



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>

Ciencias de la Educación  
Artículo de investigación

*El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los  
estudiantes de básica media*

*The game as psychopedagogical strategy and its impact on the educational quality of  
the students of basic middle*

*O jogo como estratégia psicopedagógica e seu impacto na qualidade educacional dos  
alunos do médio básico*

Narcisa del Carmen Párraga-Salvatierra <sup>I</sup>  
[nparraga5733@pucesm.edu.ec](mailto:nparraga5733@pucesm.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-2097-3550>

Fredy Orley Vera-Arcentales <sup>II</sup>  
[fvera9554@pucesm.edu.ec](mailto:fvera9554@pucesm.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-2945-9339>

Nancy Azucena Bazurto-Briones <sup>III</sup>  
[nbazurto4186@pucesm.edu.ec](mailto:nbazurto4186@pucesm.edu.ec)  
<http://orcid-org/0000-0002-9981-1801>

Alejandro Magno Mendoza-Castro <sup>IV</sup>  
[amendoza7842@pucesm.edu.ec](mailto:amendoza7842@pucesm.edu.ec)  
<http://orcid-org/0000-0003-2444-7010>

Marcelo Fabián Barcia-Briones <sup>V</sup>  
[fbarcia@pucesm.edu.ec](mailto:fbarcia@pucesm.edu.ec)  
<http://orcid-org/0000-0002-8112-5723>

**Correspondencia:** [nparraga5733@pucesm.edu.ec](mailto:nparraga5733@pucesm.edu.ec)

\***Recibido:** 20 de enero de 2021 \***Aceptado:** 04 de febrero de 2021 \* **Publicado:** 25 de febrero del 2021

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Inglés, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Ecuador.
- II. Ingeniero Eléctrico, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Ecuador.
- III. Licenciada en Ciencias de la Educación mención Psicología y Orientación Vocacional, Universidad Pontificia Católica del Ecuador, Sede Manabí, Ecuador.
- IV. Ingeniero en Contabilidad y Auditoría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Ecuador.
- V. Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Psicología y Orientación Vocacional, Profesor de Segunda Enseñanza, Magister en Gerencia Educativa, Magister en Orientación Educativa Vocacional y Profesional, Doctor en Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Ecuador.

## Resumen

El juego es una de las terapias más efectivas de la concepción psicopedagógica que permite a los niños superar diferentes dificultades y aprender al mismo tiempo de manera significativa. En la presente investigación se considera un análisis general sobre el impacto del juego como estrategia innovadora para lograr la calidad educativa. En el trabajo se analizan los beneficios que otorga el juego en el aprendizaje y desarrollo emocional e intelectual de los niños de educación infantil. El proceso enseñanza-aprendizaje es de calidad cuando los niños se desarrollan jugando en un ambiente cómodo, cuando se juega se tiene una sensación de confianza y libertad, se aprende inconscientemente dispersando los traumas y desarrollando habilidades. La finalidad de esta investigación es determinar el impacto del juego como herramienta eficaz en el aspecto psicopedagógico y sus beneficios en la búsqueda de la excelencia educativa en la etapa escolar. El artículo es de tipo exploratorio, se aplicó el método analítico sintético acudiendo a fuentes bibliográficas que son acreditadas para dar fundamento a la investigación.

**Palabras clave:** Estrategia psicopedagógica; proceso educativo; juego cooperativo; aprender jugando; educación infantil.

## Abstract

Play is one of the most effective therapies of the psychopedagogical conception that allows children to overcome different difficulties and learn at the same time in a meaningful way. In this research, a general analysis of the impact of the game as an innovative strategy to achieve educational quality is considered. In the work, the benefits that the game provides in the learning and emotional and intellectual development of children in early childhood education are analyzed. The teaching-learning process is of quality when children develop by playing in a comfortable environment, when they play they have a feeling of confidence and freedom, they learn unconsciously by dispersing traumas and developing skills. The objective of this research is to determine the impact of the game as an effective tool in the psychopedagogical aspect and its benefits in the search for educational excellence at school. The article is exploratory, the synthetic analytical method was applied, resorting to bibliographic sources that are accredited to support the investigation.

**Keyword:** Psychopedagogical strategy; educational process; cooperative game; learning by playing; early childhood education.

## Resumo

O brincar é uma das terapias mais eficazes da concepção psicopedagógica que permite à criança superar diferentes dificuldades e aprender ao mesmo tempo de forma significativa. Nesta pesquisa, é considerada uma análise geral do impacto do jogo como estratégia inovadora para o alcance da qualidade educacional. No trabalho, são analisados os benefícios que o jogo proporciona na aprendizagem e no desenvolvimento emocional e intelectual de crianças na educação infantil. O processo ensino-aprendizagem é de qualidade quando a criança se desenvolve brincando em um ambiente confortável, quando brinca tem senso de confiança e liberdade, aprende inconscientemente, dispersando traumas e desenvolvendo habilidades. O objetivo desta pesquisa é verificar o impacto do jogo como ferramenta eficaz no aspecto psicopedagógico e seus benefícios na busca pela excelência educacional na escola. O artigo é exploratório, aplicou-se o método analítico sintético, recorrendo a fontes bibliográficas credenciadas para apoiar a pesquisa.

