



Revista de Ciencias Humanísticas y
Sociales (ReHuso)
E-ISSN: 2550-6587
rehuso@utm.edu.ec
Universidad Técnica de Manabí
Ecuador

Cedeño Zambrano, Efrén; Calle García, Robertson
INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES
Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES
Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), vol. 5, núm. 2, mayo-agosto,
2020, pp. 70-84
Universidad Técnica de Manabí

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171025007>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES

Autores:

Efrén Cedeño Zambrano¹
Robertson Calle García²

Dirección para correspondencia: efren8824@hotmail.es

Fecha de recepción: 15 de enero de 2020.

Fecha de aceptación: 22 de abril de 2020.

Fecha de publicación: 2 de mayo de 2020.

Citación/como citar este artículo: Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Rehuso*, 5(2), 70-84. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

RESUMEN

Las actividades lúdicas constituyen un poderoso aliado para los docentes en el ámbito formativo. Los juegos, particularmente, contribuyen de forma significativa al desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes tanto físicas como cognitivas debido a que dinamizan el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, la presente investigación que se propone a continuación pretende determinar y analizar la incidencia que los juegos, tanto individuales como colectivos, en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes. Para ello se ha focalizado el estudio en la sección básica superior de la Unidad Educativa Pedro Zambrano Barcia de Portoviejo. Adicional a ello se busca identificar las estrategias didácticas empleadas por los profesores que motivan el proceso de enseñanza en el aula de clases, así como los procedimientos y tipos de juegos que tengan más relevancia para los alumnos en estos niveles de estudio. Por ello se realizará un abordaje metodológico mixto, tanto cualitativo como cuantitativo, y se elaborará un trabajo empírico para concretar los objetivos plasmados. Se pretende que la investigación sea un aporte en cuando a la construcción de nuevos conocimientos en los que se emplee la innovación y el carácter lúdico de determinadas temáticas propuestas en clases.

Palabras clave: juegos; desarrollo; incidencia; proceso; educación.

IMPACT OF INDIVIDUAL AND COLLECTIVE GAMES ON STUDENTS' SKILLS AND ABILITIES

Abstract

Play activities are a powerful ally for teachers in the training field. Games, in particular, contribute significantly to the development of both physical and cognitive students' skills and abilities by energizing the teaching and learning process. In this context, the following research aims to identify and analyse the impact of games, both individual and collective, on the development of students'

¹ Estudiante de la Maestría en Pedagogía de la Cultura Física. Instituto de Posgrado. Universidad Técnica de Manabí.

² Doctor en Educación. Docente de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad Técnica de Manabí. Correo electrónico: robertsoncalle@hotmail.com

abilities. The study focused on the upper basic section of the Pedro Zambrano Barcia Educational Unit in Portoviejo. In addition, the aim is to identify the teaching strategies employed by teachers that motivate the teaching process in the classroom, as well as the procedures and types of games that are most relevant for students at these levels of study. For this reason, a mixed methodological approach, both qualitative and quantitative, will be carried out, and an empirical work will be prepared to realize the objectives set. Research is intended to contribute to the construction of new knowledge that uses the innovation and playfulness of certain topics proposed in classes.

Keywords: games; development; incidence; process; education.

Introducción

Los juegos, ya sean estos individuales o colectivos, cumplen un rol preponderante en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y jóvenes. Por mucho tiempo se ha posicionado la idea de “aprender jugando” para dar a entender cómo lo lúdico potencia el desarrollo cognitivo y significativo en los estudiantes. Lo cierto es que las actividades recreativas combinadas con la enseñanza disminuyen el rigor del aprendizaje tradicional y los estudiantes se sienten más predispuestos a incorporar nuevos conocimientos. De allí que los juegos tengan un gran nivel de aceptación para su aplicación por parte de la mayoría de docentes en todos los niveles educativos.

En este contexto, esta investigación busca determinar la incidencia e impacto que han tenido los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes de la sección básica superior de la Unidad Educativa Pedro Zambrano de la ciudad de Portoviejo, Manabí, Ecuador. Se parte de la idea de que los juegos, aplicados en el contexto educativo, son un poderoso aliado en el proceso de aprendizaje, pues despierta algunas capacidades y desarrolla otras que los alumnos tenían adquiridas.

En el grupo poblacional objeto de estudio (alumnos de octavo a décimo año de educación básica) se han detectado niveles considerables de sobrepeso y sedentarismo. De allí que se ha considerado que uno de los propósitos del juego es presentar la oportunidad propicia para que los involucrados interactúen de forma participativa, activa y dinámica de tal forma que se fortalezca su imaginación, se nivel de sociabilidad, el respeto de las normas y consignas, el valor de la espera de su turno y que todo ello lo apliquen en su comunidad educativa tanto en el aula de clases como fuera de ella.

