

Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje¹

Traditional games as a strategy in the teaching-learning process

Os jogos tradicionais como estratégia no processo de ensino-aprendizagem

Shirle Góez Truco²
Samir Guarín Suárez³
Wilmer Salcedo Quiroz⁴
Adriana Aponte Rivera⁵

Recibido: 12 de febrero de 2022

Aprobado: 22 de marzo de 2022

Publicado: 10 de julio de 2022

Cómo citar este artículo:

Góez-Truco, S., Guarín-Suárez, S., Salcedo-Quiroz, W. y Aponte-Rivera, A. (2022).
Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Rastros Rostros, 24(2), 1-16.

doi: <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>

Artículo de Investigación. <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>

- ¹ Resultado de investigación del proyecto Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en básica primaria, de la Corporación Universitaria Iberoamericana.
- ² Bióloga, Magíster en Educación. Docente, Institución Educativa La Ventura de San Benito Abad, Sucre.
Correo electrónico: sgoeztru@ibero.edu.co
- ³ Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Castellana e Inglés, Magíster en Educación. Docente de la Institución Educativa La Victoria, Cantagallo- Bolívar.
Correo electrónico: sguarins@ibero.edu.co
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1395-7840>
- ⁴ Ingeniero de sistemas, Magíster en Educación. Docente Institución Educativa Sincelejito de Majagual, Sucre.
Correo electrónico: wsalced3@ibero.edu.co
- ⁵ Psicóloga, Magíster en Filosofía, Especialista en Desarrollo Infantil, Especialista en Gerencia Pública, Especialista en Derechos Humanos, Doctora en Educación y Posdoctora en Ciencias de la Psicología. Docente Facultad de Educación. Asesora Investigación, Corporación Universitaria Iberoamericana.
Correo electrónico: adriana.aponte@ibero.edu.co
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2271-4480>

Resumen

El juego como un elemento básico de la pedagogía y las metodologías educativas aporta beneficios importantes tanto al desarrollo como al aprendizaje, considerando que contribuye a mejorar la experiencia que viven los niños. De esta manera, el objetivo principal del estudio fue determinar el papel de los juegos tradicionales como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa La Ventura, de San Benito Abad Sucre. La metodología que se empleó se fundamentó en un enfoque cuantitativo con un alcance descriptivo-exploratorio y un diseño no experimental de tipo transversal. La muestra estuvo conformada por los docentes de básica primaria, y como instrumento de recolección de la información, se construyó una encuesta dirigida a los docentes de la institución. Los resultados mostraron que una proporción poco relevante de los docentes hacen uso de estrategias lúdicas y además se percibe que el colegio no cuenta con los espacios adecuados para la recreación. De esta forma se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales son un recurso que puede ser de gran ayuda para fomentar la adquisición de los conocimientos dentro del aula de clase y que se debe aumentar su uso.

Palabras clave: juego, juego educativo, proceso de enseñanza- aprendizaje.

Abstract

The game as a basic element of pedagogy and educational methodologies brings important benefits to both development and learning, considering that it contributes to improving the experience that children live. In this way, the main objective is to determine the role of traditional games as a strategy in the teaching-learning process of the students of Basic Primary Education of the Educational Institution La Ventura, of San Benito Abad Sucre. The methodology to be used is based on a quantitative approach with a descriptive - exploratory scope and a non-experimental cross-sectional design, the sample will be made up of primary school teachers, and as an instrument for collecting information, a survey will be built focused on the teachers of the institution. The results show that an almost insignificant proportion of teachers make use of playful strategies, as well as perceive that the school does not have adequate spaces for recreation. In this way, it is concluded that traditional games are a resource that can be of great help to promote the acquisition of knowledge in the classroom and that their use should be increased.

Keywords: game, educational game, teaching strategy.

Resumo

O jogo como elemento básico da pedagogia e das metodologias educacionais traz benefícios importantes tanto para o desenvolvimento quanto para a aprendizagem, haja vista que contribui para melhorar a experiência que as crianças vivem. Desta forma, o objetivo principal do estudo foi determinar o papel dos jogos tradicionais como estratégia no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Básica Primária da Instituição Educativa La Ventura, em San Benito Abad Sucre. A metodologia utilizada assentou numa abordagem quantitativa de âmbito descritivo-exploratório e de desenho não experimental de tipo transversal, a amostra foi constituída por professores do ensino básico, tendo como instrumento de recolha de informação um foi construída uma pesquisa com os professores da instituição. Os resultados mostraram que uma proporção insignificante de professores faz uso de estratégias lúdicas e também percebe-se que a escola não possui espaços adequados para recreação. Desta forma, concluiu-se que os jogos tradicionais são um recurso que pode ser de grande ajuda para promover a aquisição de conhecimentos dentro da sala de aula e que a sua utilização deve ser incrementada.

