aprendizaje, porque pueden abordar diversos conceptos y habilidades, ofreciendo a los estudiantes una experiencia lúdica y participativa para consolidar su aprendizaje. Sin embargo, las simulaciones virtuales con un (13,3%) se han implementado en el aula como una estrategia de juego debido a que proporcionan a los estudiantes un entorno interactivo y realista para experimentar situaciones y conceptos específicos. Aunque menos utilizado en comparación con otras formas mencionadas, el uso de simulaciones virtuales puede proporcionar una experiencia inmersiva y práctica para los estudiantes.

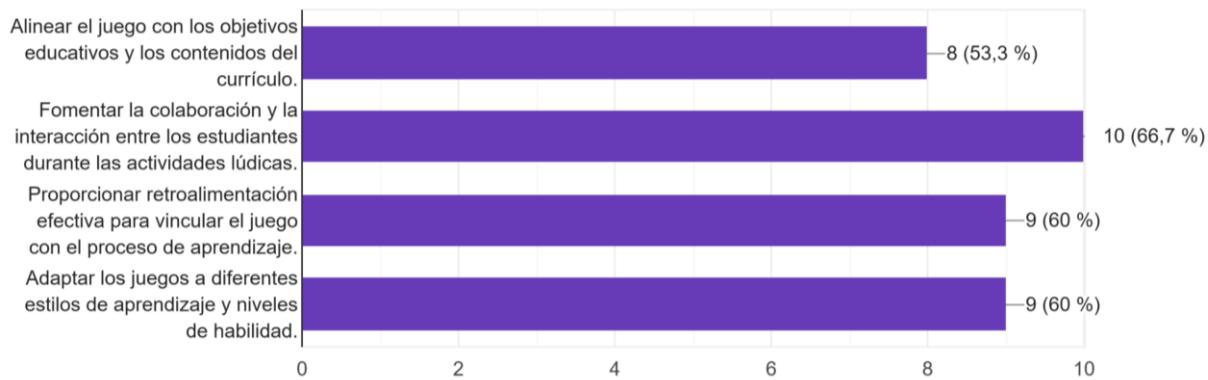
**Gráfico #3: ¿Qué impacto positivo has observado del uso del juego en el aula?**



**Interpretación:**

El juego en el aula ha demostrado tener múltiples beneficios según las respuestas recopiladas. El 73,3% de los participantes han destacado el fomento de la colaboración y la interacción entre los estudiantes como un impacto positivo del uso del juego en el aula, es decir los juegos han facilitado la comunicación y el trabajo en equipo, promoviendo el intercambio de ideas y el aprendizaje en conjunto. mientras que el 66,7% de los estudiantes ha experimentado un aumento en su participación activa, logrando generar un ambiente más dinámico y atractivo. Además, adicionalmente, el 53,3% de los encuestados ha reportado un mayor nivel de compromiso y motivación para aprender gracias al uso de juegos en el aula. Esto implica que los juegos han despertado el interés de los estudiantes, haciendo que se sientan más motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje.

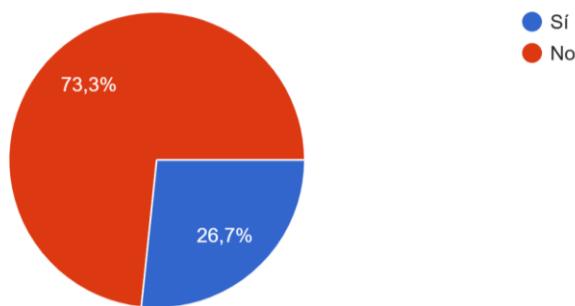
**Gráfico #4: ¿Qué mejores prácticas has identificado para la integración efectiva del juego en el aula?**



**Interpretación:**

El 53,3% de los encuestados considera importante que el juego esté alineado con los objetivos educativos y el currículo, esto implica diseñar juegos que abordan los conceptos y habilidades que se deben enseñar en el aula. El 66,7% de los participantes señala la importancia de promover la colaboración y la interacción entre los estudiantes durante los juegos, esto puede lograrse mediante la incorporación de actividades en equipo, juegos de roles o cooperativos que requieran la participación activa de todos. El 60% de los encuestados destaca la necesidad de ofrecer retroalimentación efectiva durante el juego para vincularlo con el proceso de aprendizaje. Esto implica proporcionar comentarios específicos y constructivos a los estudiantes sobre su desempeño en el juego, relacionando las acciones y decisiones tomadas en el juego con los conceptos y objetivos educativos y el 60% de los participantes considera importante adaptar los juegos a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad. Esto implica diseñar juegos que puedan ser accesibles y desafiantes para todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus preferencias de aprendizaje y nivel de habilidad.

