

El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje

Play as a playful strategy in the teaching-learning process

Autora

Brenda Jazmín Moya Gómez. Maestría en educación superior. Universidad Autónoma de Nayarit. Pasante del programa de doctorado en investigación educacional. Centro de Investigación Magisterial del Nayar.

✉ brendagomy@gmail.com

ORCID <https://orcid.org/0009-0007-8246-9695>

Resumen

El artículo explora la relevancia del juego en la educación, desde las perspectivas de destacados pedagogos a lo largo de la historia hasta los enfoques contemporáneos. Fröbel, Pestalozzi, Piaget, Vygotsky y Montessori han enfatizado su papel en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, resaltando su papel en la construcción del conocimiento. Además, se discute la gamificación como una estrategia educativa innovadora que motiva y compromete a los estudiantes, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se analizan sus beneficios, desafíos y su impacto en la participación activa, la colaboración y el pensamiento crítico. La aplicación de la estrategia lúdica en el aula se enfoca en transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras. La integración de recursos tecnológicos, como en el sistema de gamificación TA-Tum, amplía esta experiencia, fomentando la lectura y el desarrollo de competencias literarias. La metodología se basó en la investigación documental. Se utilizaron distintos motores de búsqueda. Se destaca el papel crucial del docente como facilitador activo del aprendizaje, y se subraya la importancia de integrar el juego en el currículo escolar para promover un aprendizaje significativo y un ambiente educativo dinámico y participativo.

Palabras clave: juego, estrategia lúdica, educación y enseñanza-aprendizaje.

Abstract

The article explores the relevance of play in education, from the perspectives of prominent educators throughout history to contemporary approaches. Fröbel, Pestalozzi, Piaget, Vygotsky, and Montessori have emphasized its role in the cognitive, social, and emotional development of children, highlighting its importance in knowledge construction. Additionally, gamification is discussed as an innovative educational strategy that motivates and engages students, enhancing

the teaching-learning process. The benefits, challenges, and impact of gamification on active participation, collaboration, and critical thinking are analyzed. The application of playful strategies in the classroom focuses on transforming the teaching-learning process, promoting cognitive, socio-emotional, and motor skills. The integration of technological resources, such as the TA-Tum gamification system, expands this experience, encouraging reading and the development of literary competencies. The methodology was based on documentary research, utilizing various search engines. The crucial role of the teacher as an active facilitator of learning is highlighted, and the importance of integrating play into the school curriculum to promote meaningful learning and a dynamic and participatory educational environment is emphasized.

Keywords: *game, ludic strategy, education and teaching-learning.*

Introducción

La estrategia lúdica se basa en utilizar el juego como una herramienta positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo. Esta estrategia se basa en la idea de que los alumnos pueden divertirse mientras aprenden, ya que su motivación y participación aumentan, lo que favorece la retención de conocimientos y la creación de un ambiente de aprendizaje motivador, dinámico y participativo.

Para Marín (2018) "La estrategia lúdica se define como un conjunto de acciones planificadas y orientadas a la consecución de objetivos educativos a través del juego, donde este se convierte en un recurso didáctico fundamental para promover el aprendizaje significativo, la motivación intrínseca y el desarrollo integral del alumnado" (p. 23). Reconociendo una perspectiva valiosa sobre el papel transformador del juego en la educación y resalta la importancia de la planificación y la intencionalidad en la implementación de estrategias lúdicas, enfatizando que el juego no debe ser visto como una mera actividad recreativa, sino como una herramienta poderosa para alcanzar objetivos educativos específicos.

No existe una fecha exacta para determinar el inicio del uso del juego como estrategia lúdica en la educación. Sin embargo, a lo largo de la historia, diversos pensadores y pedagogos han destacado, estudiado y discutido, la importancia del juego en el aprendizaje, hasta en la actualidad donde la lúdica se ha convertido en un enfoque pedagógico reconocido por su potencial para promover el aprendizaje significativo, la motivación y la creatividad.



En el contexto educativo actual, la incorporación de elementos de juego en las actividades educativas, como lo sugiere Squire (2021), no solo promueve un ambiente más motivador y participativo, sino que también transforma el aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa, facilitando la adquisición de conocimientos y habilidades de manera profunda, sentando las bases para un aprendizaje continuo y autónomo, reduciendo la resistencia natural que algunos estudiantes pueden presentar hacia las actividades académicas tradicionales.

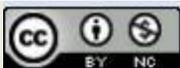
Este artículo busca contribuir a una comprensión más profunda del papel fundamental del juego en la educación, destacando su importancia como herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños. Al integrar el juego de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los educadores pueden crear ambientes de aprendizaje dinámicos, motivadores y efectivos que promuevan el aprendizaje significativo y preparen a los estudiantes para el éxito en la vida.