Palavras-chave: jogo, jogo educativo, processo de ensino-aprendizagem.

Introducción

Varias teorías ilustran los caminos en la adquisición del conocimiento, que permiten ampliar el abanico de posibilidades en el quehacer docente para alcanzar los propósitos definidos para ello. No obstante, a pesar de las diversas metodologías que plantean, la educación acorde con la época y exigencias del medio externo se tiene que adaptar o renovar para poder asumir los retos manifiestos (Arias Gaviria, 2017).

Es necesario también abordar las dificultades y desafíos en la educación. Rojas Huerta (2016) señala que, desde hace un tiempo, las escuelas han estado implementado metodologías tradicionales y poco efectivas en la enseñanza. Teniendo en cuenta, que aún en la actualidad se sigue dando paso a la enseñanza con base al contenido, tal como afirman Balladares Burgos, Avilés Salvador, & Pérez Narváez, (2016) se está dejando de lado la potencialización de las destrezas y habilidades cognitivas de los estudiantes, por asumir un modelo netamente teórico.

En el contexto del aprendizaje, el paralelo que suponen los propósitos de la enseñanza y los productos de esta les dan base a los docentes para propiciar el desarrollo de los estudiantes, sin embargo, estrategias radicales e imparciales pueden impedir progresivamente el avance de estos de modo que no se pueden percibir los obstáculos en los procesos académicos (Silvera Fonseca, 2016).

Entre los retos está el régimen basado en las calificaciones, que afecta la motivación en escenarios con heterogeneidad en los grupos de estudiantes limitándose la oportunidad de la apuesta inclusiva y el reconocimiento de la diversidad. Junto con esto se precisa el hecho del rol que asumen y no deben asumir los profesores en el aula de clases, que se basan mínimamente en la impartición de clases teóricas que saturan a los infantes de información ineficiente y obsoleta (Diamandis, 2017).

Muchos de los problemas que rodean la enseñanza-aprendizaje en básica primaria se sitúan en la falta de interacciones entre pares, el desinterés por parte de los acudientes principales o padres de familia, la desvinculación o imposibilidad de establecimiento de una relación entre el alumno y el orientador, escasos o nulos juegos dentro del proceso, red familiar inadecuada, es decir, ausencia de normas, reglas, comunicación, convivencia y demás factores significativos para el ambiente donde se desenvuelve diariamente el infante (Zavala Mieles, 2018).

En consonancia con lo anterior, Sepúlveda, Díaz-Levicoy y Jara (2018) señalan la masificación de la incompetencia en el nivel de básica primaria relacionada con la capacidad, operaciones implicadas, aprendizaje superficial, generación de asociaciones, teniendo un rendimiento por debajo de lo esperado para el grado en el que se encuentren.

A nivel nacional, desde la perspectiva de Hernández Vivas (2019), se sostiene que se debe replantear el modelo educacional y las formas en las cuales se imparte la formación, cuyas deficiencias se empiezan a ver desde el primer eslabón o piso, el preescolar, y refleja la poca inversión que se le hace a la misma por parte del Estado colombiano. No hay un apoyo notable por parte del sector público al crecimiento y avance del sector educativo, lo que conlleva abordar las dificultades académicas de los educandos en áreas como las matemáticas, el español o el inglés, sin suficientes recursos.

Los desafíos de la educación en Colombia de brindar calidad, permitir la formación de personas cada vez más competitivas, que afronten de manera pertinente los avances progresivos de la sociedad y el desarrollo de esta, sigue siendo una tarea por mejorar pese a los recursos destinados en los últimos años para fortalecer la formación integral de niños, niñas y jóvenes (Castro y Gómez, 2019).

Por otra parte, la educación inicial o en la etapa de la infancia es de suma importancia para el desarrollo integral y evolución sana y adecuada de los niños, teniendo en cuenta que en dicha fase se adquieren las bases para el conocimiento, aprendizaje, construcción de la personalidad, experimentación, descubrimiento entre otros (Viciano Garófano y Cano Guirado, 2017).

El juego es una actividad fundamental debido a que potencializa el desarrollo integral de los más pequeños, aportándoles a conocerse no solo a sí mismos, sino al ambiente externo que les rodea (Ruiz Gutiérrez, 2017). En este orden de ideas, García (2020) señala que la ausencia del juego durante la fase de la infancia puede desencadenar problemas asociados a la baja capacidad de autonomía e independencia, inmadurez, dificultades emocionales, déficit de habilidades sociales, escasa creatividad e imaginación, rasgos de personalidad tímida, pasiva o retraída, consolidación de mal carácter y acumulación de estrés y tensiones diarias.