**Palavras-chave:** Estratégia psicopedagógica; processo educativo; jogo cooperativo; aprender brincando; educação infantil.

## Introducción

Las demandas educativas que se establecen en el contexto actual, exigen retos que son de importancia para dar respuesta a las necesidades de los estudiantes. La concepción de la psicopedagogía centra sus intereses en los sistemas educativos que se tornan más complejos y exige que los docentes apliquen una enseñanza de calidad y calidez y los estudiantes a su vez aprendan significativamente. Este proceso tiene sus logros cuando la educación se da en un ambiente cómodo y las partes tienen la predisposición de ejercer su rol debido a que no presentan situaciones que los distraiga del objetivo.

Como lo hace notar la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura existen desafíos que están enfocados en elevar la calidad y promover la equidad en los diversos contextos educativos que existen en Latinoamérica. Este sistema demanda la necesidad de que sobre el mismo se centre una atención especial a las políticas que existen sobre la formación docente y también que se cumpla con la responsabilidad social que motive a los estudiantes a lograr un aprendizaje de calidad (Organización de Naciones Unidas para la educación, 2014).

## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

---

Una de las terapias más efectivas para ayudar a los niños a superar momentos con problemas de atención es el juego, mismo que se constituye en la manera más humana de dispersar cualquier trauma emocional, los niños se sienten libres, son capaces de crear nuevas historias, comprender a los demás y lo que sucede en su entorno y convivir en armonía. Jugar en si se constituye en una necesidad, es una manera específica con la que los niños pueden abordar la realidad cuando tienen dificultades sean estas físicas, sociales o intelectuales (Linaza, 2013).

En Ecuador la actividad lúdica está considerada como una actividad indispensable para fortalecer el desarrollo personal de los seres humanos. Está recomendada como una actividad que genera tranquilidad, placer y es formativa a la vez, por las características que la definen son de gran beneficio para ayudar a solucionar problemas emocionales de los niños y de las personas en general (ISSN, 2019).

Esta investigación aborda la importancia que tienen las estrategias pedagógicas en la educación, entre ellas está el juego que es una actividad universal que se realiza de manera natural, una vez canalizada la necesidad de adaptarlo para ayudar a superar los problemas de los infantes con desordenes emocionales se lo aplica de manera pedagógica y se constituye en un elemento clave en el desarrollo infantil. Se constituye en el mecanismo adecuado para lograr el desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social de los niños (Fujimoto, 2014).

En el medio manabita se considera el juego como la manera recreacional y específica que tienen los niños para relacionarse con otras personas, con su entorno y con el mundo en general, lo adopta como una necesidad de interactuar y socializar con quienes lo rodean, su inocencia e imaginación le permiten sentirse cómodo y libre cuando realiza esta actividad, por esta razón especialistas en este tema se enfocan en la recreación para brindar ayuda a personas con dificultades emocionales Bijou citado en (Galiano, 2014).

La concepción de la psicopedagogía en los últimos años está generando interés en los profesionales encargados de estas ciencias, porque esta se constituye en un tema clave para que los sistemas educativos logren los objetivos. Los sistemas educativos son cada vez más complejos, entonces los niños están en la disposición de sentirse afectados emocionalmente, pero si se aplican las medidas correctivas mediante terapias psicopedagógicas ellos podrán superar este problema.

Los aspectos que existen sobre la necesidad de que los estudiantes deben ser apoyados de manera psicopedagógica enfatizan que la docencia y el profesional encargado de dar apoyo en esta

## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

---

situación son de gran importancia en este proceso, también es relevante el aprendizaje de cómo relacionarse con el entorno, la convivencia, la cultura del contexto en el que viven las personas y el desarrollo de la capacidad de interacción que desarrolle cada ser humano con los diferentes grupos.

Es indispensable que el niño genere buenos hábitos, lo que se conseguirá de manera espontánea en la vida del niño a través del juego, mismo que surge sin necesidad de instaurarlo como una regla. Cuando el niño juega no asume que se le está imponiendo algo, sino que lo acepta porque es algo lúdico que le produce placer y alegría, pero si se le imponen reglas severas no va a sentirse cómodo y va a generar rechazo por lo que se le pide (Linaza, 2014).

La investigación está dirigida a dar aportes que permitan conocer que el juego ayuda a superar diferentes crisis, es una manera más humana de ser libres, permite que quienes la realizan tengan la creatividad de idear nuevas historias, desarrollen un sentido de comprensión sobre quienes los rodean y aprendan a vivir en armonía. El juego se constituye en una necesidad, además, es la forma específica con la que los niños pueden afrontar la realidad ante situaciones difíciles sean estas físicas, sociales o intelectuales (Linaza, 2013).