Metodología

La metodología utilizada para la realización del presente artículo se basó en investigación documental. Se utilizaron distintos motores de búsqueda como Google académico, SciELO, JSTOR, Scopus. Se indagó en repositorios de universidades nacionales e internacionales, en Revistas INDEXADAS como: Revista de educación MÉRITO, Revista Electrónica Educare, *Journal of new approaches in educational research*. Se profundizó en la revisión bibliográfica de autores clásicos como: Johann Heinrich Pestalozzi, Friedrich Fröbel, Jean Piaget, Lev Vygotsky, María Montessori y contemporáneos como: Kurt Squire, Ma. Carmen Díez Navarro, Ma. Teresa García Martín, y Ma. del Pilar González-Calero, Marina Garcés, Laia Arnau Belmonte, César Bona Martínez, Imma Marín. Para la búsqueda de información se utilizaron palabras clave “juego”, “estrategia lúdica”, “proceso enseñanza aprendizaje”, “gamificación”. En la búsqueda realizada se encontraron más de 17,000 resultados de búsqueda, de los cuales se seleccionaron aproximadamente 25 entre Libros electrónicos, Documentos y Artículos.

El juego, una herramienta fundamental para el aprendizaje en la infancia

Como se mencionó en la introducción del presente artículo, varios pensadores y pedagogos a lo largo de la historia de la humanidad, han considerado importante el



juego como estrategia lúdica en el proceso educativo, como Fröbel, quien fue el primero en abordar el concepto de “jardín de infantes” como un entorno educativo diseñado específicamente para los niños más pequeños. Proponiendo que este lugar sea un espacio donde los niños puedan aprender y desarrollarse de manera integral a través del juego. Según Fröbel (1826) "el juego es la forma natural de expresión y aprendizaje del niño" (p. 56). Considera que el jardín de infantes debe ser un lugar que fomente la curiosidad y la exploración, permitiendo a los niños experimentar, descubrir y construir su conocimiento de manera activa y autónoma.

El juego desempeña un papel fundamental en el aprendizaje y desarrollo integral del niño y es una herramienta educativa fundamental, ya que, a través de él, el niño puede experimentar, desarrollar su imaginación, explorar el mundo que lo rodea y resolver problemas de manera autónoma. Fröbel (1826) afirma que "el juego no solo es una forma de diversión para el niño, sino también un medio de expresión y aprendizaje" (p. 72). Porque a través del juego, el niño puede manifestar sus emociones, experiencias y conocimientos de una manera natural y espontánea.

Fröbel (1852), sostiene que el juego libre y espontáneo es esencial para la expresión y el desarrollo de los niños, siendo una forma fundamental de comunicación no verbal que les permite explorar su creatividad y construir su identidad. Además, el juego actúa como un medio activo de construcción del conocimiento, donde los niños pueden experimentar y descubrir nuevas ideas y conceptos, relacionándolos con su vida y experiencias. Al proporcionar un entorno seguro y libre de consecuencias, el juego permite a los niños practicar y perfeccionar sus habilidades, promoviendo la creatividad y la búsqueda de soluciones efectivas.

Reforzando lo dicho por Fröbel, Pestalozzi, parte de dos elementos básicos en el ser humano, “la observación y la experiencia”, quien se fundamenta en la idea de que los niños aprenden mejor cuando tienen la oportunidad de observar, y experimentar en el entorno que les rodea, con contextos reales y significativos, que les permitan descubrir nuevas ideas, construir sus propios conocimientos, desarrollar habilidades de resolución de problemas y establecer conexiones con lo que ya saben (Pestalozzi, 1888). Al vivir situaciones concretas y poner en práctica lo aprendido, los estudiantes logran un aprendizaje más significativo y duradero.

Otro pedagogo cuyas aportaciones han brindado un sustento sólido al estudio del juego, es Piaget, quien en uno de sus libros “La génesis del pensamiento lógico en el niño”, hace un análisis detallado sobre el desarrollo del pensamiento lógico en



la infancia y con su investigación demuestra cómo el juego simbólico desempeña un papel fundamental en la comprensión del mundo por parte del niño durante la etapa preoperacional y explora en detalle la relación entre esta etapa y el pensamiento lógico. Según Piaget, durante esta etapa, el juego simbólico permite a los niños entender el mundo que los rodea y desarrollar habilidades cognitivas necesarias para el pensamiento lógico. El autor señala, que "a través del juego simbólico, los niños pueden construir representaciones mentales y desarrollar habilidades lógicas" (Piaget, 1936, p. 92). Destacando la importancia del juego simbólico y la representación mental en el desarrollo del pensamiento lógico en la infancia.

Por otro lado, Piaget (1961) sostiene que el juego también desempeña un papel fundamental en el desarrollo social de los niños. A través del juego, los niños aprenden a interactuar con otros, a compartir, a tomar turnos y a resolver conflictos de manera pacífica. Además, el juego en grupo fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo. Y sin duda sus primeras participaciones sociales, se dan dentro de un aula escolar, donde encuentran seres similares, pero con distintas personalidades, siendo así que el juego se convierte en una herramienta armónica de adaptación social en las escuelas.

También, destaca que existe una estrecha relación entre el juego simbólico y la construcción del conocimiento en el desarrollo cognitivo infantil. El juego simbólico ofrece a los niños la oportunidad de experimentar con diferentes soluciones y estrategias, facilitando así el desarrollo de su pensamiento divergente y habilidades de resolución de problemas (Piaget, 1999). Resaltando que, a través del juego simbólico, los niños aprenden a pensar de manera flexible y creativa, preparando el terreno para futuros aprendizajes y desafíos.