En este sentido, la importancia del juego se ha evidenciado en investigaciones precedentes como las de autores como Villanueva (2018), Cancho (2014) o Cartuche y Valle (2017), quienes coinciden en señalar que el juego es la estrategia más adecuada para promover el desarrollo integral de los estudiantes, y por medio de este acto se impulsa su potencial cognitivo, socio-emocional y físico.

Desde un abordaje metodológico descriptivo y analítico, en este trabajo se pretende recoger y analizar información con fines exploratorios, permitiendo la configuración de nuevas teorías y aproximaciones, ya que se pretende conocer como lo lúdico incide en el desarrollo de habilidades de los estudiantes considerados en el presente estudio. Adicional a ello se aplicará el método cuantitativo y cualitativo, para valorar los resultados de los instrumentos aplicados para recopilar datos cuantificables y realizar análisis estadísticos para derivar conclusiones de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los alumnos de la sección básica superior y cuyas edades oscilan entre los 10 y 13 años.

De esta manera se pretende hacer en esta investigación un especial énfasis en las virtudes, beneficios e innumerables ventajas que ofrece el juego, una actividad prácticamente ancestral y que es catalogada como imprescindible para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

A lo largo de este estudio, en sus diversas fases y etapas, la perspectiva del juego tendrá un nivel de relevancia concentrado en varios aspectos. Los dos principales hacen relación con lo individual y lo colectivo. Si bien, el enfoque central para muchos pedagogos es lo colectivo, porque contribuye al nivel de socialización de los alumnos, no hay que descartar la riqueza pedagógica que se encuentra en los juegos individuales y la forma en que potencian las habilidades de los estudiantes.

Metodología

La metodología de investigación que se aplicó en el presente estudio es de tipo mixta. Con este enfoque se pretende brindar una perspectiva holística sobre la problemática planteada y que está relacionada con la incidencia de los juegos individuales y colectivos en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes de la sección básica superior de la Unidad Educativa Pedro Zambrano Barcia de Portoviejo.

Según Hernández Sampieri y Mendoza (2018), el empleo de un enfoque metodológico mixto en un estudio representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

Se debe precisar, no obstante, que la perspectiva mixta es un proceso que recoge, examina y enlaza datos tanto cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio de investigación, con el objetivo de responder a un planteamiento del problema. El enfoque mixto no solamente se basa en la simple recopilación de datos de diferentes modos sobre el mismo fenómeno. Involucra desde el planteamiento del problema, hasta el uso combinado de los métodos deductivos e inductivos.

Resultados

En este apartado se exponen y explican los datos del estudio empírico realizado en la Unidad Educativa Pedro Zambrano Barcia de Portoviejo, Manabí, Ecuador. Para ello se aplicó una encuesta dirigida a cincuenta estudiantes de esta institución educativa, que se encuentra en la básica superior, estudiantes del octavo, noveno y décimo año, que tuvo como finalidad indagar en la incidencia de los juegos individuales y colectivos en el desarrollo de las habilidades y destrezas.

Tabla 1. ¿Usted considera que los juegos inciden en su proceso de enseñanza y aprendizaje?

Aspectos	Estudiantes	Porcentaje %
Siempre	12	24%
Casi siempre	26	52%
A veces	8	16%
Nunca	4	8%
Total	50	100%

Fuente: encuesta a estudiantes

Elaboración propia

Análisis y discusión de resultados: Tabla 1.

Los juegos inciden de variadas formas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Tal como lo demuestra este primer resultado del estudio empírico. La gran mayoría de estudiantes considera que los juegos son determinantes en el ámbito educativo.

En este contexto, investigaciones como las de Collado (2005) fundamentan la importancia del juego en el desarrollo de los procesos educativos. Al ser una actividad orientada hacia lo recreativo el nivel de interés de los estudiantes se encuentra más elevado y, por lo tanto, su predisposición es más óptima.

Por ello, los docentes pueden hacer empleo de lo lúdico para que los contenidos de clases no sean siempre direccionados de forma tradicional. Las opciones siempre y casi siempre de la pregunta 1 fueron las que recibieron mayor nivel de preferencia por parte de los estudiantes. Y eso evidencia que la percepción que tienen los alumnos del juego es fundamental.

Desde la perspectiva de Navarro *et al.* (2017), los estudiantes demuestran una mejor actitud cuando tienen que realizar actividades lúdicas. Incluso su nivel de motivación se incrementa y se obtienen mejores resultados académicos. De allí que los juegos educativos deberían ser una constante en la práctica formativa, sobre todo en la sección básica superior, que es objeto de este estudio.

Tabla 2. ¿Qué tipo de habilidades y destrezas usted cree que desarrolla con la realización de actividades recreativas?