En el artículo se exponen análisis que están enmarcados por ser el resultado de la investigación de diferentes trabajos enfocados en dar un aporte de manera clara sobre la aplicación del juego como estrategia pedagógica en la educación infantil. Además, se presentan criterios propios como un aporte más para sustentar lo investigado.

### **Materiales y Métodos**

Diseño de la investigación:

El diseño de la investigación que se aplicó es de carácter cuanti-cualitativo en la recopilación de datos, organización de la información, valoración, crítica e interpretación con relación a las variables estudiadas; la investigación es de tipo exploratoria, descriptiva y explicativa para establecer la relación entre el juego como estrategia psicopedagógica y la calidad educativa, para describir su relación.

## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

---

### ***Población/muestra***

Para el presente estudio se consultó a docentes en proceso de cuarto nivel siendo una población de 45 sujetos, se focalizo en aquellos con experiencia o formación en Educación General Básica, obteniendo una muestra de 35 docentes de ambos sexos que laboran en diferentes instituciones de la zona norte de la provincia de Manabí.

### ***Variables***

Las variables se analizaron mediante un estudio descriptivo, teniendo como variable dependiente a la calidad educativa e independiente al juego como estrategia psicopedagógica.

### ***Técnicas e instrumentos***

La investigación es de tipo bibliográfica y de campo, utilizando técnicas de revisión documental científica apoyándose en la investigación descriptiva y explicativa, aplicando la observación y la encuesta e instrumentos como: registros bibliográficos, encuestas y entrevista.

Para evaluar la variable “calidad educativa” se utilizó la encuesta a los docentes sobre su percepción en comparación con registros bibliográficos pertinentes al tema, y para la variable “el juego como estrategia psicopedagógica” se recogió la experiencia de los docentes mediante entrevista y cuestionario, una vez analizado y discutido los hallazgos se establece la relación entre las variables.

### ***Técnicas de análisis de datos***

Para la organización de la información, valoración, crítica y presentación de resultados fueron utilizados métodos estadísticos descriptivos, hojas de cálculo y gráficos analíticos.

## **Análisis y discusión de los resultados**

### ***El juego como estrategia psicopedagógica en el proceso educativo***

El juego es trascendental para el desarrollo integral de los niños permite que ellos tengan una recreación acorde a su nivel, pueden realizarlo y aprender arte a la vez, por medio de este aprenden de cultura, entonces, todas las actividades que realizan solos o en grupo y al ser una actividad placentera y formativa les ayuda de manera directa a desarrollar una excelente salud emocional (Gómez, 2016).

## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

---

El juego tiene diferentes características es placentero porque produce placer a los seres humanos cuando están jugando, natural y motivador debido a que es espontáneo y se lo realiza de manera voluntaria, no existe obligación para realizarlo, por el contrario, es una actividad que se la hace de manera libre. Otra de las características es el mundo aparte porque cuando los niños juegan se transportan a un mundo diferente al que están viviendo, entonces ellos se sienten liberados al sentirse en un escenario rodeado de fantasía.

El juego es expresivo porque trae de manifiesto sentimientos y comportamientos diferentes en un ente socializador e interactivo. Además, favorece la convivencia social, la cooperación y el trabajo en equipo generando ambientes escolares armónicos y saludables debido a que los niños se relacionan de manera adecuada y crean emociones que les ayuda a crear autoconocimientos, crecer y desarrollarse adecuadamente física y emocionalmente (Hernandez, 2014).

Existen diferentes aportes por los que en la investigación se le da importancia al juego en la vida y el perfecto desarrollo del niño porque por medio de este los docentes generan ambientes escolares estables para el aprendizaje y el desarrollo de actitudes positivas en el ser humano. Como un componente didáctico, se convierte en una excelente estrategia metodológica porque otorga una cercanía entre el estudiante y el aprendizaje de manera activa alejándolo de la parte memorística.

Los juegos cooperativos se convierten en una propuesta que está enfocada en disminuir las manifestaciones de agresividad que tienen los niños cuando se relacionan o juegan, jugar les promueve a desarrollar actitudes de cooperación, solidaridad, sensibilidad y fortalece la comunicación. Cuando los niños realizan la actividad del juego se requiere la participación para conseguir un objetivo en común es por esta razón que brinda múltiples beneficios (Marina, 2013). Desde el punto de vista de (Galiano, 2014) quien refiere que cuando el ser humano juega desarrolla el sentido de cooperación, buenos sentimientos, y trabajo en equipo apoyándose mutuamente. Estas son herramientas esenciales que las personas necesitan desarrollar y aplicar en el día a día de su vida porque si ellos aprenden a moldear sus emociones y forman una actitud de positivismo desde una edad temprana, podrán lograr los objetivos que se propongan en la vida.