Otro importante pensador del siglo XX, es Vygotski, quien considera que "El juego crea la zona de desarrollo próximo del niño. En el juego el niño se comporta más allá de su edad, por lo tanto, en el juego se encuentra en la zona de desarrollo próximo." (Vygotsky, 1978, p. 102). Para Vygotsky, el juego es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños avanzar y desarrollar habilidades más allá de su nivel de desarrollo actual. El juego ofrece un espacio seguro y libre de presiones donde los niños pueden experimentar y practicar nuevas habilidades, resolver problemas y desarrollar su pensamiento abstracto, aprenden a regular su propio comportamiento e interactuar de manera cooperativa con otros, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo y social.



Según Vygotsky (2004), "el juego es la principal y más alta forma de desarrollo infantil" (p. 12). Además, el autor señala que "a través del juego, los niños pueden adquirir conocimientos y habilidades prácticas que les serán útiles en su vida cotidiana" (p. 34). Vygotsky también destaca que "la estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite a los niños aprender de forma activa, participativa y significativa, siendo un factor fundamental en su desarrollo cognitivo y socioemocional" (p. 56). Resaltando así la importancia del juego y la estrategia lúdica en el desarrollo de los niños.

Una mujer que ha tenido impacto en la educación, es sin duda la pedagoga María Montessori, quien menciona que "el juego es la forma más natural en la que los niños aprenden y descubren el mundo que les rodea" (Montessori, 2003, p. 45). Además, señala que "a través del juego, los niños desarrollan su imaginación, creatividad y habilidades sociales, mientras exploran y experimentan de manera activa" (Montessori, 2003, p. 67). Respaldando la importancia del juego en el enfoque educativo de Montessori, ya que evidencian cómo el juego facilita el desarrollo integral de los niños y potencia su aprendizaje.

Según Montessori (2014), El juego promueve el aprendizaje activo y significativo en los niños. A través del juego, los niños participan de forma activa en su proceso de aprendizaje, explorando y descubriendo el mundo que les rodea. El juego les permite experimentar, manipular objetos, plantear hipótesis y poner a prueba sus ideas. De esta manera, el aprendizaje adquiere un significado personal para cada niño, lo que lo hace más significativo y duradero en su desarrollo.

Estas contribuciones hechas por los pedagogos, Fröbel, Pestalozzi, Piaget, Vygotski y Montessori, sustentan la importancia fundamental del juego en el proceso educativo de la infancia. Estos pensadores coinciden en que el juego no solo es una forma de diversión para los niños, sino también una herramienta esencial para su aprendizaje y desarrollo integral. En conjunto, las ideas de estos pedagogos subrayan la necesidad de integrar el juego de manera sistemática en los entornos educativos, reconociendo su valor como una estrategia pedagógica efectiva para promover un aprendizaje significativo y duradero en la infancia.

Importancia de la estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje

La estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje se refiere a la utilización de actividades y juegos como herramientas para facilitar la adquisición de



conocimientos y habilidades en los niños. Aun con todos los antecedentes de estudio de grandes pensadores, pedagogos y psicólogos, quienes han sustentado la importancia de la estrategia lúdica en la educación, ésta no es implementada en la mayoría de los centros escolares, por lo que se cuestiona el tipo de educación tradicionalista que sigue permeando en la mayoría de las escuelas.

Garcés, (2019) expone una crítica hacia la educación actual, caracterizada por su enfoque academicista y deshumanizador, planteando que se ha dado mayor importancia a la adquisición de conocimientos teóricos y a la memorización de información, dejando de lado el desarrollo integral en los estudiantes y se presenta, la estrategia lúdica como una alternativa que busca romper con dicho enfoque, al incorporar el juego y la diversión en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta relación se basa en el reconocimiento de que el juego y la ludificación pueden estimular el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía, aspectos también abordados por Garcés en su propuesta educativa.

Según Vygotsky (2004) Al utilizar la estrategia lúdica, los educadores pueden fomentar el desarrollo de la creatividad, el pensamiento abstracto y la resolución de problemas en los niños, así como promover la interacción social, la comunicación y la cooperación entre ellos. La estrategia lúdica también permite a los niños explorar y experimentar situaciones de la vida real de forma simbólica, lo que contribuye a su comprensión del mundo y a su desarrollo cognitivo y socioemocional.

De otra parte, Montessori (2003) argumenta que la estrategia lúdica, implementada en el aula, permite que los niños sean protagonistas de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades clave como la concentración, la toma de decisiones y la resolución de conflictos. Además, permite establecer un ambiente donde pueden involucrarse de forma entusiasta y motivada. De esta manera, el aprendizaje adquiere un significado personal para cada niño, lo que lo hace más significativo y duradero en su desarrollo.

La estrategia lúdica juega un papel fundamental en el ámbito educativo debido a sus múltiples beneficios. Según Bona (2021), el juego favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje al convertirlo en una experiencia significativa y placentera para los estudiantes. Al utilizar esta estrategia, se estimula la motivación intrínseca, la curiosidad y la autonomía, ya que el estudiante se convierte en protagonista activo de su propio aprendizaje. Además, el juego promueve el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones, al



tiempo que fortalece la relación entre docentes y estudiantes. En este sentido, la estrategia lúdica se muestra como una herramienta eficaz para lograr una educación más dinámica, participativa y significativa.

