

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



# **EL ROL DE LOS JUEGOS EN LOS TRES NIVELES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO MELITÓN CARVAJAL DURANTE EL AÑO 2019**

Trabajo de investigación para optar el grado de Bachiller en Comunicación

**Campos Vargas, Gabriela**

**Código 20182145**

**Cardenas Espinoza, Fiorella**

**Código 20161883**

**Huerta Soto, Dhayna Vaitiare**

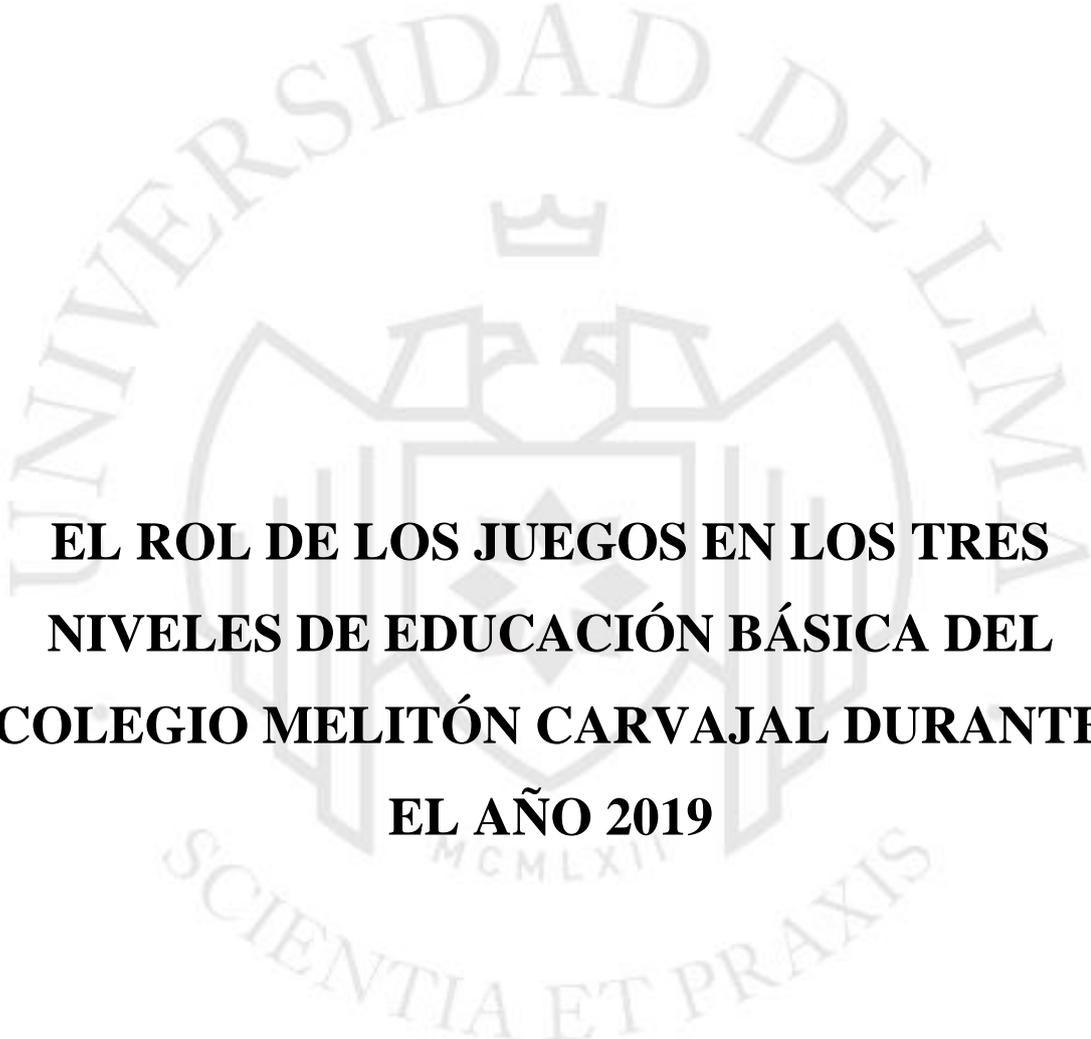
**Código 20162141**

**Verastegui Moral, Alejandra**

**Código 20151431**

Lima – Perú  
Agosto de 2020

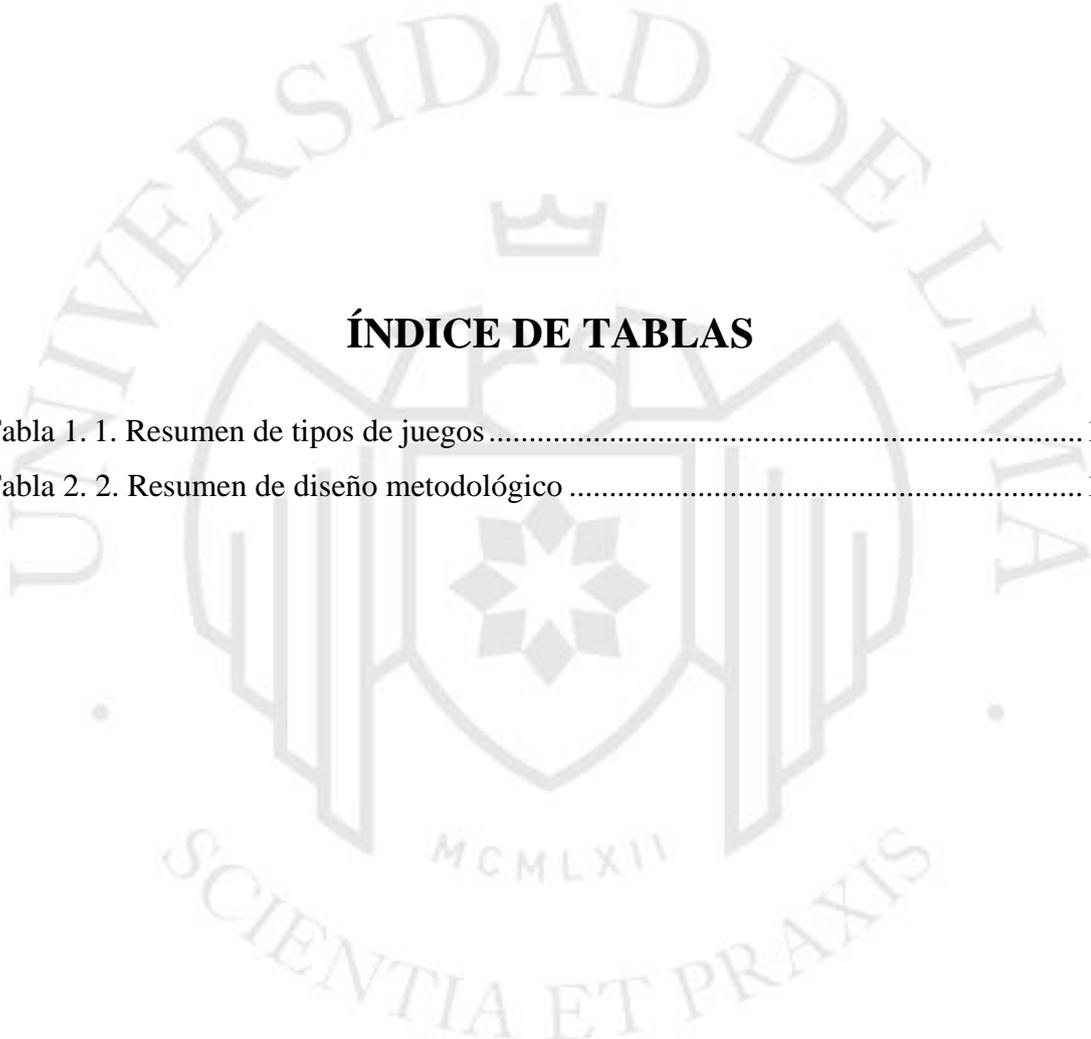




**EL ROL DE LOS JUEGOS EN LOS TRES  
NIVELES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL  
COLEGIO MELITÓN CARVAJAL DURANTE  
EL AÑO 2019**