Aspectos	Estudiantes	Porcentaje %
Físicas	10	20%
Cognitivas	26	52%
Actitudinales	12	24%
Ninguna	2	4%
Total	50	100%

Fuente: encuesta a estudiantes

Elaboración propia

Análisis y discusión de resultados: Tabla 2.

El desarrollo de habilidades y destrezas que se desarrollan con las actividades lúdicas son importantes. Siempre los juegos, cualesquiera que sean y se apliquen, dejan enseñanzas si el docente se da momentos para realimentar lo realizado al fin de cada actividad.

En este sentido, y según Trigo *et al.* (2016), los juegos dejan varios tipos de destrezas y habilidades en los estudiantes, entre ellas: las físicas, cognitivas y actitudinales. Es esencial este criterio, porque en cuanto a lo físico una de las motivaciones siempre será la lucha contra el sedentarismo que incluso en el aula de clases se puede dar. En cuanto a las destrezas cognitivas existe una serie de ejercicios orientados a generar dinamismo mental, sobre todo en las áreas de matemáticas o inglés, aunque también existen actividades lúdicas enmarcadas en el cuidado de la naturaleza. Es de destacar que en la tabla 2 de esta encuesta, el ítem cognitivo tuvo un mayor nivel de preferencia de respuesta, porque eso consideran los estudiantes que reciben en el aula de clases. Para Arias y Castiblanco (2015), el juego puede ser empleado incluso como estrategia pedagógica para el fomento del aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral ya sea en disciplinas como la literatura y en las de historia o estudios sociales.

Tabla 3. ¿Sus docentes fomentan el aprendizaje mediante la realización de juegos?

Aspectos	Estudiantes	Porcentaje %
Siempre	15	30%
Casi siempre	10	20%
A veces	22	44%
Nunca	3	6%
Total	50	100%

Fuente: encuesta a estudiantes

Elaboración propia

Análisis y discusión de resultados: Tabla 3.

La percepción de los estudiantes sobre el fomento de las actividades lúdicas por parte de sus docentes es un elemento a considerar en este estudio. Un significativo 44% señaló que solo a veces los profesores emplean el juego en su práctica docente.

Se trata de una situación lamentable hasta cierto punto porque lo lúdico debe estar más presente en el aula de clases, según autores como Hortigüela *et al.* (2016), porque lo recreativo induce y prepara a los estudiantes a emprender un conocimiento nuevo en un ambiente de aprendizaje donde prime lo significativo.

Cuando no existe suficiente actividad lúdica en las instituciones educativas, dice por su parte Castaño *et al.* (2016), los estudiantes entran en un proceso rutinario y monótono complejo en el que hasta odian ir a las escuelas, porque saben que les espera allí el aburrimiento y clases tradicionales dictadas por docentes que no tienen ningún interés en innovar.

Tabla 4. ¿Qué tipos de juegos individuales usted ha practicado en la unidad educativa que estudia?

Aspectos	Estudiantes	Porcentaje %
Juegos de razonamiento lógico y numérico	17	34%
Juegos físicos con énfasis en el desarrollo motriz	24	48%
Juegos para destacar habilidades o algún contenido de clases	8	16%
No práctica ningún juego	1	2%
Total	50	100%

Fuente: encuesta a estudiantes

Elaboración propia.

Análisis y discusión de resultados: Tabla 4.

En el proceso de innovación los docentes tienen varios caminos para llegar de mejor manera a sus estudiantes. Uno de ellos es elegir los juegos individuales que pondrán en práctica sus estudiantes. A criterio de Navarro *et al.* (2016), una tipología de estas actividades podría enmarcarse en los juegos de razonamiento lógico y numérico, juegos físicos con énfasis en el desarrollo motriz y los juegos para destacar habilidades o algún contenido de clases. Estos últimos tienen gran presencia en muchas de las aulas de clases, en América Latina sobre todo. Es meritorio que en este aspecto, la mayoría de consultados se inclinara por el segundo ítem y que son los juegos de movimiento.

Sin duda, los docentes pueden escoger los juegos que pueden desarrollar los estudiantes y, con ello, dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En un interesante estudio, Higuera (2019) señala que los juegos con énfasis en lo cognitivo son de particular interés en el ámbito formativo, porque mantienen si el docente los sabe sobre llevar son de gran aporte en el conocimiento de los estudiantes.

Tabla 5. ¿Qué tipos de juegos colectivos usted ha practicado en la unidad educativa que estudia?

Aspectos	Estudiantes	Porcentaje %
Juegos con énfasis en lo competitivo	14	28%
Juegos con énfasis en la integración con sus compañeros	6	12%
Juegos y dinámicas motivacionales relacionados con los temas de clases	28	56%

Otros	2	4%
Total	50	100%

Fuente: encuesta a estudiantes

Elaboración propia.