En este contexto, se formuló la siguiente pregunta problema, ¿cuál es el papel de los juegos tradicionales como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa La Ventura, de San Benito Abad Sucre?

La estimulación de distintas dimensiones vivenciales desde temprana edad a partir de la educación, involucra actividades que impactan propositivamente en el cerebro del infante, favoreciendo funcionalmente el proceso académico, así como la inteligencia emocional, la toma de decisiones y otros factores incidentes (Rivas Pérez, 2020).

El juego como un elemento básico de la pedagogía y las metodologías educativas aporta beneficios importantes, tanto al desarrollo como al aprendizaje,

considerando que contribuye a mejorar la experiencia que viven los niños, al igual que la de los docentes sobre el uso de este en las aulas de clase (Mora et al., 2016).

El aprendizaje basado en el juego estimula la motivación, el pensamiento creativo, fomenta la autonomía, la comprensión de competencias transversales, promueve la participación, teniendo en cuenta, que se hacen protagonistas de su propio proceso de crecimiento (González González, 2014). Los beneficios del juego incluyen adquirir saberes, por lo que se pueden emplear métodos como el juego libre, dirigido por los mismos niños, guiado por el docente fomentando la participación, de modo que este tipo de prácticas son fundamentales en el desarrollo infantil (Danniels y Pyle, 2018).

Como objetivo principal, el presente estudio buscó reconocer el papel de los juegos tradicionales como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa La Ventura, de San Benito Abad Sucre. Se establecieron los siguientes objetivos específicos: a) identificar los juegos tradicionales implementados por los docentes como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje; b) analizar las potencialidades que los juegos tradicionales como estrategia aportan en el proceso de enseñanza-aprendizaje; c) revisar la importancia del juego contemplado en el currículo de educación infantil de la institución educativa, y, por último, d) diseñar una estrategia innovadora de mejoramiento de la práctica pedagógica en educación básica primaria basada en los juegos tradicionales.

Referentes teóricos

Se acogieron como fundamentos de la investigación principios teóricos de sobre el juego de los autores María Montessori, Lev Vygotsky y Jean Piaget.

María Montessori elaboró un método didáctico infantil con la finalidad de que los niños aprendan por medio de la curiosidad, en el cual se desarrollan cuatro ejes principales: funcional, experimental, estructuración y de relación, afirmando que los infantes aprenden jugando, actividad que se considera como un "trabajo", es decir, el juego es el trabajo de los niños, teniendo presente que todos ellos nacen con una motivación innata para el aprendizaje. De esta manera, el juego no solo es una respuesta al proceso de crecimiento y desarrollo, sino que es una pieza clave para el mismo.

Vygotsky, quien desarrolla una perspectiva clara sobre las actividades lúdicas, definiéndolas de manera que involucran reglas que propician el desarrollo de la imaginación, así como la asociación de los procesos de comunicación indispensables para la ontogénesis, el cual está representado por dos lados: uno caracterizado por la presencia de normas y reglas y el otro sugiere que son un recurso limitado a la actuación

del jugador; de modo, que las reglamentarias tienen un papel de dejar fluir la cognición y la afectividad, inherentes a las situaciones imaginarias, afirmando puntualmente que el juego propicia un máximo desarrollo de la imaginación como una práctica lúdica que enriquece el crecimiento infantil y adolescente, debido a la construcción y conformación de sistemas simbólicos (Chausovsky, 2019).

Piaget alude a que los juegos que contienen reglas surgen como un producto del desarrollo cognitivo. Para este autor el juego se caracteriza específicamente como un proceso de asimilación de los elementos encontrados en la realidad sin medir limitaciones de adaptación, que alberga un sinnúmero de materiales de gran utilidad para el desarrollo psicomotor, sensoriomotor, pensamiento lógico y lenguaje que permitieron la consolidación de la teoría estructuralista del juego integrada por tres tipos, el ejercicio, simbólicos o de reglas (Alcántara, 2018).

Juegos tradicionales en Colombia

El juego hace parte de la historia de los individuos, se da por entendido que lo que refiere a los juegos de tipo populares o tradicionales se encuentran inmersos dentro de una identidad cultural de una comunidad o sociedad en particular, los cuales, han sido transmitidos de generación en generación, como una especie de patrimonio no material, sino que más bien se fundamentan en códigos socioculturales de la socialización, dejando en evidencia que los juegos hacen parte inherente de la civilización y que son heredados por los más jóvenes (Payá Rico, 2020).