Según Marín (2018), la estrategia lúdica tiene una gran importancia en la educación debido a su capacidad de fomentar la participación y el entusiasmo por aprender, porque el juego es un gran recurso pedagógico que favorece la construcción activa del conocimiento y logra el aprendizaje significativo. Al ser una actividad placentera y motivadora, promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales en los estudiantes. Además, permite abordar de manera creativa los contenidos curriculares y facilita la adquisición de conocimientos de forma significativa.

La estrategia lúdica en la educación es fundamental para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes. Como menciona Quintanilla (2021), el juego permite desarrollar diversas habilidades cognitivas y socioemocionales, además de fomentar la creatividad y el pensamiento crítico. A través del juego, los estudiantes pueden experimentar, explorar y resolver problemas de manera activa y participativa. Esto contribuye a crear un ambiente favorable para el aprendizaje y favorece la adquisición de nuevos conocimientos.

En definitiva, la estrategia lúdica se destaca como un pilar fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tal y como lo han avalado numerosos estudios y pedagogos a lo largo de la historia, fomenta el aprendizaje activo y significativo, permitiendo a los niños participar de forma integral en su propio proceso de aprendizaje, porque el juego, más allá de una simple actividad recreativa, se convierte en un medio a través del cual los niños exploran, experimentan, descubren y construyen su propio conocimiento. Es por ello que resulta fundamental que los educadores reconozcan el valor del juego y lo implementen de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, creando espacios y experiencias de juego que fomenten el desarrollo integral de los niños.

La importancia de la gamificación en la educación

Para Squire (2021) la gamificación puede definirse como el uso de elementos propios de los juegos, como la competencia, los desafíos, las recompensas y las dinámicas de progreso, en contextos no lúdicos. Su objetivo principal es motivar y comprometer a los participantes, generando un ambiente de aprendizaje más



atractivo y estimulante. A través de la gamificación, se busca transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, fomentando la participación y el desarrollo de habilidades mediante la incorporación de elementos lúdicos.

La gamificación ha encontrado un importante campo de aplicación en el ámbito educativo. A través de la incorporación de elementos de diseño de videojuegos, como rankings, recompensas y desafíos, se busca fomentar la participación activa de los estudiantes, ya que los desafíos y recompensas propios de los juegos generan un mayor compromiso con el aprendizaje. Esto les brinda un mayor sentido de pertenencia y los motiva a superarse a sí mismos. Asimismo, esta estrategia lúdica contribuye a la mejora del aprendizaje, ya que brinda un entorno interactivo y dinámico que facilita la adquisición de conocimientos y habilidades de forma más efectiva.

Según Squire (2021), "la gamificación puede ser utilizada para aumentar la motivación intrínseca, la participación y el aprendizaje en diferentes áreas, incluyendo la educación, la salud y el trabajo" (p. 38). Esta afirmación destaca el potencial de la estrategia lúdica como herramienta efectiva para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover el compromiso activo de los estudiantes en su propio aprendizaje.

Según Díez Navarro et al. (2023), la implementación de la gamificación en el aula "requiere de una cuidadosa planificación y diseño por parte de los docentes, ya que implica transformar los contenidos y actividades de enseñanza en experiencias lúdicas y motivadoras para los estudiantes" (p. 45). Evidenciando así la importancia de considerar aspectos pedagógicos y didácticos al implementar la gamificación, y resalta la necesidad de personalizar las estrategias de acuerdo con las características de cada grupo de estudiantes.

Por lo tanto, se observa que la gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica innovadora y poderosa que está transformando el panorama educativo actual, no solo despierta el interés y el entusiasmo de los estudiantes, sino que también les permite aprender de manera activa y significativa. La implementación de la gamificación en el aula requiere de una planificación cuidadosa y una formación adecuada de los docentes, abriendo un mundo de posibilidades en el ámbito educativo. La gamificación no es una moda pasajera, sino una herramienta pedagógica con un gran potencial para mejorar la calidad de la educación actualmente.



Aplicación de la estrategia lúdica en el aula

Arnau (2022) explora el uso de las metodologías lúdicas en el aula como una estrategia pedagógica innovadora. Estas metodologías se centran en incorporar el juego como elemento principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Son diseñadas de manera que fomenten la participación activa de los estudiantes, promoviendo su motivación, capacidad de colaboración, creatividad y pensamiento crítico. Al implementar estas metodologías, los docentes pueden transformar el ambiente de aprendizaje y proporcionar experiencias educativas más dinámicas y significativas para los alumnos.

Para introducir el juego en el aula, es necesario adoptar un enfoque pedagógico basado en la ludificación. Según Quintanilla (2021), el juego en el aula permite a los alumnos experimentar, explorar y aprender de manera práctica. Al integrar la estrategia lúdica en el proceso educativo, se promueve un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, donde este juega un papel activo en su propio aprendizaje. Esto implica diseñar actividades que combinen el juego con los contenidos curriculares, de modo que los estudiantes puedan aprender divirtiéndose. Los docentes pueden utilizar juegos de mesa, juegos de rol, simulaciones o incluso aplicaciones digitales en sus clases. Asimismo, es importante establecer un ambiente de confianza y creatividad, donde los estudiantes se sientan cómodos para participar y explorar a través del juego.