Análisis y discusión de resultados: Tabla 5.

Los juegos de índole colectivo tienen gran aceptación en los estudiantes que se educan en la sección básica superior, alumnos que por lo general bordean los diez a trece años de edad. Al respecto una investigación de Henao y Marín (2019) destaca que estos tipos de juegen pueden tener la siguiente tipología: juegos con énfasis en lo competitivo, juegos con énfasis en la integración con sus compañeros y juegos y dinámicas motivacionales relacionados con los temas de clases. Y son, justamente, estas alternativas las que se pueden evidenciar en el resultado de la encuesta expuesto en la tabla precedente.

Es destacable que la mayoría de estudiantes involucrados en esta encuesta escogieran la opción relacionada con las actividades recreativas que hacen énfasis en las dinámicas motivacionales vinculadas con los temas de clases. De allí la importancia de abordar y emplear los juegos colectivos en la cotidianidad del aula. El docente, sobre todo, debe establecer las consignas para que impere el respeto en este tipo de juegos.

Tabla 6. ¿Considera usted que sus docentes aplican estrategias didácticas relacionadas con los juegos en el aula de clases?

Aspectos	Estudiantes	Porcentaje %
Siempre	2	4%
Casi siempre	12	24%
A veces	26	52%
Nunca	10	20%
Total	50	100%

Fuente: encuesta a estudiantes

Elaboración propia

Análisis y discusión de resultados: Tabla 6.

Está claro, y ello ha sido sujeto de énfasis en este estudio, que los docentes deben motivar el emprendimiento de un aprendizaje más innovador en el aula de clases. En la tabla precedente, los estudiantes encuestados señalan que solo a veces, ocasionalmente, sus profesores emplean estrategias didácticas que los motivan a incursionar en conocimientos nuevos.

A criterio de Solórzano *et al.* (2019), los estudiantes requieren una motivación constante para que las clases dejen de caer en lo tradicional y que, por lo tanto, ellos asuman un aprendizaje de la mejor manera. La apatía de muchos docentes se evidencia en este resultado y se trata de que se innove en todos los aspectos.

En ocasiones los estudiantes no son capaces de emprender un conocimiento nuevo, porque el docente no sabe cómo llegar a sus estudiantes. Higueras (2019) dice que los alumnos deben propiciar a su vez un entorno agradable para el desarrollo de las actividades lúdicas que proponga el maestro.

Tabla 7. ¿En qué medida considera usted que el juego es positivo para el desarrollo de su formación integral?

Aspectos	Estudiantes	Porcentaje %
Siempre	32	64%
Casi siempre	12	24%
A veces	5	10%

Nunca	1	2%
Total	50	100%

Fuente: encuesta a estudiantes

Elaboración propia

Análisis y discusión de resultados: Tabla 7.

En la formación integral de los estudiantes intervienen sus sentimientos, emociones y también su capacidad de razonamiento, ya sea lógico o verbal. En esta última pregunta de la encuesta dirigida a los estudiantes de la sección básica superior de la Unidad Educativa Pedro Zambrano Barcia de Portoviejo se puede denotar que la gran mayoría, un 64%, considera que el juego es parte importante en su formación integral.

A criterio de investigadores como López *et al.* (2019), el juego representa la oportunidad propicia para que los estudiantes desarrollen todas sus capacidades, de allí la importancia en sus procesos formativos. En cambio para Medina y Prieto (2019), el desarrollo integral pasa por tomar en cuenta todas las dimensiones del estudiante, de tal forma que se considere el proceso de aprendizaje como la posibilidad de construir y fomentar conocimientos que les servirán para el resto de su vida.

Discusión

Importancia y funciones del juego en el contexto educativo

Para el ámbito educativo, el juego tiene una importancia capital porque es una oportunidad que no se debe desaprovechar en la búsqueda de un mejor aprendizaje. A través de las actividades lúdicas los seres humanos, y en particular los niños y adolescentes, se insertan en procesos de acción de múltiples experiencias. En los juegos, las consignas son fácilmente entendidas porque la mente de los participantes se encuentra predisposta a entretenerte y a buscar, por ello, ocasiones para desestresarse de las tareas habituales.