Hacia una clasificación de los juegos infantiles de la sociedad y cultura colombiana, Cortés (2016) propone que los mejores juegos de la infancia que aplican para la dimensión social y escolar serían "zapatito cochinito", "piedra, papel o tijera", "el trompo", "el yoyo", "el avión", "el Jimmy", "chichas", "escondidas", "congelados", "saltar lazo", "stop", "triquis", "la olla", "ponchados", "quemados", siendo estos quizás los más famosos y comunes desde hace mucho tiempo.

Estrategias pedagógicas

En cuanto a las estrategias pedagógicas, Tóala Zambrano, Carlos y Pozo Camacho (2018) las estudiaron como una serie de procedimientos que realiza el docente con la finalidad de facilitar la formación y el aprendizaje de los alumnos, mediante la implementación de métodos didácticos los cuales ayudan a mejorar el conocimiento de manera que estimule el pensamiento creativo y dinámico del estudiante. Las

estrategias pedagógicas son un conjunto de acciones en donde se realiza un esquema ordenado de forma lógica y coherente que ayuden al cumplimiento de los objetivos.

En este orden de ideas, las estrategias en el proceso de aprendizaje son empleadas como un factor determinante para la comprensión y uso de la información que se les está brindando a los estudiantes, como herramientas de apoyo que solidifiquen las bases de la atención, memoria, pensamiento, lenguaje y otros, es decir, procedimientos que se prefieren para la adquisición, almacenamiento y utilización de la información (Hurtado et al., 2018).

Metodología

Tipo y diseño

La investigación se planteó con un paradigma socio-crítico. Se sustenta principalmente en la crítica social y su carácter es ampliamente reflexivo, afirmando que de los grupos sociales surgen las necesidades que conllevan la construcción del conocimiento, con un enfoque cualitativo de la investigación, teniendo en cuenta que este se orienta por medio de los significados o tema a investigar (Urbina, 2020). El diseño fue investigación-acción.

Población y muestra

Como población se contó con la participación de 10 docentes de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa La Ventura, de San Benito Abad Sucre.

Procedimiento e Instrumentos

Se trabajó con la encuesta, la observación participativa y grupos focales.

Consideraciones éticas

En primera instancia, se explicó a los directivos de la Institución Educativa La Ventura, de San Benito Abad Sucre; una vez obtenido su aval, se procedió a la socialización de la propuesta y la vinculación de los docentes. Posteriormente atendiendo a los lineamientos de la Resolución 8430 de 1993, se dio cumplimiento a los artículos 5, 8 y 11 relacionados con investigaciones en seres humanos, la protección de sus derechos,

su privacidad y velar por que su participación se diera sin riesgos (inciso a, del artículo 11). Los participantes de la investigación, una vez expuestos los objetivos del proyecto, firmaron el consentimiento informado.

Resultados

Los juegos tradicionales hacen parte importante de la educación académica, especialmente para el nivel básico. Con esta base orientadora, se convocó la narrativa de los docentes; se describe, a continuación, el resultado de la encuesta: pregunta 1, ¿cree usted que los juegos tradicionales forman parte del desarrollo del ser humano? Ocho docentes afirman que estos forman parte del desarrollo humano, mientras que dos de los profesores manifiestan que no. En la pregunta 2, ¿piensa usted que los juegos tradicionales se pueden entender como una actividad educativa? Se identificó que todos los docentes están de acuerdo con que los juegos tradicionales son una actividad educativa.

En la pregunta 3, ¿considera usted que los juegos tradicionales se pueden contemplar como una estrategia pedagógica? todos los docentes respondieron afirmativamente, es decir, perciben y son conscientes de que los juegos tradicionales son o albergan una de tantas estrategias dentro del contexto de la pedagogía. La pregunta 4 se asocia con la calidad educativa y nueve docentes afirman que los juegos tradicionales implementados como una estrategia pedagógica pueden aumentar la calidad de la educación dentro del aula de clase.

Para la pregunta 5, ¿la institución educativa cuenta con los espacios o escenarios adecuados para la recreación de los niños y niñas? Seis de los docentes participantes aclaran que la institución educativa sí cuenta con los espacios o escenarios adecuados para la recreación de los estudiantes, mientras que cuatro de ellos, mencionan lo contrario. Por consiguiente, en la pregunta 6, ¿Cree usted que la implementación de estrategias lúdicas es relevante para su práctica profesional? Todos los docentes afirman que en la práctica profesional es sumamente relevante la aplicación de estrategias de tipo lúdicas o dinámicas.