El juego como ayuda pedagógica es una oportunidad que tienen los docentes para lograr que los niños aprendan de manera significativa. Aplicado como una herramienta efectiva permite la adquisición y el desarrollo de actitudes y valores positivos en los niños, ayudando a que el ambiente escolar mejore basado en el derecho que tienen los niños a recrearse y a jugar mientras aprenden.

## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

---

El juego es una actividad conjunta y participativa porque incluye a todos los personajes a colaborar e interactuar, además se necesita de coordinación para realizar las fases o tareas que cada participante debe efectuar utilizando su creatividad. La interacción social que desarrollan los niños se logra por medio de las buenas relaciones, la comunicación cordial y constructiva, entonces, se logra trabajar en un espacio armonioso donde no existe la discriminación ni la exclusión porque la mayor parte de los juegos que se realizan de manera cooperativa tienen un carácter competitivo, dando otra visión de su concepción para lograr el desarrollo emocional de los estudiantes (Rutz, 2013).

### *El juego y las dimensiones del desarrollo infantil*

Es importante el ambiente escolar para el buen desarrollo infantil debido a que ellos están empezando su vida educativa y aprendiendo de las experiencias de su convivencia y de las relaciones interpersonales que mantienen mientras se están educando, todas estas experiencias impactan de manera positiva o negativa en el transcurso de su aprendizaje y de su vida. El entorno en el que aprenden los niños es importante porque es la interrelación entre todos quienes integran el círculo educativo y esto incide de manera significativa en el desarrollo integral de los estudiantes (Mendoza, 2014).

Para que en la educación se logre un aprendizaje significativo deben existir las condiciones adecuadas en todos los ámbitos sean estos físicos, de infraestructura, pero sobre todo que los niños tengan una estabilidad emocional adecuada. Los fines educativos se logran cuando en el entorno existe una armonía que propicie el buen aprendizaje, entonces es importante que las relaciones interpersonales de los estudiantes y su entorno se desarrolle de manera factible y esto se logra cuando los niños están bien emocionalmente (Pérez, 2015).

Las vivencias y experiencias que tienen los niños dentro del ambiente escolar y con su entorno, como ellos se relacionan y la manera en que aprenden, deja huellas imborrables en su vida. Los niños en la medida en que desarrollen diferentes habilidades motrices, intelectuales y emocionales van adquiriendo fortalezas que les permitirá crecer y convertirse en personas que aporten de manera positiva a la sociedad en la que se desenvuelvan.

Cuando los niños aprenden jugando, por medio de este van adquiriendo una manera diferente y específica de relacionarse con los demás seres humanos. Además, desarrollan la habilidad de



## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

---

aprender mejor y de manera equilibrada lo que les permite fortalecerse en todas las dimensiones. En este proceso el docente cumple un rol importante en la educación de los valores y las actitudes positivas que los niños desarrollen porque es él quien ejerce el papel de guía y debe hacerlo de la forma más sutil, relacionando la psicología y la pedagógica para que los niños puedan comprender y moldearse como personas que aporten a la sociedad (García, 2015).

Empleando las palabras de (Olivos, 2014), en la buena educación existen dos principales tipos de ambiente uno de ellos es el espacio físico, como la iluminación, el clima, espacio, los colores de las aulas, la ventilación, entre otros, el otro espacio hace referencia a las emociones, sentimientos y sensaciones que los seres humanos experimentan al estar en un ambiente, relacionarse con los demás y con quienes se desenvuelven en el entorno educativo; estos factores van a influir de manera positiva o negativa en su desarrollo .

Para que se dé un buen aprendizaje es necesario que el niño aprenda en un ambiente que este en óptimas condiciones, en esto se incluye el ambiente escolar, es decir, todo lo que rodea al estudiante, los factores emocionales y actitudinales que ellos tengan para desarrollar las destrezas y aprender significativamente. El factor humano es importante en este proceso por esta razón los docentes deben estar atentos a las reacciones de los niños para prestar ayuda psicopedagógica si es necesario (Manriquez, 2014).

Los juegos ayudan en el proceso enseñanza-aprendizaje, proporcionan un medio excelente para fomentar el aprendizaje de los niños, además, ayuda a fomentar los valores culturales de la sociedad, estos están representados de manera simbólica cuando se dan las reglas de los mismos y también en el momento que se emplean los motivos decorativos tradicionales. Se debe recordar que los juguetes antiguos eran materiales que existían en los contextos en los que se desenvolvían los niños y ellos les daban sentido y significados de manera específica por medio de las actividades que realizaban dándole un sentido y significado especial a partir de la interacción que tenían entre compañeros.

Por diversas razones el juego es considerado como parte de la cultura porque ciertas veces en este se implementan instrumentos útiles y muchos de los materiales que los niños utilizan para distraerse son herramientas con las que pueden desarrollar habilidades necesarias para tener un buen aprendizaje. Ciertas veces los niños pasan el tiempo con las cosas que sus padres o los adultos utilizan para sobrevivir, por esta razón las actividades recreativas y los materiales que se utilizan

## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

---

para realizarlo conllevan al logro del fortalecimiento del aprendizaje y a que los niños tengan un mejor desenvolvimiento en la sociedad (Díaz, 2014).