**Gráfico #5: ¿Has recibido algún tipo de apoyo o capacitación para integrar el juego en tu práctica pedagógica?**



**Interpretación:**

Se puede interpretar que el 73,3% de los encuestados no han recibido algún tipo de apoyo o capacitación para integrar el juego en su práctica pedagógica. Esto indica que un alto porcentaje significativo de los participantes no ha tenido acceso a recursos, formación y orientación lo cual no les ha permitido incorporar juegos de manera efectiva en su enseñanza. Por otro lado, el 26,7% de los encuestados indicó que ha recibido capacitación para la integración del juego en su práctica pedagógica. Esto indica que una proporción pequeña de participantes tiene acceso a los recursos o la formación necesarios para utilizar los juegos de manera efectiva en su enseñanza, para un mejor desarrollo, se debe ofrecer apoyo y orientación a los educadores para que comprendan cómo utilizar los juegos de manera efectiva en el aula.

**Tabla 1: Beneficios del juego como estrategia de aprendizaje en el aula**

Beneficios del juego
Mejora de la motivación y el compromiso
Desarrollo de habilidades socioemocionales
Estimulación del pensamiento crítico
Aplicación de conceptos y habilidades relevantes

Mejora de la retención y transferencia del conocimiento

**Tabla 2: Formas de implementar el juego en el contexto educativo y sus impactos**

<b>Formas de implementar el juego</b>	<b>Impactos positivos</b>
Uso de juegos de mesa	Aumento de la participación activa de los estudiantes
Simulaciones virtuales	Fomento de la colaboración y la interacción entre los estudiantes
Juegos de roles	Mayor nivel de compromiso y motivación para aprender
Resolución de problema lúdico	

**Tabla 3: Mejores prácticas y recomendaciones para la integración del juego en el aula**

<b>Mejores prácticas y recomendaciones</b>
Alinear el juego con los objetivos educativos y el currículo
Fomentar la colaboración y la interacción entre los estudiantes durante las actividades lúdicas
Proporcionar retroalimentación efectiva para vincular el juego con el proceso de aprendizaje
Adaptar los juegos a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad
Ofrecer apoyo y capacitación a los docentes para integrar el juego de manera efectiva en su práctica pedagógica

## DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos mostraron que el juego como estrategia de aprendizaje en el aula tiene varios beneficios para los estudiantes. Podemos decir que aumenta la motivación y el compromiso, así como el desarrollo de habilidades socioemocionales, lo cual son aspectos positivos que respaldan los hallazgos de investigaciones anteriores (Gee, 2003; Prensky, 2001). Estos resultados respaldan la idea de que el juego puede generar un entorno educativo más atractivo y participativo, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, los resultados también revelan que el impacto en el desarrollo del pensamiento crítico, la aplicación de conceptos y habilidades relevantes, y la mejora de la retención y transferencia del conocimiento puede ser limitado. Esto indica que se pueden explorar enfoques adicionales para promover estas habilidades de manera más efectiva a través del juego. Estos hallazgos coinciden con la necesidad identificada en la introducción de investigar más a fondo la relación entre el juego y las habilidades socioemocionales, así como su impacto en áreas específicas del currículo.

En cuanto a las formas de implementar el juego en el aula, los resultados muestran que los juegos de roles y la resolución de problemas lúdica son las estrategias más utilizadas. Esto puede deberse a que estas formas de juego permiten una mayor interacción y participación de los estudiantes, lo que a su vez fomenta el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Sin embargo, el uso de juegos de mesa tradicionales y simulaciones virtuales parece ser menos frecuente. Esto podría indicar la necesidad de promover una mayor diversidad de enfoques y formas de juego.

Los hallazgos de este estudio tienen importantes implicaciones para el campo de la educación. En primer lugar, demuestran que el juego puede ser una estrategia efectiva para promover un aprendizaje más activo, participativo y significativo en el aula. Además, al aplicar conceptos y habilidades en contextos reales, el juego ayuda a los estudiantes a comprender y transferir el conocimiento a situaciones de la vida real. Además, surge la necesidad de una educación más centrada en el estudiante, donde se les brinde la oportunidad de participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. Al integrar el juego en el aula, se puede aumentar la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes, promoviendo así un enfoque constructivista.