En cuanto a la pregunta de las razones que son consideradas como las causas para que los niños no practiquen juegos tradicionales conocidos, se identificó que las principales puntualizadas por los docentes son la falta de motivación, el desconocimiento, la falta de implementación y la presencia de juegos virtuales o electrónicos.

En la pregunta 8, sobre el trabajo en equipo, seis docentes manifiestan que dentro del aula de clase sí observan que los estudiantes trabajan en equipo, mientras que cuatro de ellos mencionan que no. Continuando así, todos los profesores

respondieron positivamente a la pregunta 9 sobre el pensar que las tradiciones o costumbres culturales se van perdiendo con el paso del tiempo.

En la décima pregunta, seis del total de los docentes afirman implementar algún tipo de juego tradicional en el aula de clase para abordar la asignatura que le corresponde y cuatro de ellos afirman que no lo hacen. En la última pregunta, aquellos que respondieron “Sí” en la pregunta anterior, mencionaron algunos juegos como la golosa, el stop, las peregrinas, las maras, las rondas, la gallina ciega y la llave.

Los profesores asumen una responsabilidad como mediadores entre los alumnos y el ambiente que les rodea en el contexto académico para que puedan mejorar y fortalecer la adquisición de conocimientos teóricos y sean aplicados en la vida cotidiana, en este sentido la apuesta se vincula con un análisis de necesidades de la comunidad estudiantil situada que con una lectura histórica cultural acoge las tradiciones de las familias y del entorno inmediato de los estudiantes.

Los juegos tradicionales se consideran un tipo de estrategia pedagógica para facilitar la formación integral y la calidad del aprendizaje. El diálogo que se convocó con los participantes permitió una construcción colectiva sobre una estrategia educativa que vincula el juego tradicional, una vez el grupo docente genera reflexiones sobre el juego tradicional acoge esta acción como mediación facilitadora en para el trabajo con estudiantes. Los docentes acorde con la edad de sus cursos trabajarán diferentes juegos tradicionales, partiendo de los antecedentes del juego, con ello, los estudiantes consultarán en sus casas sobre el juego y buscarán la guía de sus familias para el proceso, lo que a su vez beneficia la cohesión familiar; posteriormente, los estudiantes presentan el juego en aula. Sumado a lo anterior, se realizaron sesiones de juego por grupos escolares y, posteriormente, una feria de juegos tradicionales de toda la institución, habrán relatores de las experiencias para sistematizar los juegos presentes para sostener las tradiciones, posibilitando una historia de los mismos con el sentido y significado que la tradición oral ha legado.

Discusión

La investigación-acción permitió un encuentro dialogante con la comunidad docente que paulatinamente se interesó por los juegos tradicionales como parte de su acción educativa. El juego, además de ser la actividad rectora en la edad infantil, es también una actividad de interés para los adultos, que potencia relaciones familiares y en el ambiente del aula, al dotarse de una acción que fluye con el movimiento y los relatos devenidos de la tradición oral.

El juego es una actividad natural y divertida que, dentro del contexto educativo, permite el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas, donde se procura ofrecerle al sujeto un ambiente lleno de elementos estimulantes que propicien la mejora de las habilidades intelectuales, tales como las artes plásticas, la lectura, la tecnología, los materiales, las rondas, la música, los títeres, la danza, y el canto. Es importante traer a Rodríguez (2016) quien manifiesta que las ludotecas como escenario de juego logran tener un efecto positivo en el aprendizaje de las competencias ciudadanas, en la convivencia y el cumplimiento de normas, lo que significa que por medio de la interacción social a edades tempranas se aumentan la sana convivencia y el juego social, dotando de posibilidades el trabajo que vincula el juego en el aula.

De esta forma, durante los procesos de observación en la institución educativa se pudo reflexionar sobre el disminuido uso del juego en las actividades escolares, los docentes procuraban por tener sentados a los estudiantes, dando la información, con la investigación se pudo acentuar el valor y beneficios de un clima de aula cálido provisto de empatía y acciones que reconforten la seguridad del estudiante; aparecen los juegos tradicionales como una oportunidad de interacción y de narración intergeneracional donde todos pueden asumir roles protagónicos además de divertirse.

Todo esto cotejado con los argumentos proporcionados por Parra y Torres (2018) al señalar que los actores tales como estudiantes y docentes, siendo principales dentro del proceso de la experiencia tanto colectiva como individualmente, reconociendo significativamente que los recursos didácticos promueven la motivación, la creatividad, la espontaneidad, la diversión, el vínculo, entre otras habilidades, se invitó a naturalizar la idea del juego como parte del aprendizaje significativo del niño resaltando que el mismo no tiene lugar en la escuela.