La integración de recursos tecnológicos en los juegos educativos potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje al combinar la ludicidad con las herramientas digitales. En este sentido, Quintanilla (2021) señala que la utilización de dispositivos tecnológicos, como tabletas o pizarras interactivas, permite a los estudiantes interactuar de forma dinámica con los contenidos y conceptos aprendidos. Asimismo, la inclusión de elementos audiovisuales, simulaciones y aplicaciones pedagógicas en los juegos educativos enriquece la experiencia de aprendizaje, favoreciendo la comprensión y retención de los conocimientos.

De igual manera, Arnau (2022) presenta diversos ejemplos de metodologías lúdicas que se han utilizado con éxito en entornos educativos. Uno de ellos es el aprendizaje basado en juegos, donde los estudiantes aprenden a través de la participación en juegos estructurados que incorporan los contenidos educativos. Otro ejemplo es el uso de simulaciones, donde los estudiantes asumen roles y resuelven



problemas en contextos simulados. También, se menciona el aprendizaje mediante la gamificación, que emplea elementos propios de los juegos, como desafíos, niveles y recompensas, para motivar y comprometer a los estudiantes. Estos ejemplos ilustran cómo las metodologías lúdicas pueden transformar el ambiente educativo y mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos.

Actualmente, se tienen varios sistemas de gamificación en educación. Uno muy innovador, es el presentado en la Revista Educativa Hekademos, con el nombre de TA-Tum, por López & Del Moral (2022). Este sistema tiene como objetivo principal incentivar a los usuarios a leer y disfrutar de la literatura infantil y juvenil. A través de la integración de elementos lúdicos y motivadores, como desafíos, recompensas y niveles, se busca crear un ambiente interactivo y entretenido que promueva la participación activa de los niños y jóvenes en la lectura.

Esta estrategia busca transformar la experiencia de lectura en algo divertido y gratificante, fomentando así el desarrollo de hábitos de lectura en los más jóvenes. Incluyendo elementos y mecánicas propias de los juegos donde los usuarios pueden ganar puntos y desbloquear logros a medida que avanzan en su proceso de lectura. Estos puntos pueden canjearse por recompensas virtuales, como avatares personalizables, insignias y medallas. Además, se plantean desafíos y misiones que permiten a los usuarios poner en práctica lo aprendido y desarrollar habilidades de comprensión, análisis y expresión.

El sistema de gamificación también fomenta la interacción social, ya que los usuarios pueden compartir sus progresos y retar a sus amigos a superar sus logros. Poseyendo un gran potencial didáctico en el fomento de la lectura y la literatura infantil y juvenil. Al combinar el juego con la lectura, se logra un acercamiento lúdico y motivador, que favorece el interés y la participación activa de los usuarios. A través de los desafíos y recompensas, se promueve el trabajo en equipo, la superación personal y el desarrollo de habilidades clave para la comprensión de textos. Además, el sistema de gamificación incentiva la lectura frecuente y constante, lo cual contribuye a mejorar las competencias lectoras de los niños y jóvenes.

Otro ejemplo interesante para el trabajo lúdico en el aula es el de las metodologías disruptivas las cuales son, el aprendizaje basado en problemas (ABP), que plantea desafíos reales a los estudiantes para que los resuelvan a través de investigación y colaboración; el *design thinking*, que propone un enfoque centrado



en el usuario y el uso de prototipos para solucionar problemas complejos y el uso de simulaciones y realidad virtual, que permiten a los estudiantes experimentar situaciones de aprendizaje inmersivas y prácticas. Estas metodologías rompen con el modelo tradicional de enseñanza y proporcionan experiencias de aprendizaje más significativas y contextualizadas para los estudiantes.

La aplicación de estrategias lúdicas en el aula ya sea a través de la ludificación o la gamificación, representa un enfoque innovador y efectivo para promover un aprendizaje significativo y motivador. Estas metodologías no solo permiten a los estudiantes experimentar y explorar de manera práctica, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras. La integración de recursos tecnológicos en los juegos educativos potencia aún más el proceso de enseñanza-aprendizaje al combinar la ludicidad con herramientas digitales interactivas. En resumen, el juego en el aula no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también lo hace más efectivo y memorable, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos que se les presentarán en su futuro, con habilidades sólidas y una actitud proactiva hacia el aprendizaje continuo.

Beneficios de la estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La utilización de la estrategia lúdica y de gamificación en la educación tienen un sinnúmero de beneficios, los cuales serán sustentados a continuación por distintos autores, pero se resalta la contribución que se tiene a la reducción del estrés y mejora del clima escolar, cuando los estudiantes participan en actividades lúdicas y de gamificación, experimentan una sensación de bienestar, disfrute y diversión, lo que contribuye a aliviar tensiones y reducir el estrés asociado a la carga académica. Construyendo un entorno de respeto mutuo y vínculos afectivos entre estudiantes y docentes. Considerando las crisis emocionales que vivieron estudiantes y maestros después de la pandemia del COVID 19, este tipo de estrategias son una excelente alternativa para generar climas propicios en educación.