El juego es un medio ideal por el cual los docentes y profesionales de la psicopedagogía realicen la interacción con los estudiantes y también se lo haga entre pares o en grupo en las unidades educativas, este otorga beneficios al desarrollo infantil y promueve conductas positivas como dar apoyo, compartir, aprender a relacionarse y tener una mejor comunicación con quienes se relacionan (Cuéllar de Lucas, 2015).

Es evidente que todos los juegos sean individuales o cooperativos fortalecen de manera considerable el ambiente escolar porque los niños aprenden a ser comunicativos y a compartir mejorando la parte humana por medio de las actitudes y valores positivos que van fomentando mediante el mismo. Las relaciones que se generan mediante la interacción por los juegos ayudan a los estudiantes a relacionarse de manera asertiva con sus compañeros (Martínez, 2014).

### *Interpretación de los datos obtenidos*

Los resultados establecidos son los más significativos que se obtuvieron una vez investigada y analizada la información. Estos confirman que aplicar los juegos como estrategia psicopedagógica en la educación favorece de manera progresiva la participación activa y el desarrollo de valores en los niños, fomenta la auto aceptación y el efecto progresivo y positivo del aprendizaje cooperativo para lograr la estimulación y el fortalecimiento del proceso educativo.

Los resultados indican que aplicar el juego como estrategia psicopedagógica es la clave para que los niños aprendan a superar diferentes etapas y problemas que se pueden presentar en el transcurso del aprendizaje y de su vida. Los juegos cooperativos ayudan a que los niños tengan una buena interacción y que además lo hagan de manera constante fortaleciendo las relaciones, permitiendo disminuir la brecha que suele formarse entre los niños y rescatando la participación activa de manera significativa.

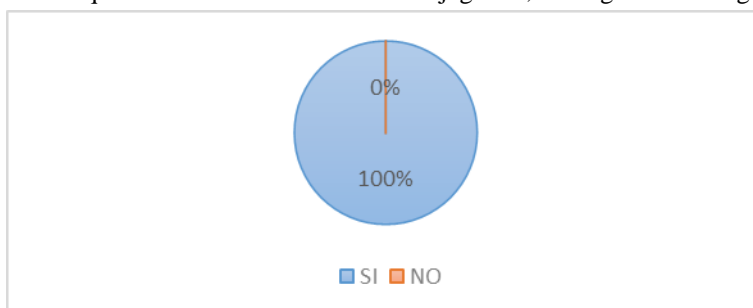
El aula de clases y el patio de descanso son espacios importantes para que los docentes y estudiantes realicen la interacción mediante la aplicación de juegos que pueden ser individuales o en grupo. También se utilizan diferentes materiales útiles y necesarios para realizar cada actividad. Entre estos materiales pueden estar los globos, pelotas, sillas, mesas, telas, música entre otros

## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

implementos que ayudan a fortalecer la parte emocional de los niños (Lacunza, 2012), (Jaqueira, 2014).

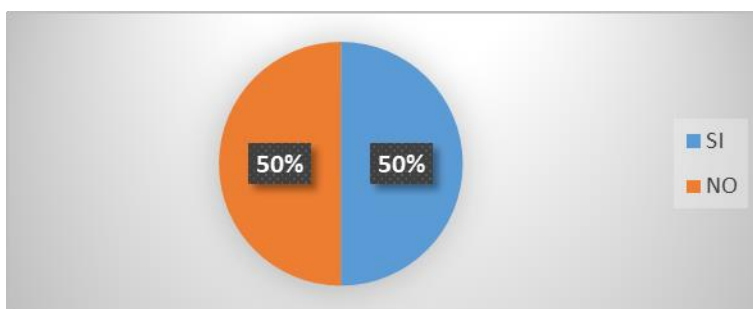
Los estudios realizados indican que los juegos estimulan la comunicación entre quienes lo practican, la cooperación con los iguales y también el desarrollo de diferentes habilidades sociales. Diferentes estudios han realizado la relación de la práctica de la actividad física y los juegos con el mejoramiento del ánimo de los niños porque afirman que los estudiantes cuando se da inicio a las secciones no muestran demasiado interés, pero una vez que se realizan las prácticas continuas se da un cambio positivo, ellos dejan de estar tensos y muestran una actitud más relajada (Garaigordobil, 2014).

**Gráfico 1:** ¿Considera usted que cuando sus estudiantes están jugando, están generando algún tipo de aprendizaje?



**Análisis:** El 100% de los encuestados reconocen que durante el desarrollo de habilidades lúdicas los estudiantes generan algún tipo de aprendizaje.