En el campo de la educación física recursos como el juego se considera y comprende como una estrategia para abordar las distintas temáticas que se trabajan con los estudiantes, el carácter lúdico y educativo del juego en todas sus dimensiones y ámbitos lo posiciona como un motor y un aspecto indispensable en la enseñanza-aprendizaje y que se puede implementar en cualquier fase o nivel académico (Extremera y Montero, 2016). Se analiza la oportunidad de trabajar el juego como actividad transversal en los diferentes cursos, no solo en las clases de educación física.

En este mismo orden de ideas, Senger et al. (2016) plantean el sentido del juego que manejan los docentes en sus propuestas de enseñanza mediante prácticas didáctico-pedagógicas renovadas, que están en la capacidad de ampliar grandemente las condiciones de acceso al juego en la niñez, asimismo cómo deciden la aplicación de estas, cómo las diseñan y cómo incluyen el juego en el aula de clase. De acuerdo con la información recolectada en conversatorios y observación los docentes de la

institución donde se llevó a cabo la indagación, demostraron que estos, estando ubicados a un extremo del salón de clases, tienen una realidad muy distinta a las que perciben y construyen los educandos día tras día del otro lado del aula y eso concuerda con lo hallado anteriormente, en cuanto a que afirman implementar algún tipo de juego tradicional en el aula de clase para abordar la asignatura que le corresponde y generando una tendencia a la atracción, la motivación, el lenguaje, la comunicación y otros aspectos relevantes de este.

Los docentes pueden adecuar sus metodologías de enseñanza basadas principalmente en elementos como el humor, la creatividad, estrategias didácticas que sean llamativas y eficaces para los alumnos, con la finalidad de propiciar progresivamente la desinhibición y, de esa forma, se puede lograr que estos aumenten significativamente su participación. Así se ha comprobado que existen momentos y clases oportunas donde sí se invierte a tiempo con juegos y la actividad lúdica, se puede convertir en un recurso de mejoramiento del clima de aula como de la confianza del estudiante en sí mismo (González y Zepeda, 2016). Este tipo de estrategias funcionan como un instrumento de gran interés, su carácter activo y dinámico es reparador y óptimo.

Desde la perspectiva de Simó y Domènech-Casal (2018), el juego es una herramienta dentro de la educación y la tecnología que ha propiciado el avance de estas disciplinas y de igual manera de la investigación, donde las ciencias experimentales se han dado en la tarea de proponer una mirada al rol del juego en los procesos académicos y, por medio de este, se ha garantizado la efectividad de programas donde se involucra a los estudiantes en la práctica de la ciencia desde las asignaturas de biología y química, aplicando estrategias de gamificación se analizaron y compararon varios juegos para enseñar en el aula de clases. Lo que concuerda con los planteamientos de Sánchez Iglesias (2016), donde se recalca la importancia que cobran las metodologías lúdicas, a base de juegos, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de algún tema o asignatura en particular constituye un elemento motivador en sí mismo, por el carácter competitivo que lo define y por constituir una herramienta de aprendizaje en los niños.

García Fernández (2015) puntualiza que se debe hacer mayor énfasis en la educación básica primaria y darle un papel relevante al juego en la enseñanza, como una actividad placentera que potencia la motivación y, en general, el adecuado desarrollo y crecimiento de los niños y niñas, en vista de que propicia, al mismo tiempo, sanos procesos de socialización e integración como participación activa en el contexto de la escuela y, por ende, se verá reflejado en otros. La riqueza de fomentar enseñanzas que sean de carácter activo, permanente y consistente no solo de repetición y de orden cognitivo, propician la negociación y, para el estudiante, mayor sentido de arraigo y

oportunidad de participación. El juego con una clara intencionalidad educativa puede potenciar procesos multidimensionalmente, entre ellos, favorece la convivencia escolar.

Lo que se asemeja con los planteamientos de Páramo Rengifo (2019) acuñando que las matemáticas como asignatura básica de la educación media, construyendo propuestas que fusionen el conocimiento teórico con la tecnología y se presenten programas virtuales o plataformas fundamentadas en un carácter lúdico.

En este mismo orden de ideas, Cadavid (2016) establece el rol del juego digital en el proceso de aprendizaje de las matemáticas como una estrategia didáctica para la enseñanza de las operaciones de suma y resta de fracciones, dejando en evidencia el cambio y la transformación clara en el rendimiento académico de los estudiantes de tipo negativo a positivo, así como en la percepción y actitud que desarrollaron con referencia al aprendizaje de las matemáticas.