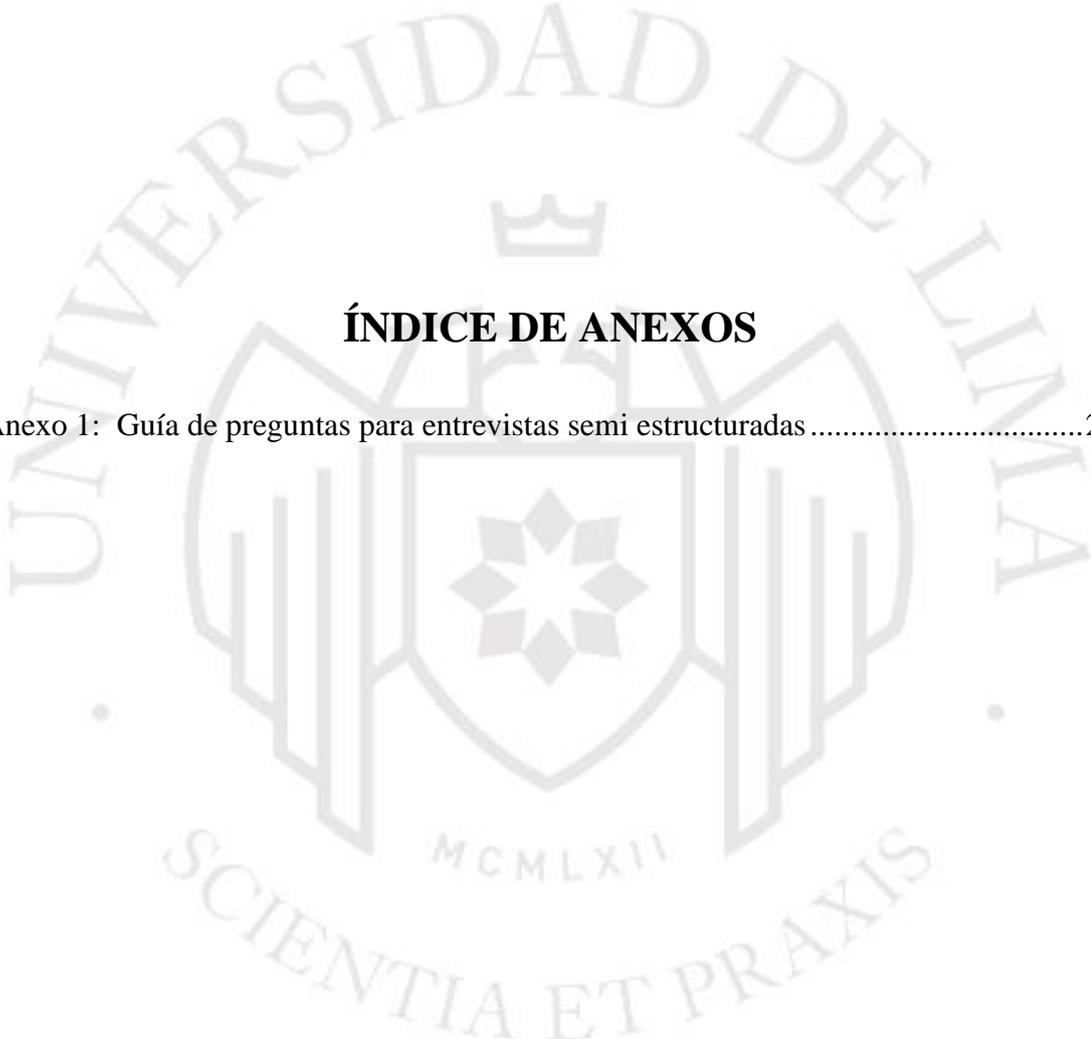
## **TABLA DE CONTENIDO**

<b>RESUMEN</b> .....	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>8</b>
1.1 Juegos y educación .....	9
1.2 Tipos de juego.....	10
<b>CAPÍTULO II: METODOLOGÍA</b> .....	<b>13</b>
2.1 Caso de estudio .....	13
2.2 Objetivos .....	13
2.3 Método y técnica.....	13
2.4 Herramientas .....	14
2.5 Muestra.....	14
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS</b> .....	<b>16</b>
3.1.Posición institucional con respecto a los juegos.....	16
3.2.Percepción de los docentes .....	16
3.3.Importancia del juego en la educación básica .....	18
<b>DISCUSIÓN</b> .....	<b>21</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>23</b>



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. 1. Resumen de tipos de juegos .....	11
Tabla 2. 2. Resumen de diseño metodológico .....	15



## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Guía de preguntas para entrevistas semi estructuradas .....	25
--	----

## RESUMEN

La presente investigación tiene como finalidad exponer el rol que cumplen los juegos y su importancia en la enseñanza como herramienta que fomenta el aprendizaje a través de su carga motivacional, cognitiva y creativa, por ese motivo debe implementarse en los tres niveles de educación básica. No solo se trata de brindar educación basada en conocimientos y exámenes estandarizados, sino también es importante hacer hincapié en las aptitudes y emociones de cada alumno. Para llevar a cabo esta investigación se ha tomado como caso de estudio el colegio nacional Melitón Carvajal, se han trabajado con entrevistas a profundidad para conocer la percepción de una muestra conformada por la subdirectora y docentes del colegio que brinda ideas claras sobre cuál es la posición que los actores involucrados directamente con la educación le otorgan a los juegos en la vida de los estudiantes; asimismo, se ha recurrido a especialistas en el tema lo cual ha permitido tener una perspectiva académica que sustente cuál es la importancia del rol de los juegos en la educación. Una de las principales conclusiones que se obtuvo de esta investigación es que todavía se tiene una aceptación limitada sobre el juego en la educación, lo ven más como una herramienta cargada de incentivos motivacionales, pero no como una herramienta encargada de educar.

