



¿Cómo citar el artículo?

Crespo-Asqui, J. D. & García-Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *RIIED*, número 8, 1-9.



Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior
Educational games in the teaching-learning process of middle and high school students
Os jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do ensino secundário e superior

Revisión teórica

Recibido: 19/07/2024 Revisado: 12/08/2024 Aceptado: 01/09/2024

Jeferson Dario Crespo Asqui

Universidad Nacional de Educación, UNAE. Ecuador.

<https://orcid.org/0000-0002-0646-2068>

jeferson.crespo@unae.edu.ec

Marco Antonio García Pacheco

Universidad Nacional de Educación, UNAE. Ecuador.

<https://orcid.org/0000-0002-9268-0140>

marco.garcia@unae.edu.ec

Resumen

En la educación formal, el juego y las actividades de ocio son reconocidos y valorados como recursos metodológicos para la educación, especialmente en la primera infancia y los años de primaria. El objetivo del artículo es desarrollar una revisión documental sobre el juego y su implicancia dentro de la educación y superior. Utilizando como metodología una sistematización de información. Los principales resultados indican que en la literatura destaca la falta de investigaciones sobre juegos y actividades de ocio en la educación media y superior. La mayoría de los estudios analizados no abordan el diseño ni la estructura de los juegos, y los examinan como productos homogéneos que se diferencian solo en la temática, cuya implementación queda a criterio de cada docente. Concluyendo que, esto ha generado la necesidad de investigar si el juego no está siendo considerado como tema de estudio en este nivel educativo.

Palabras clave: juego, educación media y superior, proceso enseñanza-aprendizaje.



¿Cómo citar el artículo?

Crespo-Asqui, J. D. & García-Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *RIIED*, número 8, 1-9.



Abstract

In formal education, play and leisure activities are recognized and valued as methodological resources for education, especially in early childhood and the primary years. The use of these dynamics is also common in secondary education, and there are many vocational education and training proposals (for example, coaching) that incorporate play as a key resource. However, this does not usually happen in higher education. This article reports the results of a documentary review of the introduction of games in secondary and higher education. This literature review highlights the lack of research on games and leisure activities in higher education. Most of the studies analyzed do not address the design or structure of the games, and examine them as homogeneous products that differ only in the theme, whose implementation is at the discretion of each teacher. This has generated the need to investigate whether this game is not being played or considered as a subject of study at this educational level.

Keywords: game, secondary-higher education, teaching-learning process.

Resumo

Na educação formal, as atividades lúdicas e de lazer são reconhecidas e valorizadas como recursos metodológicos para a educação, principalmente na primeira infância e nos anos iniciais do ensino fundamental. O objetivo do artigo é desenvolver uma revisão documental sobre o brincar e suas implicações no âmbito da educação e do ensino superior. Utilizando como metodologia uma sistematização de informações. Os principais resultados indicam que a literatura evidencia a falta de investigação sobre jogos e atividades lúdicas no ensino secundário e superior. A maioria dos estudos analisados não aborda a concepção ou a estrutura dos jogos, considerando-os como produtos homogêneos que diferem apenas na temática, cuja implementação fica ao critério de cada professor. Concluindo, surgiu a necessidade de investigar se o jogo não está a ser considerado como objeto de estudo neste nível de ensino.

Palavras-chave: jogo, ensino secundário e superior, processo de ensino-aprendizagem.

Introducción

El juego es una actividad esencial para el desarrollo integral durante la primera infancia, sin embargo, es importante enfatizar que, dentro del ámbito educativo resulta relevante en todos los niveles de desarrollo.

Para ser considerado un juego, debe ser dinámico, interesante, fomentar la interacción, estimular la imaginación y la creatividad. Cabe indicar que, las actividades de ocio educativo no se utilizan bien en las aulas porque los profesores no tienen suficiente tiempo

para concebir el juego de una manera que sea significativa para los estudiantes y, en cambio, regresan a lecciones repetitivas, donde los estudiantes no están motivados para lograr sus objetivos, propiciando un estado monótono; cuando los profesores no planifican u organizan actividades y contenidos mediante juegos que estimulen el pensamiento crítico de los estudiantes, el resultado es que se desinteresan en aprender.



¿Cómo citar el artículo?

Crespo-Asqui, J. D. & García-Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *RIIED*, número 8, 1-9.