Como se pudo encontrar en las conclusiones de Calle Sanz (2021) cuando diseñó una propuesta didáctica basada en el juego que consta de una secuencia de actividades apoyadas en la lúdica, organizadas en cinco sesiones y se dio cuenta que es una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, valorando el juego como un recurso efectivo y eficaz dentro del aula de clases en cursos de inglés como una lengua extranjera de Educación Primaria y no simplemente como una actividad de ocio.

Seguidamente, se llegó a concordar con los argumentos de Giraldo y Soto (2017), afirmando que el juego como mediación pedagógica en los niños y niñas internados genera transformaciones positivas, teniendo en cuenta que se considera un espacio de apertura a la experimentación de sus emociones y experiencias de vida que logran modificar ampliamente su comportamiento y patrones de conducta. De aquí que al vincular el juego desde la planeación como estrategia lúdico-pedagógica se pueden obtener logros más allá de crear un ambiente motivador, pues se pueden obtener beneficios como: la estimulación de los sentidos, facilidad para la interiorización de reglas y formas de interacción con otros.

Con el auge de la tecnología, se llegó a la era de la digitalización donde el juego dio paso a un plano mucho más virtual, pero en muchas ocasiones sin perder su carácter educativo, pedagógico. Así lo presentan Sánchez & Gómez (2017) al enfocarse en cómo se da la enseñanza de la cátedra de la paz con base en juegos serios como una herramienta interactiva, considerados de gran beneficio para los estudiantes como para los docentes e institución educativa respectivamente. Relacionándose con Cano et al. (2016) quien se dio en la tarea de tomar la digitalización de los juegos y llevarlos al aula de clase para poder impartir el área de lectoescritura en niños con

discapacidad auditiva, cuyos efectos se demostraron ser altamente positivos para aquellos infantes que tienen implantes cocleares.

Los estudios identificados y caracterizados en este apartado dan cuenta propositiva de cómo el juego implementado de forma adecuada en el aula de clase es un recurso especial y se puede convertir hasta en indispensable en este mismo contexto, por lo que los niños suelen reflejar su motivación cuando se trata de jugar, y los docentes pueden aprovechar para enseñar al mismo tiempo.

Conclusión

El objetivo general del estudio se orientó en el reconocimiento del papel de los juegos tradicionales como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como primer paso, se logró identificar los juegos tradicionales implementados por los docentes en su trabajo de aula, encontrándose algunos mencionados como la golosa, el stop, las peregrinas, las maras, las rondas, la gallina ciega y la llave, que conllevan acciones previas a diálogos con expresiones más reflexivas, que permitieron asumir de manera más explícita y estructurada el uso de juegos tradicionales en los diferentes espacios académicos, ya que es una actividad transversal de interés en la infancia. El juego como actividad rectora en la infancia potencia la acción mediadora para la apropiación de los diferentes saberes que se presentan en la escuela.

Referencias

- Alcántara, M. E. (2018). 1° y 2° Juego de Piaget en la autonomía de niños de 3-5 años de la IE 147-Chuad-San Miguel. IE 147-Chuad-San Miguel. *Repositorio Universidad San Pedro*, 1-113.
- Arias Gaviria, J. (2017). Problemas y retos de la educación rural colombiana. *Revista educación y ciudad*, (33), 53-62.
- Balladares Burgos, J., Avilés Salvador, M. y Pérez Narváez, H. (2016). Del pensamiento complejo al pensamiento computacional: retos para la educación contemporánea. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, (21), 143-159.
- Cadavid, J. M. (2016). El Rol del Juego Digital en el Aprendizaje de las Matemáticas: Experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. *Revista electrónica de investigación en educación en ciencias*, 11(2), 39-52.