Sobre las funciones del juego, tratamos de sistematizar en este apartado el aporte relevante que Raabe (2009) ha realizado en un estudio digno de mención. Estas funciones son las siguientes:

- El juego tiene como primera función potenciar la autoeducación. El juego se interpreta como un aprendizaje porque permite el desarrollo y dominio de habilidades, aptitudes e intereses. Se reconoce que mediante el juego se aprende con interés.
- El juego permite brindar valor en el aspecto físico y psicomotor: desarrollan las cualidades físicas, las habilidades y destrezas motrices básicas y las habilidades perceptivo- motrices contribuyendo así al control de todos los movimientos.
- El juego tiene un valor intelectual. Hay juegos que contribuyen a la abstracción, a la elaboración de nociones e imágenes mentales. Los juegos requieren del niño la capacidad de prever qué vendrá después y cuál es la regla que rige el juego. Hay juegos que permiten el desarrollo de conceptos, relaciones, series, comparaciones y clasificaciones. Otros ejercitan la percepción y la atención del niño/a sobre el entorno. Todos ellos pueden ser utilizados en las instituciones educativas.
- El juego cumple una función eminentemente social, porque es un elemento esencial para la socialización entendida ésta como un proceso inseparable del logro de la individualidad. La participación en el juego abarca la cantidad y características de la interacción que se mantiene con otras personas. Por ello se menciona que el juego se ve influido por la sociedad y el medio en el que tiene lugar. Además, y como se ha dicho en el apartado anterior, el juego fomenta los valores, ya sea en los símbolos empleados o en las consignas socializadas por el docente.

- Otra función del juego es que presenta un valor cultural inestimable. Para muchos estudiantes, las actividades son su primer contacto con las tradiciones de su pueblo y comunidad y esto fortalece el valor de la identidad.
- El valor afectivo y emocional también se encuentra involucrado en el marco de los juegos individuales o colectivos porque les permite a los participantes organizar su mundo interior, manifestar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y toda clase de sentimientos.
- También los niños y adolescentes presentan con el juego un mayor cuidado por su cuerpo y por su estado físico.
- En el juego se pueden evaluar ámbitos muy diferentes: el desarrollo físico, cognitivo, social; la complejidad comunicativa y la comprensión de los mensajes; aspectos de la personalidad como la introversión y la extraversion y la capacidad de controlar impulsos.

Las funciones enumeradas por Raabe (2009) constituyen un desafío para los docentes que pretendan insertar el juego como elemento de aprendizaje por cuanto presenta una perspectiva holística de lo que significan estas actividades.

El juego es la principal actividad escolar, jugar es una necesidad, un impulso vital que motiva al niño a explorar el mundo conocerlo y dominarlo. Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación afirman la voluntad y perfecciona la paciencia, también logran desarrollar la agudeza visual, táctil y el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño. Su importancia educativa es trascendental y vital, por lo tanto, como docentes debemos trabajar esta estrategia en la escuela para recuperar niveles positivos de socialización (Vásquez, 2016, p. 18).

Avanzando un poco más allá, en el contexto educativo se crean diversas posibilidades de implementar los juegos; para Villanueva (2018) esas posibilidades se sintetizan en los siguientes contenidos:

- Adaptación de los materiales del juego a las características de cada grupo.
- Adaptación al espacio y necesidades de los niños.
- Dar la posibilidad a los participantes de cambiar las reglas.

De todos estos procesos de relación entre características y variables se pueden obtener, como de hecho suele suceder, resultados que pueden funcionar y ser muy útiles para el proceso de enseñanza y el aprendizaje.

Los juegos individuales y colectivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje

La caracterización que se constituye en un eje fundamental en esta tesis se orienta hacia los juegos individuales y colectivos. Esta caracterización y posterior clasificación se la retoma en este trabajo de un estudio elaborado por Mujica (2004), quien señala lo siguiente:

- Juegos Individuales: Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.
- Juegos Colectivos: Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia.

En este sentido, para Vásquez (2016) el reto para los docentes es grande por cuanto una de sus misiones es educar a los niños en conocimiento y, al mismo tiempo, en el desarrollo de sus habilidades sociales. Esto va de la mano con la batalla permanente contra el sedentarismo y la obesidad infantil.

Las investigaciones desarrolladas en torno a las actividades lúdicas colectivas evidencian que el juego es un factor básico e importante para la preparación de la vida social de los niños y adolescentes. La escasa práctica de los juegos provoca que los estudiantes sean tímidos, poco participativos e impulsivos lo que se ve reflejado en sus conductas y tengan un comportamiento mezquino.

Por ello, teóricos como Pérez (2011) asumen que el juego es un elemento muy importante para generar motivación en los estudiantes y que como recurso didáctico mejora de forma ostensible el proceso de aprendizaje, pero ello depende en buena medida de las habilidades del docente para conducir la enseñanza en equipos cooperativos. De esta forma, el rol del profesor pasa por el hecho de buscar todas las herramientas necesarias para mejorar la formación del alumno, no solo en lo cognitivo, sino en forma integral. Por ello no deben olvidarse cuestiones fundamentales como la siguiente:

El juego implica un conjunto organizado de comportamientos que tiene la finalidad de servir tanto para el desarrollo psicomotriz como para el aprendizaje de posteriores comportamientos adultos. El juego tiene una importancia esencial en la vida del niño, tan esencial como en la vida del adulto lo es la actividad y el trabajo (Crisólogo, 1999, p. 253).

