



VOL.24, Nº1 (Febrero, 2020)

ISSN 1138-414X, ISSNe 1989-6395

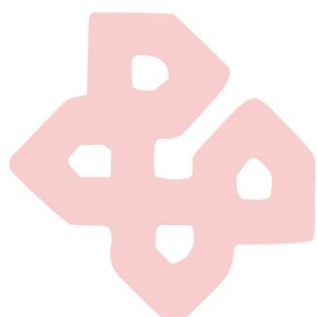
DOI: 10.30827/profesorado.v24i1.8677

Fecha de recepción: 09/09/2018

Fecha de aceptación: 07/02/2019

¿QUÉ SE ENTIENDE POR JUEGO DIDÁCTICO? APORTACIONES DE MAESTROS Y ESTUDIANTES EN PRÁCTICAS SOBRE SU CONCEPCIÓN COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

What is understood by didactic game? Contributions of teachers and students in practices on their conception as a fundamental element in the development of the teaching-learning process



Lina Higuera-Rodríguez¹ y Enriqueta Molina Ruíz²

¹ Universidad de Almería

² Universidad de Granada

E-mail: mlinahr@ual.es ; emolina@ugr.es

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4458-7339>

<https://orcid.org/0000-0002-2068-5831>

Resumen:

El uso de herramientas innovadoras es un elemento clave en la mejora del proceso educativo, y consecuentemente, la utilización del juego didáctico puede ser una gran herramienta para mejorar no solo el aprendizaje de los alumnos, sino también para mejorar las expectativas del maestro. Por ello, en esta investigación tratamos de indagar qué entienden tanto maestros como estudiantes en prácticas sobre juego didáctico. Partiendo de una metodología cualitativa, abordamos un estudio descriptivo-interpretativo de la información a partir de 31 entrevistas realizadas tanto a maestros de Educación Primaria como a estudiantes que se encuentran en período de prácticas y en su último año de su formación inicial. Los resultados indican que, aunque cada uno lo categorice con una noción

diferente, es decir, como recurso, reto, actividades, herramientas, concepto, etc. la finalidad es la misma para todos, es decir, buscan el aprendizaje a través de este, teniendo en cuenta la dimensión lúdica. Además de abarcar todas las dimensiones del alumno para que aprendizaje llegue a ser integral a través de elementos innovadores.

Palabras clave: Educación Primaria; innovación pedagógica; juego educativo; recurso educativo

Abstract:

The use of innovative tools is a key element in the improvement of the educational process, and consequently, the use of the didactic game can be a great tool to improve not only the students' learning, but also to improve the expectations of the teacher. For this reason, this research tries to find out what teachers and students understand about didactic games. Starting from a qualitative methodology, we approach a descriptive-interpretative study of the information from 31 interviews made to Primary Education teachers as well as to students who are in internship and in their last year of their initial training. The results indicate that although each one categorizes it with a different notion, that is, as a resource, challenge, activities, tools, concept, etc. the purpose is the same for everyone, that is, they seek learning through this, taking into account the playful dimension. In addition, to cover all the dimensions of the student so that learning becomes integral through innovative elements.

Key Words: educational games; educational resource; innovations; Primary Education; teaching method

Introducción

Los nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje no solo responden a un cambio estructural, sino que además impulsan una renovación de las metodologías docentes. Dicho cambio requiere una transformación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolle mediante estrategias realmente significativas para el alumnado y que propicien actitudes más reflexivas, activas y autónomas. Así pues, la intención de fondo consiste en promover y desarrollar un enfoque que se asiente en las competencias del estudiante, en donde prime el aprendizaje frente a la enseñanza del profesor (Brockbank y McGill, 2002; The European Higher Education Area, 1999). El juego didáctico es un método que ayuda a la motivación para el aprendizaje, participación y estimulación (Díaz-Sandoval, 2012; Sarlé, 2006), siendo una actividad que promueve la identidad del alumno, ayuda al mismo tiempo en su desarrollo socioafectivo, cognitivo y motor (Sagastizabal, 2004). Su importancia proviene principalmente de las posibilidades educativas que posea, es decir, dependiendo del grado de implicación que tenga dentro del aprendizaje del alumnado, ayudará más o menos en su desarrollo integral (González-González, 2010; Zych, Ortega-Ruiz y Sibaja, 2016).

El juego como recurso didáctico

El juego didáctico es una estrategia metodológica aplicable a diferentes ámbitos y etapas educativas. Es un concepto que se ha ido trabajando desde siempre, pero no ha conseguido tener fuerza suficiente debido a la falta de conocimiento y formación de los docentes para poder aplicarlo, prácticas no convencionales, más trabajo etc. Son muchos los autores que lo estudian como una herramienta esencial en nuestras aulas.