- Calle Sanz, I. D. L. (2021). El papel del juego en el aprendizaje del Inglés Lengua extranjera. Una propuesta didáctica para primer curso de Educación Primaria. (Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social).
- Cano, S., Collazos, C. A., Arteaga, J. M., Manresa, C., & Peñeñory, V. (2016). Principios de Diseño de Juegos Serios para la Enseñanza de Lectoescritura para Niños con Discapacidad Auditiva. In *Actas del XVII Congreso internacional de interacción persona-ordenador-interacción 2016* (p. 51).
- Castro, P. y Gómez, P. (2019). La comunidad colombiana de Educación Matemática: diversidad y evolución. *V Congreso Iberoamericano de Historia de la Educación Matemática* (págs. 124-138). Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Chausovsky, A. R. (2019). La comunicación como centro de investigaciones sobre el juego. *Intersecciones en Comunicación*, 1(13), 89-106.
- Cortés, M. (4 de agosto de 2016). Los juegos infaltables en la infancia de los colombianos. Radio Nacional de Colombia. <https://bit.ly/3ZFBWWj>
- Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 10(1), 125-143.
- Danniels, E. y Pyle, A. (2018). Definir el aprendizaje basado en el juego. *OISE University of Toronto, Canadá*.
- Diamandis. (12 de febrero de 2017). Problemas del sistema educativo tradicional. Web del Maestro. <https://bit.ly/3QN00ST>
- Extremera, A. B. y Montero, P. J. R. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86. <https://bit.ly/3wcPwTo>
- García, F. (9 de junio de 2020). 6 consecuencias de la ausencia del juego en niños. <https://bit.ly/3GPQ7iJ>
- García Fernández, C. (2015). La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Primaria. <https://bit.ly/3kp9Uhf>
- Giraldo, A. T. y Soto, J. A. R. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista latinoamericana de estudios educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128.

- González González, C. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (40), 1-15.
- González, A. J. y Zepeda, F. J. R. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Educateconciencia*, 9(10), 106-113.
- Hernández Vivas, V. (22 de mayo de 2019). Los retos y los problemas de la educación en Colombia. Uniminuto Radio. <https://bit.ly/3H89LYJ>
- Hurtado, P., García, M., Rivera, D. y Forgiony, J. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: Una relación que favorece el procesamiento de la información. *Revista Espacios*, 39(17), 12.
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A. y Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, 4(40), 133-142.
- Payá Rico, A. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Hist. educ.*, 38, 39-57.
- Páramo Rengifo, C. A. (2019). Luditic matemático: un proyecto para enseñar y aprender en la Educación básica en Colombia. *Conrado*, 15(70), 376-383.
- Parra, E. y Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación artística: revista de investigación*. <https://bit.ly/3iJEW39>
- Rivas Pérez, L. (2020). La falta de estimulación temprana en niños de 2 años de un colegio particular del distrito de los Olivos que origina un mal desarrollo de la inteligencia emocional. *Universidad San Ignacio de Loyola - Perú*, 1-50.
- Rodríguez, A. C. (2016). *Juego y competencias ciudadanas: análisis del papel de las ludotecas en el desarrollo de competencias ciudadanas en niños y niñas de Colombia* (Disertación Doctoral, Universidad del Rosario).
- Rojas Huerta, A. (2016). Retos a la Educación Peruana en el Siglo XXI. *REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(1), 101-115.
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Repositorio Abierto de la Universidad de Cantabria*, 1-46.

- Sánchez, F. Á. B. y Gómez, L. J. R. (2017). Uso de los juegos serios como una herramienta interactiva para el aprendizaje significativo de la cátedra de la paz. *Ciudad Paz-ando*, 10(2), 7-18.
- Sánchez Iglesias, S. (2016). La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. <https://bit.ly/3XiEXKF>
- Senger, M., Magliorata, P., Fraga, M. C. y Díaz, J. (2016). Significaciones y sentidos acerca del juego en las propuestas de enseñanza para el nivel inicial de los docentes en formación. resultados de investigación. In *III Jornadas de Investigadores en Educación*. <https://bit.ly/3iHCdaG>
- Sepúlveda, A., Díaz-Levicoy, D. y Jara, D. (2018). Evaluación de la comprensión sobre Tablas Estadísticas en estudiantes de Educación Primaria. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, 32, 869-886.
- Silvera Fonseca, L. (2016). La evaluación y su incidencia en la deserción escolar: ¿Falla de un sistema, de las instituciones educativas, del docente o del estudiante? *Educación y humanismo*, 18(31), 313-325.
- Simó, V. L. y Domènech-Casal, J. (2018). Juegos y gamificación en las clases de ciencia: ¿una oportunidad para hacer mejor clase o para hacer mejor ciencia? *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, 2(1). <https://doi.org/10.30691/relus.v2i1.1059>
- Tóala Zambrano, J., Carlos, L. M. y Pozo Camacho, M. (2018). Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo. *Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La formación y superación del docente: "desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI"*, 691-700.
- Urbina, E. C. (2020). Investigación cualitativa. *Applied Sciences in Dentistry*, 1(3). <https://doi.org/10.22370/asd.2020.1.3.2574>
- Viciano Garófano, V. y Cano Guirado, L. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmásF: revista digital de educación física*, (47), 89-105.
- Zavala Mielles, A. G. (2018). Juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la convivencia en la escuela de educación básica "Carlos Olvera Olvera". *Universidad de Guayaquil*, 1-84.