Los estudios sobre los juegos individuales y colectivos coinciden en señalar que las capacidades lúdicas articulan estructuras globales que integran lo afectivo y lo cognitivo junto con las estructuras sociales de los niños y adolescentes. Para entender un poco más algunos de los criterios expuestos se deben considerar las características del juego, que Cueto (2007) sintetiza así:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación. El juego crea orden y desarrolla las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego desarrolla facultades en el niño.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

La importancia del juego como actividad central en el desarrollo personal ha llevado a muchos pedagogos y teóricos a preguntarse si el juego es o no lo más importante en la vida del ser humano. Para Vásquez y Santos (2016), esta actividad es lo más relevante en los niños y adolescentes debido a que jugando ejercita su comunicación, comunicación y explora nuevas posibilidades a situaciones cotidianas que se le presentan. Es tan importante como remarca el autor que sin este no podría desarrollar muchas capacidades los niños por ello que hace la comparación entre el juego del niño y el trabajo del adulto; hay que educar a los niños a través del juego para lograr un desarrollo integral.

Los tipos de juegos más relevantes para su ejecución en el aula

Los juegos brindan una sensación de distracción y son un escenario alentador para el desarrollo del aprendizaje. En el aula de clases, estas actividades deben manejarse con consignas claras en las que

se establezcan principios que determinen el comportamiento de los estudiantes mientras dura el proceso.

Según Delgado (2011), el juego es importante porque se constituye en un factor determinante para fortalecer, y en algunos casos definir, la personalidad de cada niño. Ya sea que se tenga una intención pedagógica o no, el juego ayuda además como una forma sana de esparcimiento fuera del aula y dentro de ella. Dentro del aula de clases, puede ser empleado como un recurso metodológico para el tratamiento eficaz de determinados contenidos como el amor y el respeto por la naturaleza y el medio ambiente que rodea a los estudiantes.

En este sentido, y desde la perspectiva de Schiller y Petersson (2004), el juego en el interior del aula es importante en la medida en que el alumno lo asocia con su realidad y se convierte en un poderoso medio para definir los objetivos que se programen en la práctica educativa cotidiana. Así, por ejemplo, los juegos de adivinanzas o de acertijos, son actividades que ponen a pensar a los estudiantes y provocan que tengan mayor rapidez mental en la contestación de las preguntas que el docente ha realizado. Estos autores también coinciden en que el juego brinda la motivación que los niños y adolescentes, sobre todo, necesitan para acudir a clases, de tal forma que el aprendizaje no lo vean como una pesada carga ni como algo meramente rutinario en lo que han perdido todo tipo de interés.

De acuerdo con Urrutia (2014), y en esta misma línea, el profesor debe saber explotar el potencial simbólico que existe en el juego. Un ejemplo de lo simbólico en el aula de clases serían todas las actividades representativas que se realizan, las imitaciones, movimientos y acciones que los niños y adolescentes, principalmente, pueden realizar en el aula. Aparte de una guía con consignas claras, el mensaje claro que debe llegar a los estudiantes es que se pueden entretenir, pero guardando el debido respeto con sus compañeros.

Otro aspecto que puede potenciarse es el trabajo matemático con entretenidas consignas y actividades que inviten al trabajo colaborativo. Para ello también se demanda un profundo sentido crítico por parte de los docentes al comienzo de las actividades a desarrollarse.

Es por ello que, desde la perspectiva de Torres (2007), el juego es considerado como un elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Y es de considerar que esos conocimientos favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional de los estudiantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral. Las actividades recreativas también sirven para evaluar determinados contenidos. Al respecto es conveniente recordar criterios como el siguiente:

Es importante resaltar que al introducir estos juegos se propicia la construcción del conocimiento y de hecho, el aprendizaje adquirido así es más significativo. Dentro del aula todas estas actividades mencionadas en el párrafo anterior se pueden realizar sin perturbar la tranquilidad de los demás grados. Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permite conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones

espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas (Torres, 2007, p. 30).

El juego aparece en el discurso docente, como un método en la educación infantil promoviendo el estado de ensueño que se necesita para el desarrollo de la creatividad. Enseñar jugando es una estrategia que motiva no solo el aprendizaje creativo sino también el aprendizaje significativo

Según Arias y Castiblanco (2015), la importancia de los juegos radica en la posibilidad de que constituye una práctica controlada y es idónea porque el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y la comparación, su capacidad de comprensión y expresión contribuyendo así a su formación integral.