Dependiendo del contexto y situación, el juego didáctico se puede entender de una manera u otra. Cuando lo situamos en el terreno educativo suele entenderse como un elemento facilitador para el aprendizaje del alumno. Una herramienta que ayude a los docentes en la enseñanza de conocimientos a través de una metodología activa con el fin de despertar el interés del alumnado y pueda desarrollar sus aprendizajes de una forma completa (emocional, cognitivo y conductual). Se considera un método por excelencia para lograr avances en el aprendizaje de los estudiantes en múltiples campos: de una parte, se reconoce su incidencia en la asimilación de conocimientos (Chacón, 2008) de tipo conceptual, aludiendo al desarrollo de habilidades lingüísticas (García-Carbonell y Watts, 2007). Igualmente, a los de tipo procedimental tales como la adquisición de competencia comunicativa (Nelson, 2014), etc. y los actitudinales indicando también que fomenta la expresión de sentimientos, resolución de conflictos y confianza en sí mismo (Sagastizabal, 2004).

Además, el docente a través del juego incentiva la motivación de su alumnado introduciendo conceptos, procedimientos y actitudes que de otra manera le resultarían poco atractivos.

Para Huizinga (2008) es una actividad/ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, con reglas libremente consentidas, pero absolutamente obligatorias, dotada de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser diferente de la "vida cotidiana" (p. 33).

De acuerdo con Gomes y Friedrich (2001), el juego en la enseñanza es entendido no como un propósito, sino como un posible eje capaz de llevar a un contenido didáctico específico, prestando la acción "divertida" conocida por el alumno, que sirve a la adquisición de nuevos conocimientos. En la literatura se utilizan diversos términos como "juego didáctico, juego educativo y juego pedagógico" para denominar actividades metafóricas que llevan a la enseñanza de las propiedades del juego (Bôas, 2008). Gomes y Friedrich (2001) enfatizan que un juego comienza a recibir la denominación de didáctico cuando se utiliza para alcanzar objetivos pedagógicos específicos. Además, los juegos didácticos constituyen una alternativa para facilitar el aprendizaje de contenidos más difíciles, mejorando el desempeño de los alumnos en relación con la nueva información y las situaciones de enseñanza que los involucra.

Desde la perspectiva de Brougère (2011), el juego es uno de los lugares esenciales de aprendizaje. Siempre hay una cultura preexistente que orienta la actividad lúdica. Sin embargo, la actividad lúdica, como acto social, produce cultura,

como conjunto de significaciones. De este modo, el proceso de jugar, inherentemente, es un proceso de construcción y de aprendizaje. Sin embargo, se trata de un aprendizaje dentro de un límite, una vez que lo hace de cuenta, la inversión de papeles y la ficción, junto con la posibilidad de repetición, dejan claro que el juego no modifica la realidad. Por lo tanto, el juego es una actividad cultural que presume la asimilación y la significación de estructuras sociales por el sujeto, de forma personalizada a cada actividad lúdica, o sea, a cada tipo de juego. Así, es importante que los jugadores negocien y compartan la cultura del juego y controlen un universo simbólico particular, para luego poder jugarlo.

Chacón (2008) al hablar de juego didáctico lo entiende como una estrategia que se puede utilizar en cualquier etapa educativa, sin embargo, afirma también que, por lo general, el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

El juego ofrece el estímulo y el ambiente propicios que favorecen el desarrollo espontáneo y creativo de los alumnos y permite al profesor ampliar su conocimiento de técnicas activas de enseñanza, desarrollar capacidades personales y profesionales para estimular en los alumnos la capacidad de comunicación y expresión, mostrándoles, una nueva manera, lúdica, placentera y participativa de relacionarse con el contenido escolar, llevando a una mayor apropiación de los conocimientos involucrados (Brasil, 2002; 2008). Por su parte, Echeverría et al. (2011) afirman que la integración de actividades colaborativas apoyadas en juegos implica una rigurosa selección para promover aprendizajes de forma explícita. Existen interesantes experiencias de integración de juegos didácticos en contextos formativos (Cortés, García y Lacasa, 2012; Del Castillo, Herrero, García, Checa y Monjelat, 2012; Sung y Hwang, 2013) con diversos fines: refuerzo de aprendizajes, alfabetización digital, simulación de procesos sociales, fomento de la experimentación y curiosidad, desarrollo de capacidades (resolución de problemas, construcción de historias, toma de decisiones, etc.), siempre vinculados a la naturaleza del juego, sus temáticas, las actividades que incluye y los márgenes de libertad que permiten a los estudiantes mejorar su aprendizaje (Robertson, 2013; Vos, Van der Meijden y Denessen, 2011).

Según Marín e Hierro (2015), es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad o tarea, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los estudiantes, es decir, crear una experiencia significativa y motivadora.