**Gráfico 2:** ¿Conoce las aplicaciones que tienen los distintos juegos en la vida cotidiana?

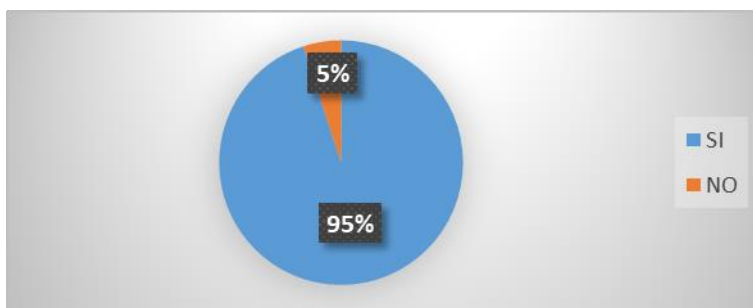


**Análisis:** Los resultados indican que existe paridad entre los encuestados que tienen el conocimiento sobre las aplicaciones del juego en el desarrollo de habilidades para la vida cotidiana

## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

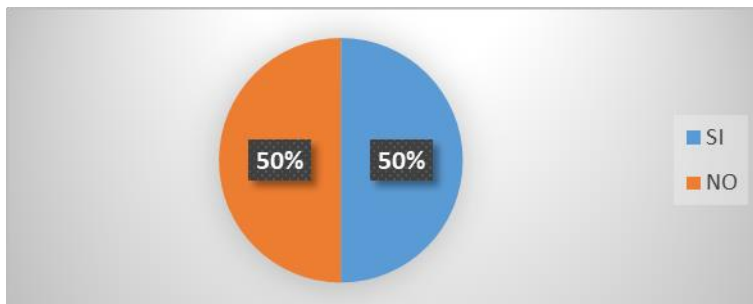
con un 50% positivo, pero así también es obvio que aún hay mucho desconocimiento y por lo tanto una subestimación de los beneficios de este tipo de prácticas lúdicas.

**Gráfico 3:** ¿Realiza algún tipo de juego en clase para motivar el proceso de enseñanza aprendizaje?



**Análisis:** El 95% de los encuestados afirmaron que han realizado algún tipo de juego como estrategia de motivación en sus clases, esto demuestra que es una práctica que está presente en la pedagogía de la gran mayoría de los docentes dentro del proceso de enseñanza.

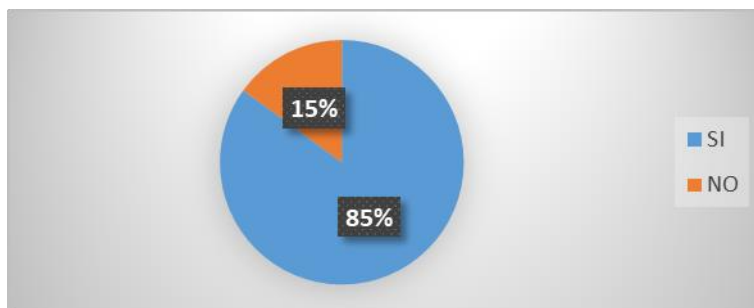
**Gráfico 4:** ¿Posee implementos para realizar distintos tipos de juego?



**Análisis:** En cuanto a los recursos necesarios para la aplicación de estrategias lúdicas con los estudiantes se evidenció que solo la mitad de los docentes cuentan con este tipo de materiales lo que conlleva a una deficiente ejecución de metodologías que impliquen actividades lúdicas.

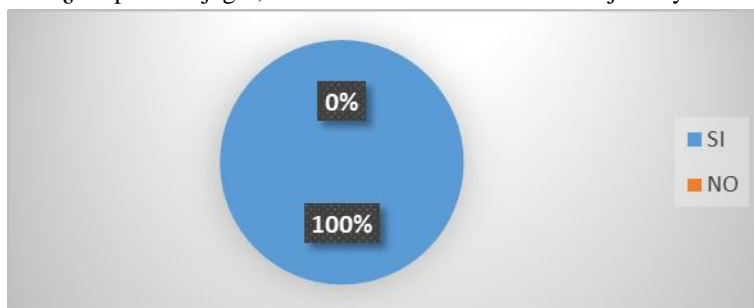
## El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

**Gráfico 5:** ¿Crea sus propios recursos materiales para implementar juegos en su clase?



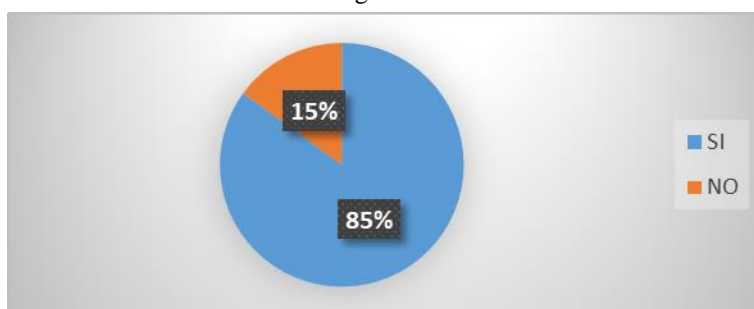
**Análisis:** El 85% de docentes encuestados refieren que ellos crean sus propios recursos necesarios para la aplicación de estrategias lúdicas en sus clases, evidentemente se observa la falta de dotación de materiales orientados al desarrollo de estas actividades dejando en manos del docente la facultad de hacerlo u obviarlo.