En el mundo académico, la definición de lo que se considera un juego varía según la disciplina y la perspectiva teórica. Sin embargo, una de las definiciones más referida proviene del sociólogo holandés Johan Huizinga, quien definió el juego como un proceso limitado en el tiempo y el espacio, que acepta reglas previamente establecidas y que tiene un fin en sí mismo; lo describió como una actividad espontánea que involucra sentimientos de emoción, entusiasmo y alegría (Alamanda et al., 2019); también es una actividad de ocio diseñada para fomentar el desarrollo físico y mental mientras el individuo se divierte. Vigotsky (1978) explicó que el juego es una herramienta para el desarrollo cognitivo y social porque permite al ser humano interactuar con el entorno y con otros además de desarrollar habilidades como la comunicación, la resolución de problemas y la colaboración.

Es necesario promover el juego en la educación y que se garantice el acceso a espacios y materiales educativos seguros y apropiados; además, es necesario concienciar a la sociedad sobre la importancia del juego y promover una cultura sobre esta actividad. La prevalencia de la educación tradicional y el poco estímulo del pensamiento reflexivo

Desarrollo

Esta investigación tuvo un alcance descriptivo, en este sentido, se logró conocer el uso del juego dentro de niveles medios y superiores de educación; sustentado en una variedad de fuentes secundarias para investigar, explicar y ampliar el conocimiento sobre el tema. En la investigación documental se utilizan fuentes

se debe a que los profesores no están suficientemente formados. Se aprecia que no se le da la importancia necesaria a la nueva educación, lo que dificulta que los estudiantes participen activa y experimentalmente en el proceso de desarrollo de la lección, lo que produce bajos niveles de participación (Bermejo, 2019).

El juego es fundamental para desarrollar una actitud positiva ante la vida, según Gawel (2019) cuando los individuos juegan son capaces de expresar a través de sus acciones sus miedos, ansiedades y preocupaciones más íntimas, desarrollando así emociones y sentimientos; además, este juego estimula la curiosidad, que es un elemento importante del aprendizaje. La alegría y la satisfacción que aporta el juego fomentan el sentido de superación personal y la confianza en sí mismos; el juego también brinda oportunidades para expresar opiniones y sentimientos e internalizar reglas y patrones de comportamiento social; respecto a estos beneficios, se encuentra que el juego adquiere un claro valor educativo y social.

bibliográficas para describir detalladamente el tema de estudio. El análisis realizado usó datos existentes provenientes de informes, artículos y trabajos realizados previamente que analizan el tema del juego en la educación media y superior.



¿Cómo citar el artículo?

Crespo-Asqui, J. D. & García-Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *RIIED*, número 8, 1-9.



El juego se puede definir como una actividad innata, espontánea y libre que permite adquirir nuevos conocimientos, experiencias, comprenderse a sí mismos y al entorno socio natural que rodea; a través del juego, se desarrollan vínculos sociales y emocionales. El juego es considerado la actividad más original e importante de la primera infancia, es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo (Ministerio de Educación, 2016).

Según el Plan de Estudios de Educación Temprana de 2014, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo permanente del ser humano, aporta alegría, diversión y desarrolla habilidades sociales y emocionales. El juego no es sólo una actividad lúdica, relajante y divertida, sino también necesaria para el desarrollo integral, ya que permite comprender y percibir el mundo que les rodea a través de actividades (Clerici et al., 2021).

Los juegos desempeñan un papel muy importante en el aprendizaje y la socialización, es una parte esencial del desarrollo evolutivo, expresa aprecio por el entorno físico y social a través de la expresión lúdica y está presente en la historia de todas las épocas y culturas (Andrade, 2020), hay muchos investigadores que hablan de juegos y algunos creen que son una parte esencial de la vida de todos, especialmente de los estudiantes.

El juego es una actividad esencial de la vida humana, con carácter natural y espontánea que propicia el entusiasmo; según Bernate (2021) la gente necesita jugar durante toda su vida, este autor señala que la base de la vida humana es la relación que se desarrolla entre cuatro aspectos importantes de la vida:

coleccionar, trabajar, jugar y pensar. El juego, aplicado en un contexto educativo, es una actividad que permite la construcción de conocimientos en la que la imaginación y la cooperación juega un papel clave (González, 2018), en este sentido, los juegos actúan como iniciadores de nuevos temas, permitiendo el diagnóstico de conocimientos previos, la evaluación de temas ya desarrollados y la integración de conocimientos (Marco, 2019). De igual forma, mediante el juego, los docentes dejan de ser el centro de la lección y se convierten en facilitadores del aprendizaje, permitiendo adquirir conocimientos a través de una metodología dinámica, lúdica y funcional (Caballero, 2021).