Al respecto, Garces (2019), dice que la estrategia lúdica ofrece diversos beneficios en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, promueve la motivación y el interés por aprender, ya que el juego y la diversión generan un ambiente propicio para la participación y el compromiso con las actividades. Además, fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, al enfrentar



a los estudiantes a situaciones desafiantes dentro de los juegos. Asimismo, fortalece la creatividad y la imaginación, al permitir que los estudiantes exploren diferentes alternativas y soluciones en un entorno lúdico. Por último, la estrategia lúdica también favorece la socialización y el trabajo en equipo, al impulsar la interacción entre los estudiantes y la colaboración para alcanzar objetivos comunes.

De igual manera, Pestalozzi (1888), menciona que, al participar en actividades lúdicas, se estimula la creatividad y la imaginación, se promueve la resolución de problemas, se fortalece la habilidad de tomar decisiones y se potencia la capacidad de concentración y atención. Además, el juego brinda la oportunidad de adquirir y aplicar conocimientos de manera práctica, lo que favorece la retención de la información y el desarrollo del pensamiento crítico.

Según Montessori (2003), el juego proporciona un ambiente en el que los niños pueden desarrollar habilidades de manera integral, abordando aspectos cognitivos, sociales y emocionales. Además, el juego fomenta la colaboración, la comunicación y la creatividad, promoviendo el trabajo en equipo y el respeto mutuo. Al permitir a los niños explorar y experimentar, se estimula su curiosidad y se fortalece su motivación intrínseca por aprender. En definitiva, la estrategia lúdica en el aula abre un espacio propicio para el desarrollo integral de los niños.

Según Quintanilla (2021), el juego permite a los niños razonar, planificar, tomar decisiones y resolver problemas matemáticos de forma divertida y motivadora. A través de juegos y actividades lúdicas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades como la clasificación, la seriación, el reconocimiento de patrones y la resolución de operaciones matemáticas. Esto les brinda una base sólida para comprender y aplicar conceptos matemáticos en diversas situaciones.

Para Arnau (2022). Estas metodologías fomentan la motivación intrínseca, el interés y la curiosidad por aprender, se presenta el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo. Permiten a los estudiantes aprender de manera más autónoma, desarrollar la creatividad y mejorar su capacidad de resolución de problemas. Además, promueven la inclusión al adaptarse a las necesidades y preferencias de cada estudiante.

El juego ofrece un entorno seguro y motivador en el que todos los estudiantes puedan participar y aprender colaborativamente, creando lazos de amistad y promoviendo la empatía y el respeto hacia los demás. Por lo tanto, el juego proporciona un contexto motivador que favorece la participación activa y el



desarrollo de habilidades, ayudando a los estudiantes a superar desafíos de manera más efectiva y a sentirse más motivados en su proceso de aprendizaje, fortaleciendo la inclusión y el sentido de pertenencia en el aula.

Según Marín (2018), el juego como metodología educativa puede transformar de manera radical y disruptiva el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al utilizar el juego como estrategia de aprendizaje, los estudiantes se involucran de manera activa y participativa, lo que promueve su motivación e interés por aprender. Además, el aprendizaje lúdico fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales como: el autocontrol, la empatía y la gestión de emociones. Promoviendo la creatividad, la imaginación, el desarrollo personal y social de los estudiantes, favoreciendo su capacidad de resolución de problemas de manera creativa, ayudándolos a pensar fuera de lo convencional. Y al ser divertido y emocionante, el juego genera un ambiente propicio para el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso educativo.

Según Squire (2021), el principal beneficio de la gamificación es el aumento de la motivación, al aplicar los principios de diseño de videojuegos en entornos educativos, se logra despertar un mayor interés por parte de los alumnos. Los elementos propios de los juegos, como la posibilidad de superar desafíos, obtener recompensas y competir con otros, generan una sensación de satisfacción y logro que motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo y a mejorar en cada intento. De esta manera, la gamificación promueve un aprendizaje más efectivo y significativo.

En este sentido, la estrategia lúdica y la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje ofrecen una amplia gama de beneficios que impactan positivamente en el desarrollo integral de los estudiantes. Al participar en actividades lúdicas y de gamificación, los estudiantes experimentan una sensación de bienestar y disfrute. Este ambiente propicio promueve la motivación, la seguridad y la confianza de los estudiantes para participar activamente en el aprendizaje, fomentando la interacción, el respeto mutuo y la construcción de vínculos afectivos tanto entre los estudiantes como con el docente. Además, estas metodologías estimulan el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, fortaleciendo la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación.



Rol del docente en la estrategia lúdica

El docente, ser humano que inspira y puede tener un impacto positivo en la vida de sus alumnos, tiene en sus manos el poder de transformar la educación. ¿Por qué conformarse con sistemas tradicionales cuando se puede lograr una educación disruptiva? Crear aulas y escuelas emocionantes es posible, donde la estrategia lúdica y de gamificación sirva como ancla de apoyo para motivar a los estudiantes. En este contexto, el papel del docente en la estrategia lúdica abarca diversas responsabilidades cruciales.