**Gráfico 6:** ¿Después de jugar, sus alumnos se sienten más relajados y/o receptivos?



**Análisis:** El 100% de los encuestados consideran que el juego es efectivo para relajar al estudiante y prepararlo para una mejor asimilación.

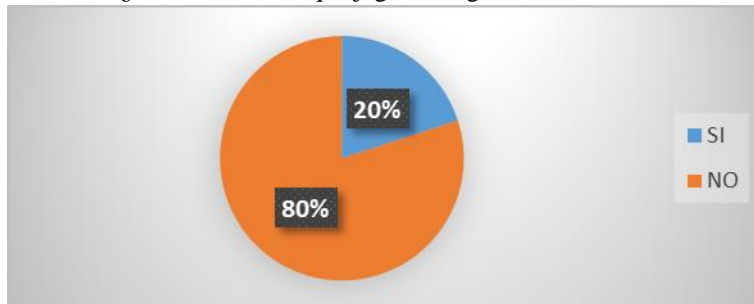
**Gráfico 7:** ¿Incentiva a sus estudiantes a crear implementos o materiales para adaptarlos al contexto de determinada asignatura?



El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

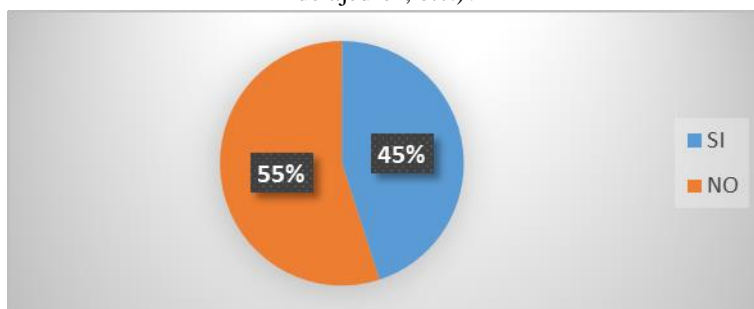
**Análisis:** El 85% de los docentes encuestados respondieron que, si motivan a sus estudiantes a la creación de implementos o materiales para usarlos en las asignaturas determinadas en clases, esto implica que existe el compromiso constructivista de hacer partícipe al estudiante en su propia formación.

**Gráfico 8:** ¿Considera usted que jugar solo genera habilidades motrices?



**Análisis:** Referente a las habilidades que genera la aplicación del juego como estrategia en la enseñanza, el 80% de los docentes respalda que no solo sirve para generar habilidades, sino también para desarrollar otras destrezas.

**Gráfico 9:** ¿Genera espacios para implementar la creación de instrumentos que permitan desarrollar un juego (fichas de ajedrez, etc.)?



**Análisis:** Con respecto a la generación de espacios para la creación de instrumentos para desarrollar juegos como parte del proceso de aprendizaje, el 55% de los docentes reveló que no establece estos espacios en su planificación lo cual es un limitante importante a observar dentro de la metodología aplicada.

## Conclusiones

El artículo se realizó aplicando una metodología factible para poder realizar un análisis y establecer las conclusiones pertinentes sobre el tema. Recopilados los datos a nivel de Latinoamérica, nacional y local, se realiza el análisis y se presentan los resultados de la investigación.

Aplicar el juego como estrategia psicopedagógica es una oportunidad que ayuda a que los niños participen de manera activa en el proceso enseñanza-aprendizaje. El juego permite que se comuniquen con el grupo, mejoren las relaciones de compañerismo, se logre la aceptación, se respeten las individualidades y se dé una mejor interacción facilitando el trabajo del docente.

El juego aplicado al proceso enseñanza-aprendizaje tiene un rol importante en el mejoramiento del ambiente escolar porque los estudiantes aprenden a participar, a comunicarse e interactuar de manera adecuada, además se vuelven cooperativos olvidando el individualismo y tornándose más participativos.

Es necesario que los docentes consideren el juego como una herramienta pedagógica para que los niños se desarrollen de manera integral. Se necesita la ejecución constante de esta propuesta en el proceso enseñanza-aprendizaje, llevar a la práctica una gama de juegos interactivos que ayuden a generar cambios. Los docentes son los guías para que los niños cambien su estilo de aprendizaje porque aprender jugando es la manera más directa de lograr los objetivos propuestos en la educación.