El juego es como un medio para trabajar en el aula de una manera innovadora. Constituye una estrategia especialmente útil, debido al elevado poder motivador que la actividad lúdica tiene para el ser humano y especialmente para los niños y adolescentes. Así mismo, como han puesto de manifiesto las corrientes psicológicas y pedagógicas más innovadoras, el juego constituye un medio de aprendizaje sumamente eficaz, ya que, a través de este, el individuo descubre el mundo y las cosas, se socializa, se recrea, libera tensiones, se manifiesta de forma espontánea, toma decisiones, desarrolla sus capacidades intelectivas, etc. Además,

todo individuo cuando juega se implica íntegramente en la acción, movilizándolo el cien por cien de sus capacidades intelectivas, lo que le permite aprender mejor y más deprisa los contenidos que se trabajan mediante la actividad lúdica que los abordados con procedimientos convencionales o más academicistas. Especial interés reviste también el juego como vehículo para alcanzar aprendizajes completos, referidos a los tres ámbitos del saber: conceptual, procedimental y actitudinal (Chacón, 2008; Vos, Van der Meijden y Denessen, 2011).

De acuerdo con lo anterior, Zúñiga (1998) propone reflexionar sobre la pedagogía actual, y descubrir así lo que el juego como recurso educativo puede llegar a aportar. Además de encontrar mejores respuestas de un mundo que exige cambios veloces para estar preparados (Yturalde, 2009; Gómez Rodríguez, Molano y Rodríguez Calderón, 2015).

Por otro lado, Echeverri y Gómez (2009) proponen la interiorización del juego didáctico para potenciar el desarrollo del sujeto a través de este y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso de enseñanza. Como menciona Yturalde (2009), el Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas docentes novedosas, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces el juego o actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia del juego educativo y las posibilidades de su desarrollo, entre otras actividades dentro del Proceso de enseñanza/aprendizaje (Gómez Rodríguez, Molano y Rodríguez Calderón, 2015).

Autores como Posada González (2014) y Jover y Rico (2013) consideran el juego como fundamental en el proceso de enseñanza, en que este fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano. Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía (Jover y Rico, 2013). El valor para la enseñanza que tiene esta herramienta o recurso es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles (Buenahora y Millán, 2016).

El uso del juego didáctico no está integrado en algunas asignaturas, pero sí destacan algunas más que otras por el empleo de este (Posada González, 2014). Es por ello, que Hirsh-Pasek y Golinkoff (2014) proponen que no se considere como un método o procedimiento por separado, sino como parte esencial de la enseñanza, donde para los docentes fuera “obligatorio” el empleo dentro del aula para potenciar el aprendizaje de sus estudiantes. Esa será la forma de obtener el desarrollo completo del alumnado, afirmando que es muy importante la exigencia por parte del juego para la multilateralidad y relación entre las asignaturas respetando la libertad, voluntariedad, creatividad y espontaneidad de los estudiantes por encima de todo.

Esta dinámica prevendrá contra el estancamiento educativo (Zagarra, Carrillo, López, Ontiveros y Tinarejo, 2017).

Diferentes visiones y perspectivas, pero todos coinciden en señalar su generalidad, su valor funcional y, en consecuencia, su importancia para el desarrollo y crecimiento de la persona (Huizinga, 2008; Marklund y Taylor, 2016).

Chávez (2003) señala que la práctica docente general se sustenta en la pedagogía tradicional, en el cual es el propio docente el que decide qué y cómo enseñar, define las metas para alcanzar los diferentes contenidos (no tanto en el aprendizaje del alumnado) y los estudiantes son considerados receptores del conocimiento que facilitan los libros de texto o el mismo docente. Todo ello crea una actitud pasiva del alumno, llegando a ser poco motivador para conseguir un aprendizaje significativo. A su vez, el cómo conciba las metodologías didácticas el docente, será la causa del conocimiento que propiciará en su alumnado (Thayer-Bacon, 2012). La metodología didáctica brinda la oportunidad al profesor de usar pautas para propiciar el aprendizaje y es la base del desarrollo de la práctica docente (Chávez, 2003; Dvorak, 2012; Thayer-Bacon, 2012).

Es por ello por lo que, como docentes, según Barron y Darling-Hammond (2008), estamos llamados a rediseñar el funcionamiento de las escuelas y a definir qué objetivos educativos deben prevalecer. Es necesario cambiar el planteamiento educativo, determinar sus prácticas instruccionales y hacer mayor énfasis en el desarrollo de las habilidades de aprendizaje por encima de los contenidos, crear conexiones entre el mundo real y contenidos de relevancia, así como fomentar el aprendizaje para toda la vida, el famoso “aprender a aprender” (Dvorak, 2012). Es ahí donde se conecta con nuestra investigación, en dar a conocer el juego como una metodología innovadora y práctica, que ayudará a mejorar el aprendizaje significativo, trabajando a su vez los diferentes contenidos, pero llevando a la participación activa, motivación, enriquecimiento personal etc. del alumnado.

Metodología

2.1 Enfoque metodológico

Apoyándonos en autores tales como Sandín (2010), Flick (2015) y Denzin y Lincoln (2013), entre otros, seleccionamos un enfoque metodológico de tipo cualitativo porque ayuda a determinar el sentido dado a los fenómenos, descubrir el significado y la forma cómo las personas describen su experiencia acerca de un acontecimiento concreto. En este sentido, y de acuerdo con los objetivos de la investigación, creemos que permite conocer detalles del tema estudiado, a los que de otra forma sería imposible llegar. Entendemos que facilitará el acceso al pensamiento y las reflexiones de los profesores, dándonos a conocer las concepciones y valoraciones que realizan sobre el poder del juego como elemento didáctico. Nos interesa conocer las diferentes

perspectivas que tienen los docentes (futuros y en ejercicio) sobre la concepción del juego didáctico.