Desde la selección y planificación de actividades hasta la monitorización del progreso de los estudiantes, su labor es fundamental. Actúa como mediador activo, garantizando la comprensión de las reglas y objetivos del juego, y brinda retroalimentación constructiva para mejorar el aprendizaje. Además, fomenta un ambiente inclusivo donde cada estudiante tenga igualdad de oportunidades para participar y beneficiarse del enfoque lúdico en el aula. Así, el docente se convierte en un promotor activo del aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes mediante la implementación efectiva de estrategias lúdicas y de gamificación.

Un reconocido educador, con gran compromiso en transformar la educación es César Bona Martínez, quien ha realizado distintas investigaciones buscando innovar e inspirar a los docentes con herramientas concretas para la transformación educativa en el ámbito de la educación disruptiva. Bona (2021), destaca la importancia de utilizar estrategias lúdicas y recursos tecnológicos como vehículos para estimular el aprendizaje y transformar la experiencia educativa. Estas herramientas son fundamentales para fomentar un ambiente de colaboración, motivación y competencia positiva, para lograr una educación disruptiva que emocione y transforme.

Según Arnau (2022), el docente debe actuar como guía y facilitador del juego, proporcionando las condiciones adecuadas para que los estudiantes puedan participar de manera activa y significativa. El docente debe conocer las necesidades e intereses de sus estudiantes, seleccionar los juegos apropiados y establecer un ambiente seguro y de confianza que fomente la participación. Además, el docente debe brindar retroalimentación constante y apoyo, motivando a los estudiantes a



superar desafíos y a mantenerse comprometidos en el proceso de aprendizaje a través del juego.

López & Del Moral (2022), el rol del docente es esencial en la implementación de la estrategia lúdica y de gamificación en el aula, actuando como mediador para generar experiencias de aprendizaje significativas y potenciar el desarrollo integral de los estudiantes. Su tarea va más allá de proporcionar instrucciones y monitorear el progreso; implica también brindar apoyo durante el juego, adaptar las actividades según las necesidades del grupo y promover valores como la colaboración y el respeto. Al facilitar un ambiente donde los estudiantes participen activamente, el docente no solo promueve el aprendizaje cognitivo, sino también el desarrollo socioemocional. Así, su labor como facilitador del aprendizaje a través del juego contribuye al crecimiento integral de los estudiantes. (p. 42-51)

El docente cumple un rol fundamental en el aprendizaje lúdico y de gamificación, ya que es responsable de diseñar y adaptar actividades de acuerdo con los objetivos educativos, y facilitar las experiencias de juego en el aula. Según Marín (2018), el docente tiene la tarea de establecer los objetivos de aprendizaje, proporcionar las herramientas necesarias, brindar retroalimentación y promover la reflexión sobre lo aprendido a través del juego y la gamificación. Además, debe adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes, fomentando su participación y motivación.

El docente, según Quintanilla (2021), desempeña un papel esencial como diseñador de actividades lúdicas que integran los contenidos curriculares de manera significativa, promueve la reflexión y el pensamiento metacognitivo, guiando a los estudiantes para que evalúen y autorregulan su propio aprendizaje durante las actividades lúdicas. También es el encargado de crear un ambiente propicio para que el juego se convierta en una herramienta pedagógica poderosa.

En la implementación de la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje el docente debe actuar como un guía y facilitador de la experiencia lúdica, promoviendo la participación de los estudiantes. También es esencial que proporcione retroalimentación y evaluación adecuada para asegurar el éxito de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Garcés, 2019). De esta manera, se les enseña a cuestionar lo establecido y a formar su propio criterio, basándose en la idea de que los estudiantes deben convertirse en sujetos activos de su aprendizaje, participando de forma crítica en el proceso.



En definitiva, el docente es esencial para la implementación efectiva de estrategias lúdicas y de gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje. Por lo cual es imprescindible su capacitación. Sin embargo, en muchas ocasiones las autoridades educativas o el propio sistema no consideran este tipo de temas en la profesionalización docente y con estas omisiones, será difícil alcanzar el objetivo deseado de utilizar estas estrategias lúdicas y de gamificación de manera efectiva en el aula.

Integración del juego en el currículo escolar

La integración del juego en el currículum escolar es de vital importancia, debido a los múltiples beneficios que aporta al proceso de aprendizaje de los estudiantes. Al integrar el juego en el currículum escolar se propicia un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y divertido, creando oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes.

El diseño de actividades lúdicas acorde al currículo educativo es esencial para asegurar la pertinencia y relevancia de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Quintanilla (2021), estas actividades deben estar alineadas con los objetivos y contenidos del currículo, permitiendo a los estudiantes adquirir los conocimientos y habilidades esperadas en cada etapa educativa. De esta manera, se garantiza que los juegos lúdicos no solo sean entretenidos, sino también efectivos para el desarrollo integral de los alumnos.

Para Marín (2018), el juego permite abordar contenidos curriculares de manera más atractiva y significativa, lo que aumenta el interés de los estudiantes y facilita su comprensión y retención de la información. En este sentido, el aprendizaje lúdico se convierte en un poderoso recurso para favorecer la motivación intrínseca de los estudiantes y su disposición a aprender de manera activa y autónoma.

El Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria de la Secretaría de Educación Pública (SEP) 2022, marca un punto de partida en la historia de la educación mexicana al proponer un enfoque pedagógico innovador centrado en el estudiante y en el desarrollo de competencias. En este contexto, el juego se posiciona como una herramienta fundamental para promover el aprendizaje significativo, la motivación y el desarrollo integral de los estudiantes (SEP, 2022).

Estas estrategias contribuyen a la adquisición de habilidades socioemocionales, el desarrollo de la creatividad y la resolución de problemas,



promoviendo así un currículum integral y pertinente a las necesidades de los estudiantes en la nueva escuela mexicana. Es fundamental que los docentes conozcan las preferencias, las necesidades y los contextos donde habitan sus alumnos para que puedan diseñar proyectos de aprendizaje pertinentes y motivadores. Al adaptar el currículum a los intereses individuales y grupales e implementar estas estrategias, brindan oportunidades para que los estudiantes se diviertan y disfruten del aprendizaje, permitiendo que el juego se convierta en una herramienta pedagógica efectiva y enriquecedora (Comisión Nacional Para la Mejora Continua de la Educación, 2023).

Por lo tanto, la inclusión del juego en el currículum escolar mejora la experiencia de aprendizaje y promueve un entorno dinámico. Las actividades lúdicas deben alinearse con los objetivos curriculares para ser efectivas. El juego facilita la comprensión y retención de la información. El Plan de Estudios 2022 de la SEP reconoce su importancia. Estrategias como la gamificación enriquecen el proceso educativo, fomentando el desarrollo de los estudiantes. En resumen, el juego efectivo crea un entorno educativo estimulante y enriquecedor.

Conclusiones

A modo de conclusión general sobre la presente investigación documental realizada, se destaca el papel fundamental del juego en el ámbito educativo, sustentado desde varias perspectivas históricas y contemporáneas de distintos pedagogos. La aplicación de estrategias lúdicas en el aula, mediante la ludificación y la gamificación, representa un enfoque innovador y efectivo para promover un aprendizaje significativo y motivador. Estas metodologías permiten a los estudiantes experimentar, explorar y aprender de manera práctica, fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras. La integración de recursos tecnológicos en los juegos educativos potencia aún más el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación, a través de la incorporación de elementos de juego, fomenta la participación del estudiante, la colaboración y el pensamiento crítico, mejorando en última instancia la experiencia educativa. El juego en el aula no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también lo hace más efectivo y memorable, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos futuros con habilidades sólidas y una actitud proactiva hacia el aprendizaje continuo.



En definitiva, la integración del juego en el currículo escolar es importante, ya que ofrece un camino emocionante y transformador para los docentes que buscan inspirar y potenciar el aprendizaje de sus estudiantes. Al adoptar estrategias lúdicas y de gamificación, los educadores no solo crean aulas más dinámicas y participativas, sino que también cultivan un ambiente propicio para el desarrollo integral de los alumnos. La utilización de estrategias lúdicas y de gamificación convierte a los docentes en promotores del cambio y la innovación en la educación, teniendo en sus manos el poder de transformar la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje sea emocionante, significativo y divertido para todos.



Referencias

- Arnau, L. (2022). Metodologías lúdicas para la personalización del aprendizaje. Graó.
- Bona, C. (2021). La educación disruptiva: Hacia una escuela que emociona y transforma. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación. (2023). Integración curricular: reto para la práctica de los docentes de secundaria. Cuaderno de trabajo.
- López Bouzas, N., & Del Moral Pérez, M. E. (2022). Revista Educativa Hekademos, 32(Año XV), [42-51]. <https://short-link.me/EV4b>
- Díez Navarro, M. C., García Martín, M. T., & González-Calero, M. P. (2023). Gamificación y aprendizaje: Una guía práctica para el aula. Barcelona: Paidós Educación.
- Fröbel, F. (2003). La educación del hombre. Editorial Friedrich Christoph Dulk.
- Fröbel, F. (1852). Die Gabe des Spielens und ihr Zusammenhang mit der Lebensanschauung und Erziehung. [Título en español: El don del juego y su significado para la infancia]. Publicación original en alemán. Editorial Enslin.
- Garcés, M. (2019). Escuela de rebeldes. Barcelona: Anagrama.
- Marín, I. (2018). ¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. Barcelona: Paidós Educación.
- Montessori, M. (2003). El descubrimiento del niño. Ediciones Palabra.
- Montessori, M. (2014). La mente absorbente. Libros sublimes.



- Pestalozzi, J. H. (1888). *Wie Gertrud ihre Kinder lehrt* [Cómo Gertrudis enseña a sus hijos] Buenos Aires: MacKern y McLean.
- Piaget, J. (1936). *La génesis del pensamiento lógico en el niño*. Editora Nacional.
- Piaget, J. (1961). *El juego y la formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1999). *Psicología de la inteligencia*. CRÍTICA, Barcelona.
- Secretaría de Educación Pública (SEP). (2022). *Plan de estudios para la educación preescolar, primaria y secundaria*. <https://www.sep.gob.mx/marcocurricular/>
- Squire, K. (2021). *Videojuegos y aprendizaje: Una introducción a la gamificación*. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (2004). *Play and its Role in the Mental Development of the Child*. Psychology Press.
- Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista De Educación*, 2(6), 143–157. <https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>