Por otro lado, es importante enfatizar que los sistemas educativos actuales, incluida la educación superior, tienen como objetivo aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes para lograr resultados de aprendizaje a largo plazo (Alsawaier, 2018). En este sentido, el uso de estrategias de enseñanza que incluyan juegos puede ser beneficioso ya que pueden promover el interés de los estudiantes en el contenido temático de las lecciones (Furdu et al., 2020); la literatura existente reporta algunas experiencias positivas al introducir el juego como estrategia didáctica en diferentes niveles educativos y en diferentes materias.

Por ejemplo, un estudio realizado con alumnos de cuarto grado en una escuela primaria de Indonesia tuvo como objetivo mejorar su comprensión de la multiplicación mediante la implementación de un juego comercial. En este juego, los estudiantes desempeñaron los roles de compradores y vendedores



¿Cómo citar el artículo?

Crespo-Asqui, J. D. & García-Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *RIIED*, número 8, 1-9.



y recrearon una transacción simulada. Los resultados mostraron que los estudiantes tuvieron un 91,45% de percepción positiva sobre la introducción de juegos comerciales en el aprendizaje de la multiplicación. Además, los estudiantes declararon en entrevistas que disfrutaron de las actividades de aprendizaje. El juego aumentó el interés de los estudiantes en aprender la multiplicación, les ayudó a comprender el concepto más profundamente, aplicó la multiplicación en la vida real y promovió la cooperación estudiantil (Martines & Vitoria, 2017).

De esta manera, los juegos brindan la oportunidad de desarrollar y practicar todas las destrezas y habilidades involucradas en el logro de objetivos y, como actividad lúdica, contribuyen a promover y mejorar los aprendizajes de los estudiantes. De manera similar, los juegos de aprendizaje promueven el compromiso a través de la motivación para lograr objetivos específicos (Calderón et al., 2019), este punto aumenta la motivación de los estudiantes universitarios; por lo tanto, es un paso audaz que este juego pueda resultar beneficioso en el contexto universitario actual, donde el aprendizaje debe verse como interactivo y centrado en el estudiante, y donde el trabajo colaborativo tiene su lugar, este modelo educativo trata de entender la educación como un proceso dirigido a promover la comprensión y el aprendizaje profundo (Marco, 2019).

Se reconoce que los juegos tienen un impacto positivo en la motivación y promueven el aprendizaje, se necesita más investigación para aprender más sobre los mecanismos que garantizan que los juegos sean efectivos. En este sentido, parece muy importante realizar estudios longitudinales que puedan

proporcionar una comprensión más profunda del impacto de los juegos en el compromiso, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Otro aspecto a estudiar son los componentes más eficaces de los juegos que pueden crear las condiciones adecuadas para la expresión de la motivación intrínseca.

De acuerdo con Gutiérrez (2020) a diferencia del pasado, el escenario actual se caracteriza por la disolución de las fronteras entre los diferentes campos del conocimiento, en el ámbito de los juegos, este fenómeno va más allá del dualismo que sitúa la lúdica en perspectivas opuestas como "juegos" y "no juegos", "serios" y "no serios", "importantes" y "sin importancia" "Juego" y "Juego de control". Esta perspectiva tiende a expandirse y diluirse en ausencia de límites claramente definidos de los campos de conocimiento, razón por la cual se está volviendo hegemónica hoy.

El juego en la universidad permite la participación activa de los estudiantes "mayor creatividad, flexibilidad, aparición de relajación dentro del grupo, creación de un buen ambiente de trabajo, cohesión grupal y aprendizaje significativo" (Melo, 2020). Debido a que los juegos implican acción, son "una de las herramientas más efectivas para promover el aprendizaje y la transferencia de conocimientos porque pueden simular la realidad y proporcionar escenarios en los que realmente se pueden cometer errores y aprender de ellos" (Calvo et al., 2020, p. 21).

Manifiestan, Franco y Sánchez (2019) el juego constituye una estrategia esencial para lograr aprendizajes, esto quiere decir que como docentes debemos promoverlo e incentivarlo, usarlo en el aula como metodología infaltable. Palacios et al. (2021) el



¿Cómo citar el artículo?