Los datos se obtuvieron a través de entrevistas en profundidad apoyadas en un guion elaborado para dicha investigación, validado mediante sistema de jueces. Las preguntas son semiestructuradas y abiertas, todas ellas centradas en los objetivos que guían la investigación (Objetivo 1: Averiguar la situación vivida por los profesores respecto al uso del juego como recurso didáctico en su práctica de aula, derivando aspectos influyentes en su aplicación y desarrollo; Objetivo 2: Conocer que se entiende por juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje). Las entrevistas fueron grabadas y transcritas literalmente, y su duración osciló entre 50 y 100 minutos.

2.2 Sujetos de la investigación

Entendimos necesario que los sujetos que proporcionaran la información requerida en la investigación estuvieran integrados tanto por profesores como por estudiantes. Los primeros serían docentes en ejercicio de la etapa de Educación Primaria, los segundos, estudiantes de Magisterio o futuros docentes que encaminan su formación para intervenir en dicha etapa.

Consideramos que desde esas diferentes perspectivas podríamos obtener una visión más completa de lo que ocurre en las aulas de Primaria respecto al uso y aplicación del juego al poder contar con la visión de los propios maestros y también la de los estudiantes de Magisterio. Éstos, al realizar las “Prácticas Externas” pueden observar las incidencias y realizaciones en las aulas. También aportarán información sobre la presencia del juego como contenido de aprendizaje integrado en el plan de estudios cursado y su aplicación, como metodología empleada en su propio aprendizaje.

Se seleccionaron mediante el procedimiento “selección intencional basada en criterios”. A continuación, se expone cada uno de ellos:

- Para los docentes en ejercicio, estos, fueron:
 - Impartan clase en la etapa de Educación Primaria.
 - Al menos 5 años de servicio.
 - Contar con experiencia docente en innovación.
- Para los docentes en formación (estudiantes del grado), fueron:
 - Estudiantes del Grado de Educación Primaria.
 - Último año de formación.
 - Se encuentre en el período de práctica o finalizando éste.

Finalmente, se contó con la participación de 31 sujetos (16 docentes en ejercicio y 15 docentes en formación).

2.3 Análisis de datos

La técnica que se utiliza es el análisis de contenido, ya que es uno de los procedimientos más efectivos para analizar el material textual de las entrevistas (Flick, 2012). Esta técnica es definida por Bardin (2002, p.7) como:

Un conjunto de instrumentos metodológicos cada vez más perfectos y en constante mejora aplicados a discursos (contenido y continentes) extremadamente diversificados. El factor común de estas técnicas múltiples y multiplicadas es una hermenéutica controlada, basada en la deducción: la inferencia.

El análisis de contenido pretende descubrir los significados de los documentos (Tojar, 2006). Sin embargo, se van a seguir las tres fases que propone Bardín (2002):

1. Preanálisis.
2. Aprovechamiento del material.
3. Tratamiento de los resultados, inferencia e interpretación.

En la primera, se preparó el material, transcribiendo literalmente las entrevistas; en la segunda, se procedió al proceso de categorización delimitando las unidades de significación, utilizando la palabra, la frase y el párrafo y se establecieron códigos.

Finalmente, en la tercera fase, se llevó a cabo el tratamiento de los datos ayudándonos del programa cualitativo QSR NVivo 12 Plus que facilitó la elaboración del informe de resultados. En el mismo, se muestran los hallazgos obtenidos, apoyado en citas textuales siguiendo las orientaciones ofrecidas por McMillan y Schumacher (2012).

Resultados

Para el análisis de los datos se han utilizado dos tipos de análisis: Frecuencia de palabras y de contenido.

a) Análisis de la frecuencia de palabras

La herramienta de consulta "Frecuencia de palabras" del software cualitativo NVivo es *el punto de partida* del análisis. Es un primer nivel que proporciona una visión general de las temáticas de estudio más comentadas. Esta consulta se ha hecho sobre el total de entrevistas realizadas tanto a docentes en ejercicio como en formación.

Figura 1 y 2. Frecuencias de palabras en las entrevistas de docentes en ejercicio (1) y docentes en formación (2).



Fuente: Elaboración propia a partir de NVIVO.

En la figura 1 se muestra la nube de palabras de los docentes entrevistados. Como se puede observar, destacan las palabras juego, niños, formación y metodología. Son palabras clave ya que abarcan todos los puntos importantes de nuestra investigación. En primer lugar, como recurso del aula, es decir, el juego como metodología para el aprendizaje de los niños. En segundo lugar, como recurso para la formación de los maestros, ya sea en su fase inicial como a lo largo de su desarrollo profesional.

Se alude principalmente a la etapa de Primaria e Infantil, y no se da pistas de la utilización en otras etapas. Esto podría ser debido al nivel educativo donde trabajan los maestros entrevistados.