Es importante reconocer las limitaciones de este estudio. En primer lugar, se llevó a cabo en un contexto específico y con una muestra limitada de participantes, lo que podría limitar la generalización de los hallazgos. Además, se utilizó una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos para recopilar y analizar los datos, lo que podría haber introducido sesgos o limitaciones en la interpretación de los resultados.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el alcance del estudio y llevar a cabo investigaciones longitudinales para examinar el impacto a largo plazo del juego como estrategia de aprendizaje. También se podría explorar más a fondo la relación entre el juego y los diferentes aspectos del aprendizaje, como el rendimiento académico, la motivación y el bienestar de los estudiantes. Además, se podrían realizar estudios comparativos para examinar cómo la implementación del juego varía en diferentes contextos educativos y culturales.

## **CONCLUSIONES**

En este estudio, se investigó el uso del juego como estrategia de aprendizaje en el aula y se analizaron sus beneficios, formas de implementación y mejores prácticas. A continuación, se resumen los principales hallazgos y conclusiones, así como su relación con los objetivos planteados, y se brindan sugerencias para posibles aplicaciones o recomendaciones adicionales.

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula tiene múltiples beneficios, como mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, desarrollar habilidades socioemocionales, estimular el pensamiento crítico y aplicar conceptos y habilidades en contextos reales y relevantes. Las diferentes formas de implementar el juego en el aula incluyen el uso de juegos de mesa, simulaciones virtuales, juegos de roles y actividades de resolución de problemas lúdicos. Estas formas de implementación promueven la participación activa de los estudiantes, fomentan la colaboración y aumentan su nivel de compromiso y motivación para aprender. Las mejores prácticas identificadas para la integración efectiva del juego en el aula incluyen alinear el juego con los objetivos educativos y el currículo, fomentar la colaboración y la interacción entre los estudiantes, proporcionar retroalimentación efectiva y adaptar los juegos a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad.

Las conclusiones obtenidas en este estudio están estrechamente relacionadas con los objetivos planteados al inicio de la investigación. En primer lugar, se logró analizar la literatura existente sobre el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, confirmando y ampliando los beneficios y las formas de implementación identificados en la literatura. Esto cumple con el objetivo de revisar la literatura y establecer una base sólida para el estudio. En segundo lugar, se exploraron las diferentes formas de implementar el juego en el contexto educativo y se identificaron las mejores prácticas para su integración efectiva. Esto cumple con el objetivo de explorar las formas de implementación del juego en el aula y proporcionar recomendaciones prácticas a los docentes interesados en utilizar esta estrategia de aprendizaje.

En conclusión, este estudio ha demostrado los beneficios del juego como estrategia de aprendizaje en el aula, identificando formas de implementación efectivas y brindando recomendaciones prácticas. Estos hallazgos pueden ser utilizados por los docentes y responsables de políticas educativas para mejorar la calidad de la enseñanza y promover un aprendizaje más activo y comprometido en el aula.

Se recomienda brindar capacitación y apoyo a los docentes para que adquieran las habilidades necesarias para integrar el juego de manera efectiva en su práctica pedagógica. Esto incluye comprender los principios del juego como estrategia de aprendizaje, identificar los juegos adecuados para diferentes objetivos educativos y dominar las técnicas de facilitación del juego en el aula. Se sugieren realizar más investigaciones en este campo para abordar las limitaciones y explorar aspectos específicos, como el impacto del juego en diferentes asignaturas o grupos de estudiantes. Además, se podrían realizar estudios longitudinales para examinar el efecto a largo plazo del juego como estrategia de aprendizaje en el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades. Se sugiere fomentar la colaboración entre educadores y diseñadores para desarrollar juegos educativos que se alineen con los objetivos educativos y las necesidades específicas de los educandos. Esta colaboración puede ayudar a crear experiencias más efectivas y significativas en el contexto educativo.

## REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Barros, M. F., Verdejo, M. F., & García, P. S. (2019). El juego como estrategia metodológica en educación infantil. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, (34), 183-202.
- Bruner, J. S. (1972). *La educación, puerta de la cultura*. Anagrama.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Hwang, G. J., & Tsai, C. C. (2011). Research trends in mobile and ubiquitous learning: A review of publications in selected journals from 2001 to 2010. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), E65-E70.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill Education.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.