Crespo-Asqui, J. D. & García-Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *RIIED*, número 8, 1-9.



docente debe utilizar el juego en el aprendizaje de operaciones básicas de las matemáticas, brindando al estudiante instrumentos necesarios para optimizar los procesos de reflexión, análisis, comprensión, para solucionar problemas con altos niveles de abstracción y de gran demanda cognitiva, mostradas en tareas escolares. Siendo así, los docentes necesitan involucrar en su quehacer pedagógico al juego, generando situaciones favorables para ayudarlo a solucionar problemáticas presentes en su vida diaria.

Pérez y Valencia (2019) los docentes deben emplear el juego como recurso educativo esencial para la adquisición de aprendizajes en los estudiantes y así puedan explotar su capacidad pedagógica. En este sentido, Puma et al., (2020) expresa que es necesario poner en práctica el juego para lograr aprendizajes superiores, de esta forma el estudiante asume el aprendizaje más placentero y los docentes, por su parte, deben aplicar estrategias innovadoras para en el desarrollo del aprendizaje, beneficiando a los alumnos. Si los docentes usan el juego en su trabajo matemático, los estudiantes obtienen óptimos resultados, referidos a situaciones problemáticas. De igual manera resalta lo importante que es el rescate de los juegos tradicionales, porque tienen un fin primordial en la vida de los niños, convirtiéndose en un medio eficiente capaz de lograr aprendizajes en la competencia matemática (Caballero, 2021).

El uso del juego como instrumento para promover aprendizajes, se ha estudiado profundamente, de manera general en el campo educativo y de manera particular en la matemática. Este enfoque se usa con frecuencia en la etapa infantil y en el nivel primario,

siendo su uso de poca extensión en la educación secundaria y universitaria (Franco & Sánchez, 2019). Por lo tanto, no se trata de jugar en el tiempo de la asignatura de Matemáticas, sino de trabajarla por medio del juego (Silva, 2021). Tampoco se plantearía solamente para aquellos que han trabajado bien o terminaron la tarea, sino que sería una actividad pensada y planificada para todos los estudiantes, con el objetivo de que todos se beneficien de ella (Córdova, 2022).

Cuando se realiza las sesiones de Educación Física, resalta la posibilidad de desarrollar la capacidad investigativa de toda persona, a través del descubrimiento de un patrimonio lúdico. Los estudiantes experimentan un interés especial por el juego tradicional con la práctica y eso debe tener en cuenta la Educación Física para planificar las competencias y capacidades propuestas en el currículo nacional. También, se integra en la cultura, permitiendo que el alumnado se relacione con otros individuos y estudiantes de diferentes condiciones, edades y sexo. Sin olvidar, aprovechar el tiempo libre ya que eleva la autoestima de los participantes, junto con los valores sociales e integrales que se presentan en el transcurso de estos juegos (Palmas et al., 2021).

Bernate (2021) sostiene que el juego ejerce influencias tanto en los procesos lógico-matemáticos como en la psicomotricidad. Se relacionan, las estructuras lógico-matemáticas (asociadas al razonamiento deductivo: desarrollan las capacidades lógicas previas a la comprensión del número) con los esquemas sensorio-motores y unidos a las acciones de clasificación y



¿Cómo citar el artículo?

Crespo-Asqui, J. D. & García-Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *RIIED*, número 8, 1-9.



seriación como apilar objetos parecidos para hacer torres y murallas.

Silva (2021) en consecuencia, señala que el desarrollo de la profesión docente requiere del empleo de estrategias y procedimientos para ciertos aprendizajes. Es así que el Marco del buen desempeño docente se constituye en una vital herramienta, para el desarrollo

de la docencia y para evaluar su ejercicio de modo impecable y riguroso. De esta manera se puede demostrar el buen desempeño y la enseñanza con buenas prácticas, además de promover el permanente desarrollo profesional docente.

Conclusiones

De acuerdo con los autores expuestos el juego se puede utilizar como estrategia para mejorar el aprendizaje, realizar autoevaluaciones, estimular el trabajo en equipo y ayudar a cambiar la forma de entender las lecciones. Agregar un papel lúdico a la educación promueve cambios en la forma en que se procesa la información, puede mejorar las conexiones colaborativas de conocimiento entre pares y la comunicación entre docentes y estudiantes, lo que lleva a una educación verdaderamente activa y recíproca.