Otro punto por destacar es en referencia a las materias que hace presente el empleo de este recurso, entre las que destaca, lengua, matemáticas, sociales, educación física, inglés, etc. Observamos que se acentúan palabras como contenidos, necesidades, experiencias, dinámicas, etc. entendiendo que están indicando para qué se utiliza el juego dentro de clase.

Otro aspecto que aparece y es importante destacar es la inclusión que podría fomentar a través de esta herramienta hacen alusión a trabajar con todos los alumnos, podría adaptarse a las necesidades y condiciones que presenten el alumnado para que el aprendizaje del alumnado se haga de forma significativa.

Además, se alude a las familias como posibles agentes implicados en el proceso educativo de sus hijos y la participación de éstas en el centro.

En la figura 2 se muestra la nube de palabras en relación a las entrevistas a los estudiantes en prácticas. Como se puede observar, destacan las palabras juego, clase, verdad, metodología y niños. Son palabras muy significativas dentro del contexto de nuestra investigación porque se aprecia la utilización del juego dentro de clase como una metodología para el aprendizaje de los alumnos. Se alude claramente al proceso educativo donde prima la formación, aprendizaje, didáctica, entre otras. Observamos que se acentúan palabras como inglés, matemáticas, lengua, sociales, ciencias, etc. entendiendo que se están indicando materias donde el juego se utiliza de forma regular.

Otro aspecto que aparece y es importante destacar es que está referido a los valores que se pueden transmitir a través de esta metodología como son: colaboración, cooperación, interés, motivación y compañerismo.

El juego no se presenta como un elemento cerrado para trabajar una cosa, sino que puede ayudar a desarrollar los contenidos, afrontar problemas, como ayuda, para apoyo en las explicaciones, para experiencias, etc.

Entre los datos recopilados de los sujetos entrevistados y las dos figuras de nubes de palabras se comprueba que el juego es un recurso considerado “muy importante” dentro del discurso de los informantes. Se entiende como metodología que se podría trabajar en diferentes materias como Inglés, Matemáticas, Lengua, Educación física, Sociales, etc.

Además, se aprecia la palabra “formación” como imprescindible para los dos grupos de sujetos. Esto nos resulta muy llamativo para nuestra investigación ya que lo que se propone es dar a conocer el juego dentro de la formación inicial de los docentes y para ello es muy importante que se pueda llevar a cabo, ya no solo como formación complementaria que cualquier docente interesado pueda aprender, sino presente dentro de la formación inicial para que lo conozcan todos los estudiantes en la Facultad y decidan si lo quieren implementar en su clase o no en el futuro.

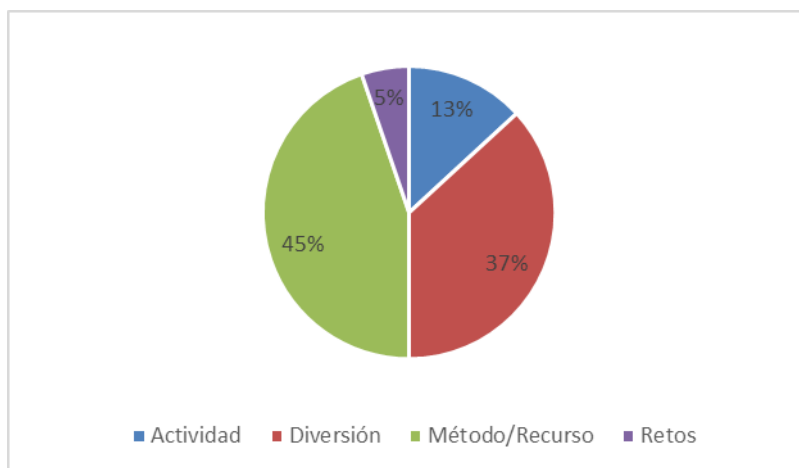
b) Análisis de contenido

Para nuestro análisis, se procedió a un segundo nivel que implicaba una profundización del estudio. Se derivó a la interpretación del discurso en función del contexto, intenciones y los usos particulares que relacionaban al juego como recurso didáctico en el aula.

La visión que tienen los entrevistados de lo que para ellos es el juego didáctico es muy diferente. Algunos lo consideran como un método, recurso o reto; otros como una actividad donde prima el dinamismo y el movimiento destacando la característica de diversión, etc. En general y de manera global, coinciden en su finalidad: el logro de aprendizajes significativos de los estudiantes a través de elementos innovadores.

En la figura 3 se muestra las diferentes opiniones sobre juego didáctico que comentan en las entrevistas siendo mayor su porcentaje las ideas de método y recurso, y diversión.

Figura 3. Concepciones de los entrevistados sobre juego didáctico.



Fuente: Elaboración propia.

Para la mayoría de los entrevistados, es un recurso o método que ayuda a que los niños aprendan de una forma significativa teniendo en cuenta dos componentes: el lúdico y el didáctico.