## Referencias

1. Cuéllar de Lucas, P.-B. D. (13 de Julio de 2015). Enseñanza cooperativa como instrumento para la inclusión de un niño con trastorno de espectro autista (tea) mediante juegos cooperativos en un aula de educación in.
2. Díaz, M. (2014). Los juegos cooperativos y su incidencia en los estados de ánimo y las emociones en escolares de 10-12 años. Obtenido de obtenido de revista digital de educación física: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5558017>
3. Fujimoto, G. (5 de abril de 2014). El derecho del niño al juego, a las artes y a las actividades recreativas. 3. Revista latinoamericana de educación infantil, 113-124. Obtenido de el derecho del niño al juego, las artes y las actividades recreativas: <http://redaberta.usc.es/reladei>

El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

---

4. Galiano, O. (2014). Juegos y actividades cooperativas. Obtenido de recuperado el enero de 2018, de <http://academica-e.unavarra.es/handle/2454/13987>
5. Garaigordobil, M. (23 de mayo de 2014). El juego cooperativo. Obtenido de obtenido de [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net):  
[https://www.researchgate.net/publication/31838923\\_el\\_juego\\_cooperativo\\_para\\_prevenir\\_la\\_violencia\\_en\\_los\\_centros\\_escolares\\_m\\_garaigordobil\\_landazabal\\_jm\\_fagoaga\\_azumendi](https://www.researchgate.net/publication/31838923_el_juego_cooperativo_para_prevenir_la_violencia_en_los_centros_escolares_m_garaigordobil_landazabal_jm_fagoaga_azumendi)
6. García, G. &. (2015). P. 151-161. Revista cubana de reumatología. Obtenido de obtenido de la disciplina y el aprendizaje como valores en la actividad docente: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=csi\\_arttex&pid=s1817-59962015000300013&ing=es&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=csi_arttex&pid=s1817-59962015000300013&ing=es&tlng=pt).
7. Gómez, A. (2016). Retos cooperativos físicos en educación infantil. Obtenido de recuperado el 12 de marzo de 2018, de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18391>:<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18391>
8. Hernandez, M. (junio de 2014). Juegos cooperativos: una herramienta para finalizar el trabajo en equipo. Obtenido de obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7649>
9. Issn. (enero - marzo, de 2019). 2602-8085, issn: conocimiento global. Vol. 3, n°1, 217-238,, 3 de 22. Obtenido de [www.cienciadigital.org](http://www.cienciadigital.org)
10. Jaqueira, A. (1 de marzo de 2014). Educando para la paz jugando: género y emociones. Obtenido de obtenido de educando para la paz jugando: género y emociones: <http://revistas.um.es/education/article/view/194071>
11. Lacunza, A. (13 de marzo de 2012). P.1-20. Obtenido de obtenido de revista pequén 2012, escuela de psicología, universidad del bío-bío: <http://hdl.handle.net/10596/2490>
12. Linaza, J. (2014). El juego en el desarrollo infantil. Obtenido de obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/268265700\\_el\\_juego\\_en\\_el\\_desarrollo\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/268265700_el_juego_en_el_desarrollo_infantil)
13. Linaza. (febrero de 2013). Google académico. 2. Obtenido de obtenido de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/662399>
14. Manriquez, S. (diciembre de 2014). Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. Última década; proyecto juventudes,. 22(41), 153-178. Obtenido de



El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

---

- recuperado el 12 de marzo de 2018, de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0718-22362014000200007&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=s0718-22362014000200007&script=sci_arttext&tlng=en)
15. Marina, J. (2013). Valores y virtudes. Obtenido de obtenido de brújula para educadores: 224%20brújula%203.pdf
  16. Martínez, M. (2014). Adquisición de valores y actitudes mediante el juego y el deporte en educación física, en educación secundaria. Obtenido de obtenido de google académico: [http://www.journalshr.com/paper/vol%206\\_n%203/v06\\_3\\_3.pdf](http://www.journalshr.com/paper/vol%206_n%203/v06_3_3.pdf)
  17. Mendoza, H. (20 de agosto de 2014). El clima escolar como elemento fundamental de la convivencia en la escuela. (escenario, 12(2), 7-18.). Obtenido de recuperado el 12 de marzo de 2018, de <http://ojs.uac.edu.co/index.php/escenarios/article/view/311>
  18. Olivos, P. (16 de mayo de 2014). Ambientes escolares. Obtenido de recuperado el 13 de marzo de 2018, de [https://www.reseachgate.net/publication/236172095\\_ambientes\\_escolares](https://www.reseachgate.net/publication/236172095_ambientes_escolares)
  19. Organización de naciones unidas para la educación, I. C. (2014). Políticas docentes como desafío de educación para todos más allá del 2015. París: unesco.
  20. Pérez, C. (septiembre-diciembre de 2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. 19(3),1-32. Revista digital educare,. Obtenido de [do:http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11](http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11)
  21. Rutz, P. (2013). El juego cooperativo como estrategia. Obtenido de obtenido de <http://prezi.com/4mzmpmajqbjja:http://200.23.113.51/pdf/29636.pdf>

©2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).