Sin duda, el juego debe ser visibilizado y conceptualizado de manera pedagógica y didáctica dentro del contexto escolar, especialmente en las prácticas pedagógicas de los docentes. Los autores afirman que, de esta manera, el estudio de la relación entre juego y educación mueve el horizonte de la investigación hacia la caracterización del juego como mediador en prácticas socioculturales relacionadas con procesos de convivencia, resolución de problemas, desarrollo de habilidades, construcción y diálogo de conocimientos.

Referencias bibliográficas

Alamanda, D., Anggadwita, G., Ramdhani, A., Putri, M., & Susilawati, W. (2019). Kahoot!: A game-based learning tool as an effective medium to improve students' achievement in rural areas. *Opening Up Education for Inclusivity Across Digital Economies and Societies*, 191-208.

Alsawaier, R. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning*

Technology, 35(1), 56-79.
<https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>

Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación* (5), 132-149.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

Bermejo, J. (2019). *Propuesta de mejora de habilidades sociales en niños con discapacidad intelectual*

¿Cómo citar el artículo?

Crespo-Asqui, J. D. & García-Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *RIIED*, número 8, 1-9.



- mediante la terapia asistida por animales. Universidad de Valladolid.
- Bernate, J. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. 6 (4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Calderón, F., Rodríguez, J., & Vera, J. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Calvo, L., Herrero, R., & Paniagua, S. (2020). Influencia de procesos de ludificación en entornos de aprendizaje STEM para alumnos de Educación Superior. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 12(22).
- Clerici, C., Naef, E., & Eckerdt, M. (2021). El juego en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Digital UCU*.
- Córdova, R. (2022). Importancia de los juegos pedagógicos como estrategia educativa en la labor docente. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*.
- Franco, A., & Sánchez, P. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945184114>
- Furdu, I., Tomozei, C., & Kose, U. (2020). Pros and cons gamification and gaming in classroom. *Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2), 56-62. <https://arxiv.org/abs/1708.09337>
- Gawet, A. (2019). The influence of gamification activities on learning outcomes in higher education. *Fostering Entrepreneurial and Sales Competencies in Higher Education*, 135-152.
- González, E. (2018). *El juego como método de aprendizaje*. Universitat Jaume I.
- Gutiérrez, M. (2020). *El juego en el escenario educativo actual: discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior*. CLACSO.
- Marco, D. (2019). *El juego como método de enseñanza*. Universitat Jaume I.
- Martines, M., & Vitoria, L. (2017). Students' perception of the implementation of trading game in learning multiplication. (págs. 96-104). National Conference on Teachers' Professional Conference.
- Melo, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(1), 251-274.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de Educación Inicial*. Gobierno del Ecuador.
- Palacios, L., Patiño, M., & Manco, L. (2021). Desplazamiento de la juguetería tradicional como forma de entretenimiento y aprendizaje en menores de 12 años. *Revista Virtual Universal Católica Del Norte*, (62), 215-242. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n62a9>



¿Cómo citar el artículo?

Crespo-Asqui, J. D. & García-Pacheco, M. A. (2024). Juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de educación media y superior. *RIIED*, número 8, 1-9.



Palmas, L., Canaria, D., & Semestral, P. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos -deportes populares y tradicionales- en la clase de educación física. *Acción Motriz* (16), 19–26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324704>

Pérez, I., & Valencia, A. (2019). Una experiencia de evaluación alternativa en un proyecto interdisciplinar de juegos tradicionales en Educación Primaria. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, V (2). 127-131. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7319672>

Puma, N., García, D., Ochoa, S., & Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para la vinculación familiar en el desarrollo infantil integral. *Revista*

Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, V(5) 178–199.

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1039>

Silva, G. (2021). *Teorías implícitas en profesoras sobre el juego como estrategia de enseñanza en educación inicial*, Nuevo Chimbote 2020. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/64540>

Vigotsky, A. (1978). *El juego*. UNIFER.

Contribución autoral:

Jeferson Dario Crespo Asqui: Conceptualización. Investigación. Redacción del borrador original.

Marco Antonio García Pacheco: Metodología y Redacción, revisión y edición.

Conflicto de intereses: Los autores declaran que no existe conflicto de interés.