“El juego para mí es un método, es decir, todo lo que a un alumno o alumna le divierta puede ir conceptualizado como juego [...] un enfoque de enseñanza” (P2)

“[...] se le llama juego porque se le aporta un componente lúdico. Hay actividades que se les llama juego y no son tal cual [...]” (P7)

“El juego didáctico es una estrategia que ayuda a los niños [...] es una gran herramienta” (A1)

En concordancia con la literatura y los datos obtenidos, se comprueba que autores hablan de un recurso educativo donde priman dos componentes: por un lado, una dimensión lúdica (Posada-González, 2014; Gómez Rodríguez, Molano y Rodríguez Calderón, 2015) con la finalidad de entretenimiento; por otro lado, una dimensión didáctica asegurando un aprendizaje significativo (Gomes y Friedrich, 2001; Jover y Rico, 2008), al igual que en las opiniones de los sujetos donde se menciona los dos elementos.

Varios son los informantes que lo consideran como un “medio de enseñanza” que capta la atención de los niños, ya que desde pequeños es un elemento que está inmerso en ellos y es más fácil presentarles los contenidos a través de este para captar su atención. Es así como autores como Sung y Hwang (2013) lo determinan en sus investigaciones.

“Es un canal en el que yo puedo entrar a presentarle lo que quiero que aprendan con su finalidad didáctica [...]” (P4)

También lo entienden como un “lenguaje” que todos podemos hablar de una manera u otra para conseguir una finalidad, en este caso un aprendizaje significativo.

“[...] Es el lenguaje que hablan los niños Es bajar al nivel que ellos entienden, no bajar de nivel sino hablar el mismo lenguaje que hablan ellos” (P4)

“[...] Una metodología más innovadora donde el aprendizaje puede llegar a ser más significativo” (A6)

Para algunos, es una “actividad divertida”, pero siempre encaminada a lograr un aprendizaje, y eso es lo verdaderamente importante. Lo conciben como actividad divertida dirigida a producir el aprendizaje significativo del alumnado.

“Actividad que le sea de tal manera divertida que esté aprendiendo sin que le cueste [...], plantear las actividades de manera que estoy desarrollando el currículo, pero no necesariamente con mi libro de texto encima de la mesa [...]” (P1)

“[...] Todo eso para mí es aprender. [...] siempre la idea de meterle algo divertido para que la mayoría de las actividades tengan un carácter lúdico porque si no, no le veo yo sentido” (P4)

“[...] Tipos de juegos que ayuden a la adquisición de conocimientos de una manera divertida y dinámica, y para reforzar ese aprendizaje [...]” (P5)

“Entiendo que es una forma de enseñar de manera lúdica [...]” (A4)

Dichas actividades, están encaminadas con fines didácticos orientadas al logro de aprendizajes. Están enfocadas a alcanzar unos objetivos específicos para cada juego.

“[...] Entonces cuando hacemos algo, para mí siempre el juego tiene un sentido didáctico [...]” (P4)

“[...] Siempre se ha utilizado con fines didácticos para aprender” (P7)

“[...] El juego que posee un objetivo educativo se estructura como un juego reglado que incluye momentos para el logro de objetivos. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en una determinada área [...]” (P14)

Dicha finalidad también la mencionan autores como Bôas (2008) y Gomes y Friedrich (2001) donde el juego didáctico llega a alcanzar un contenido pedagógico específico.

Sin embargo, otros hablan de la dimensión “divertida” como parte

imprescindible, es decir, todo lo que al alumnado le divierta mientras aprenda, puede ser conceptualizado como juego. Todo depende de cómo se plantee para captar la atención del niño.

“[...] Si tú se lo planteas como un juego, ellos van a comprender que es algo que les va a divertir. [...] Es una cosa que a ellos les encanta [...] El concepto de juego para mí... Después están los juegos didácticos que tienen unas finalidades y que tienen un valor enorme” (P2)

Para otros, son “retos/pruebas” que ayudan a generar situaciones donde haya un aprendizaje y que a su vez el juego esté involucrado. Se trata de vivenciar a través del juego por qué se hace unas cosas u otras. Así lo mencionan Cortés, García y Lacasa (2012) y Del Castillo, Herrero, García, Checa y Monjelat (2012) en sus investigaciones.

“Es generar situaciones de aprendizaje donde el juego esté involucrado de alguna manera. [...] queremos vivenciar porque tenemos cosas que extraemos del juego. La parte lúdica y la parte divertida, pero nos centramos en funciones ejecutivas porque es un reto dentro de ese juego y eso es lo que hacemos. Básicamente es generar situaciones de aprendizaje en la que el componente lúdico tiene una parte muy importante” (P6)

Además, de implicar dinámicas en donde el alumno pueda aprender en diferentes situaciones siempre determinadas con normas y reglas.