Por otra parte, Labrador y Morote (2008), para plantear actividades recreativas el profesor debe tener en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los alumnos, la edad, sus intereses y necesidades y el contexto a la hora de planificar actividades lúdicas, estas se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que los alumnos tendrán que afrontar en su actividad diaria. El juego forma una unidad armoniosa, por lo que es posible que el educador se encuentre ante acciones que no involucren una acción que desvirtúe el juego. De esta forma, su acción será más de observador que de jugador o 'canalizador' del juego.

Existe una infinidad de juegos que se pueden agrupar de acuerdo con el tipo de enfoque en el lenguaje o del aprendizaje que persigan así como los tipos de recursos, la gestión y la organización del aula que realmente necesite. Muchos autores creen que se pueden dividir los juegos en dos tipos principales: juegos centrados en la precisión y juegos centrados en la fluidez. Sin embargo, y respecto a una tipología aceptable de los juegos, esta investigación considera la clasificación de Chamorro y Prats (2014) como una de las más válidas, la detallamos a continuación:

- Juegos de vacío de información: estos juegos pueden ser unívocos (un alumno tiene la información que su compañero debe adquirir) o recíprocos (el alumno A tiene la información que necesita B y viceversa).
- Juegos de averiguación: utilizan el mismo principio que los anteriores pero distinguiendo entre juegos para adivinar en los que sólo un miembro del grupo posee una información que debe escoger deliberadamente, y juegos de búsqueda y averiguación en el que se confieren a todos un papel activo al poseer cada uno de ellos una parte de la información.
- Juegos 'puzzle': es a través de la cooperación de todo el grupo como se llega a la conclusión de la tarea. El objetivo es la unión correcta de todas las piezas.
- Juegos de jerarquización: los alumnos elaboran una lista de ítems sobre un determinado foco de interés y deben organizarla por orden de importancia. La comunicación se basa en una transferencia de ideas, sentimientos, gustos y opiniones de cada alumno.
- Juegos para emparejar: se reparten entre toda la clase pares idénticos de fotos, ilustraciones o cartas. Los jugadores deben encontrar su pareja mediante la descripción de la información dada.
- Juegos de selección: cada jugador posee una lista con posibilidades distintas y sólo una de ellas es común a todo el grupo. Deben decidir a través del diálogo y de la discusión cuál es ese común denominador.

- Juegos de intercambios: están basados en el principio del trueque. Los jugadores poseen unos determinados artículos que no necesitan y tienen que intercambiarlos por otros que sí necesitan para llevar a cabo una tarea.
- Juegos de asociación: el juego se basa en descubrir qué miembros de la clase pertenecen a un mismo grupo.
- Juego de roles: cada alumno posee la identidad de un personaje ficticio y una serie de indicaciones sobre la tarea individual que tiene que llevar a cabo de acuerdo con su identidad.
- Simulaciones: se intenta reproducir pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante la emulación de una situación real que debe envolver a la totalidad de la clase.

En este sentido, y de acuerdo con Juan y García (2013), los juegos para los niños pequeños necesitan tener un lenguaje sencillo y deben ser fáciles de explicar, configurar, y finalmente, poder jugar. Todo el mundo debería ser capaz de participar y debe ser divertido. Es probable que se tenga que utilizar más la lengua materna con el fin de explicar el juego, aunque debemos tratar de introducir gradualmente frases sencillas. De este modo, la mejor manera de asegurarse de que los alumnos lo comprenden, es jugar con uno o dos niños delante de la clase como forma de demostración.

Por ello es fundamental entender con Arias y Castiblanco (2015) que desde un punto de vista metodológico, el profesor tiene que tener en cuenta el nivel de conocimientos de los alumnos, su edad, sus intereses y necesidades, y el contexto escolar a la hora de planificar las actividades lúdicas. Se resalta por parte de los autores que es importante que los alumnos conozcan la utilidad pedagógica del juego en situaciones comunicativas formales, para que realmente constituya un aprendizaje significativo y se evite así el sentimiento de pérdida de tiempo que se genera en ocasiones en clase.

Conclusiones

El desarrollo de juegos y actividades lúdicas ya sean individuales o colectivas inciden de forma significativa en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes de la sección básica superior de la Unidad Educativa Pedro Zambrano Barcia de Portoviejo.

Las estrategias didácticas empleadas por los profesores, con énfasis en los juegos, predisponen a los estudiantes a emprender un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, no todos los profesores están interesados en emprender dinámicas innovadoras y lúdicas en sus respectivas aulas de clases.

Los juegos de carácter individual que mayormente se emplean en la institución educativa donde se focaliza este estudio son los de razonamiento lógico y numérico, juegos físicos con énfasis en el desarrollo motriz y los juegos para destacar habilidades o algún contenido de clases.