“Recurso que implique una dinámica en donde el alumnado pueda adquirir un conocimiento de cualquier naturaleza a través de unas situaciones que estén reguladas por normas, por reglas [...]” (P9)

El concepto de juego didáctico dependerá del enfoque que se le dé. Puede ser actividad, diversión, comunicación, etc. Dependiendo de lo que pretenda el docente conseguir, el camino que se escoja para poder usar el juego va a influir en su desarrollo dentro del aula. Es por ello que diferentes autores hablan de que el juego didáctico siempre tiene que tener una finalidad educativa (Chacón, 2008; Chávez, 2003; Sarlé, 2006).

“Todo es cuestión de darle el enfoque” (P10)

Otra característica a destacar es su carácter generalizable, es decir, cómo su uso se podría aplicar a distintos aprendizajes dentro del proceso educativo, ya sea para la adquisición de diferentes contenidos/competencias “El juego se puede utilizar para cualquier cosa del proceso, como para adquirir conocimientos o procedimientos o actitudes [...]” (P9), o para trabajar en diferentes asignaturas, “[...] Matemáticas lo hacíamos a través del ábaco y todo eso a los niños les gustaba, en Lengua utilizábamos la pizarra digital, después en ciencias veíamos arquitecturas y todo eso lo hacíamos a través del juego [...]” (A9).

Además, se entiende como recurso que ayuda a alcanzar un aprendizaje y que

complementa otras metodologías como son el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Pretenden alcanzar un aprendizaje, pero con una dimensión más práctica y divertida.

“[...] a través del cual los niños puedan alcanzar un aprendizaje y dentro de eso en el aula, [...] también hay muchos ABP que según como los enfoques para los niños vienen a ser lo mismo [...]” (P15)

“[...] se fue trabajando en todas las asignaturas. Fue muy interesante y los niños aprendieron un montón” (A1)

En resumen, se puede comprobar que, aunque cada uno lo categorice con una noción diferente, es decir, como recurso, reto, actividades, herramientas, concepto, etc. la finalidad es la misma para todos, es decir, buscan el aprendizaje a través de este, teniendo en cuenta la dimensión lúdica. Además, de abarcar todas las dimensiones del alumno para que aprendizaje llegue a ser integral a través de elementos innovadores.

Conclusiones

En el presente artículo se ha evidenciado la importancia que tiene el juego didáctico en la educación de hoy en día. Tanto docentes como estudiantes hablan de este como un recurso imprescindible en las aulas escolares. Desafortunadamente, existiendo maestros con un enfoque muy tradicional donde el libro de texto y las clases magistrales son lo principal sea cual sea la etapa educativa donde se encuentre enseñando.

Los continuos cambios que están aconteciendo y las diferentes características que presenta el alumnado, genera una reflexión en los docentes consiguiendo que cambien su metodología para intentar hacer frente a los posibles problemas que puedan ir surgiendo. No podemos dejar de hacer uso de metodologías activas que ayuda a que el aprendizaje del alumnado sea mucho más efectivo.

Es por ello que se propone el juego didáctico como un recurso, pero no de manera exclusiva, sino que hay muchas herramientas que un docente debe de conocer.

En definitiva, una vez delimitada la concepción que tienen los sujetos entrevistados acerca de juego didáctico, se puede deducir que, aunque cada uno lo denomine de una manera u otra, la finalidad de este recurso no cambia, y es, el aprendizaje significativo de los escolares teniendo en cuenta la dimensión lúdica. Es un gran recurso que no debemos obviar y que se puede utilizar en cualquier etapa educativa.

Referencias bibliográficas

- Bardin, L. (2002). *Análisis de contenido*. Madrid: Ediciones Akal.
- Barron, B., & Darling-Hammond, L. (2008). Teaching for Meaningful Learning: A Review of Research on Inquiry-Based and Cooperative Learning. Book Excerpt. *George Lucas Educational Foundation*.
- Bôas, L. P. V. (2008). Jogo e educação: um diálogo possível? *Educação & Linguagem*.
- Brasil (2002). PCN + Ensino Médio: Orientações Educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC.
- Brasil (2008). Orientações curriculares para o ensino Médio - Volume 2: Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Brasília: MEC
- Brockbank, A. & McGill, I. (2002). *Aprendizaje reflexivo en la educación superior*. Madrid: Morata.
- Brougère, G. (2011) *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul
- Buenahora, M. R., & Millán, L. V. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica en la educación superior. *Actas Odontológicas*, 8(2), 50-57.
- Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula Abierta* 16(5), 32-40.
- Chávez, A. (2003). *El Método de Proyectos: una opción metodológica de enseñanza en primer grado de Educación Primaria*. (Tesis inédita de maestría). Universidad Pedagógica Nacional. Culiacán Rosales, Sinaloa. Recuperado de http://www2.sepdf.gob.mx/proesa/archivos/proyectos/guia_general/metodo_proyectos_upn.pdf
- Cortés, S., García, M. R., & Lacasa, P. (2012). Videojuegos y Redes Sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 33. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/33/>
- Del Castillo, H., Herrero, D., García, A. B., Checa, M., & Monjelat, N. (2012). Desarrollo de competencias a través de los videojuegos deportivos: alfabetización digital e identidad. *RED. Revista de Educac.*
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2013) *Manual de investigación cualitativa*. Madrid: Gedisa.
- Díaz-Sandoval, I. (2012). El juego lingüístico. Una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, 7, 97-102.
- Dvorak, R. (2012). *Motivation towards learning: A study of Alberni District Secondary School's Project Based Learning Grade 9 Program*. (Tesis Inédita de Maestría).

- Faculty of Education. Vancouver Island University.
<http://viuspace.viu.ca/bitstream/handle/10613/2011/Dvorak.pdf?sequence=1>
- Echeverri J., y Gómez J. (2009) Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/lo-ludico-como-componentede-lo-pedagogico.pdf>
- Echeverría, A., García-Campo, C., Nussbaum, M., Gil, F., Villalta, M., Améstica, M., & Echeverría, S. (2011). A framework for the design and integration of collaborative classroom games. *Computers & Education*, 57(1), 1127-1136.
- Flick, U. (2012) Introducción a la investigación cualitativa. Madrid: Morata.
- Flick, U. (2015) *El diseño de la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- García- Carbonell, A. & Watts, F. (2007) Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos. *Revista Ibérica AELFE*, 13, 65-84. Recuperado de <http://www.aelfe.org/documents/04%20garcia%20carbonell.pdf>
- Gomes, R. R. & Friedrich, M. A. (2001). Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. *Anais do I Encontro Regional de Ensino de Biologia: RJ/ES, Niterói, RJ, Brasil*, 389-392.
- Gómez Rodríguez O. Molano P. Rodríguez Calderón S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga, Ibagué, Tolima 2015. Universidad del Tolima instituto de educación a distancia licenciatura en pedagogía infantil.
- González González, M.T. (2010). El alumno ante la escuela y su propio aprendizaje: algunas líneas de investigación en torno al concepto de implicación. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 8(4), 10
- Hirsh-Pasek K; & Golinkoff RM. (2011) Por qué juego = Aprendizaje. In: Tremblay RE, Barr RG, Peters RDeV, Boivin M, eds. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia* [en línea]. Montreal, Quebec: Centre of Excellence for Early Childhood Development; 1-7. Recuperado de <http://www.encyclopedia-infantes.com/documents/Hirsh-Pasek-GolinkoffESPxp1.pdf>
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Jover, G., & Rico, A. P. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 65(1), 15.

- Krippendorff, K. (2002) *Metodología de análisis de contenido- Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós
- Marín, I., e Hierro, E. (2015) *Gamificación*. Empresa Activa: Madrid
- Marklund, B. & Taylor, A. (2016) Educational games in practice: The Challenges involved in conducting a game- based curriculum. *Electronic Journal of e-learning*, 14(2), 122-135.
- McMillan, J. H. & Schumacher, S. (2012). *Investigación educativa. Una introducción conceptual*. Madrid: Pearson Addison Wesley.
- Nelson, K. (2014) Pathways from infancy to the community of shared minds / El camino desde la primera infancia a la comunidad de mentes compartidas, *Infancia y Aprendizaje*, 37:1, 1-24, DOI: 10.1080/02103702.2014.881654
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Colombia).
- Robertson, J. (2013). The influence of a game-making project on male and female learners' attitudes to computing. *Computer Science Education*, 23(1), 58-83.
- Sagastizabal, M. (coords.) (2004) *Diversidad cultural y fracaso escolar*. Argentina: Noveduc.
- Sandín, M. (2010) *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. Madrid: McGraw Hill Education.
- Sarlé, P. (2006) *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sung, H., & Hwang, G. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & Education*, 63(1), 43-51.
- Thayer-Bacon, B. (2012). Maria Montessori, John Dewey, and William H. Kilpatrick. *Education and Culture*, 28(1), 3-20.
- The European Higher Education Area (1999). The Bologna Declaration of 19 June 1999. Recuperado de http://www.eees.es/pdf/Declaracion_Bolonia.pdf
- Tójar, J. C. (2006). *Investigación cualitativa. Comprender y actuar*. Madrid: La Muralla.
- Vos, N., van der Meijden, H., & Denessen, E. (2011). Effects of constructing versus playing an educational game on student motivation and deep learning strategy use. *Computers & Education*, 56(1), 127-137.
- Yturalde E (2016). *La lúdica, el constructivismo y el trabajo experimental*. México. Recuperado de <http://www.ludica.org>

Zagarra, G. J. N., Carrillo, A. R., López, L. M. F., Ontiveros, A. G., & Tinajero, G. C. (2017). El aprendizaje lúdico en el nivel medio superior. *Jóvenes en la ciencia*, 2(1), 861-873.

Zúñiga, G. (1998) La pedagogía lúdica: una opción para comprender. FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

Zych, I., Ortega-Ruiz, R., Sibaja, S. (2016) Children's play and affective development: affect, school adjustment and learning in preschoolers. *Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development*, 39(2), 390-400 ISSN 0210-3702, ISSN-e 1578-4126

Cómo citar este artículo:

Higuera-Rodríguez, L., & Molina Ruiz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(1), 266-283. DOI: 10.30827/profesorado.v24i1.8677