La mayoría de los juegos colectivos o grupales que practican los estudiantes de la sección básica superior son aquellos en los que se hace énfasis en lo competitivo, juegos con énfasis en la integración con sus compañeros y juegos y dinámicas motivacionales relacionados con los temas de clases.

Referencias bibliográficas:

Arias, M., y Castiblanco, D. (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés*. (Tesis de pregrado). Universidad Libre de Colombia, Bogotá, Colombia.

Cancho, L. (2014). *Juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. “Kyodai” de Pio Pata– El Tambo.* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.

Cartuche, B., y Valle, J. (2017). *Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional, en estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad educativa Dr. Wenceslao Pareja de la ciudad de Santo Domingo en el año 2016-2017.* (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

Castaño, M., Navarro, R. y Basanta, S. (2016). Estudio de la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de los escolares de primaria respecto a la Educación Física. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 39(6), 102-110. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5370988>

Chamorro, M., y Prats, N. (2014). *La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera.* Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf

Collado, D. (2005). *Transmisión y adquisición de valores a través de un programa de educación física basado en el juego motor, en un grupo de alumnos y alumnas de primero de educación secundaria obligatoria.* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España.

Crisólogo, A. (1999). *Diccionario pedagógico.* Lima: Abedul.

Cueto, C. (2007). *Los juegos educativos en educación primaria.* Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegoseducativos.shtml>.

Delgado, M. (2011). Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil. *Pedagogía Magna*, 2(11), 373-381. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629257>

Henao, J., y Marín, A. (2019). El proceso de enseñanza desde el prisma de las emociones de los docentes. *Praxis & Saber*, 10,(24), 193-215. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7128608>

Hernández Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* Ciudad de México: Editorial Mc Graw Hill Education.

Higueras, L. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente.* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España.

Hortigüela, D., Fernández, J., y Pérez, A. (2016). Efectos del planteamiento docente en la enseñanza del futbol sobre el clima de aula. Percepciones de alumnado y profesorado. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 16(1), 295-306. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.ox?id=227044738028>

Juan, A. y García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.

Labrador, M. y Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas, Revista electrónica internacional*, 2(17), 34-45.

López, J., Pozo, S., Fuentes, A., y Vicente, M. (2019). Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 5(36), 266-272.

Medina, J., y Prieto, M. (2019). Incidencia de la práctica de actividad física y deportiva como reguladora de la violencia escolar. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 15(35), 54-60. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6761673>

Mujica, N. (2004). *Los juegos como estrategias recreativas en la Etapa de Preescolar*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.

Navarro, R., Rodríguez, J., y Eirin, R. (2016). Análisis de la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, motivación y disfrute en Educación Física en Primaria. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 3(2), 439-455.

Navarro, P., Basanta, S. y Abelairas, C. (2017). Los juegos cooperativos. Incidencia en la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en educación primaria. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 3(3), 589-604.

Pérez, S. (2011). *El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización*. (Tesis doctoral). Universidad de Tolosa, Zacatecas, México.

Raabé, J. (2009). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: UNESCO.

Schiller, P y Petersson, L. (2004). *El rincón del juego en el niño*. Barcelona: Anthropos.

Solórzano, S. Rivera, K., Reyes, N., y Salazar, M. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el área socio-afectivo de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Experimental Fiscal “15 de Octubre” de la ciudad de Jipijapa. *Polo del Conocimiento*, 4(7), 46-65.

Torres, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. (Tesis de pregrado). Universidad de Los Andes, Trujillo, Venezuela.

Trigo, C., Navarro, R., y Rodríguez, J. (2016). Didáctica de la educación física y actividades en el medio natural. Efecto sobre la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en alumnado de primaria. *Trances Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 8(6), 487-512. Recuperado de http://www.trances.es/papers/TCS%2008_6_6.pdf

Urrutia, A. (2014). El juego en el aula de infantil. Una experiencia interdisciplinar y cooperativa realizada con alumnado de grado. *Perspectivas docentes*, 16(54), 41-48.

Vásquez, J. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota - 2014*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Cajamarca, Chota, Perú.

Vásquez, M., y Santos, D. (2016). *Programa de Juegos Recreativos para desarrollar la noción de Número en los Niños y Niñas de Mochadín, Sócota, Cutervo-2016*. (Tesis de pregrado) Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú.

Villanueva, L. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca-Cajamarca.* (Tesis de pregrado). Universidad de San Pedro, Celendín, Perú.

Contribución de los autores:

Autor	Contribución
Efrén Cedeño Zambrano	Concepción y diseño, redacción del artículo y revisión del documento.
Robertson Calle García	Adquisición de datos, análisis e interpretación