### **Palabras Clave**

Juegos en la educación, herramienta de aprendizaje, juegos, educación básica, aprendizaje basado en juegos, actividades lúdicas, tipos de juegos, Ludificación.

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

En ocasiones el proceso de aprendizaje en las escuelas suele hacerse tedioso, caer en lo sistemático y no traspasar a las fronteras de la creatividad, elemento esencial que también se debe repotenciar en los niños. De la Torre y Violant (2006) sostienen que la educación en creatividad puede ser un recurso valioso para mejorar la calidad de la enseñanza en todos los niveles del sistema educativo; la creatividad no solo pone en trabajo la imaginación de los niños, sino que también genera que estos recursos mentales se incorporen en el ámbito de aprendizaje, lo cual hace que la experiencia de aprender en sí misma cobre un tono más divertido, placentero de seguir.

Sin embargo, la mayor parte de los sistemas educativos actuales son jerárquicos y les otorgan a las materias que estimulan la creatividad un lugar apartado en la vida de los estudiantes. Existe una relación vertical entre los cursos que se dictan en los colegios, ocupando los primeros lugares las áreas de matemáticas y letras, seguido de las ciencias biológicas e historia; cursos o talleres que están ligados a las artes, como música, dibujo, danza o teatro quedan desplazados. Para Ken Robinson (2006), educador y escritor británico acerca de la creatividad, los niños hoy son educados progresivamente en matemáticas, pero dejan de lado cursos como danza, cuando esta es igual de importante que la anterior; se trata de una estimulación al cerebro cuyo único propósito es crear e instruirlos para que sean profesionales serios y tengan trabajo exitoso.

Tal vez, el único nivel que pone en estimulación continua este concepto de creatividad es el nivel inicial. En el Perú, este comprende los primeros años de vida, desde 0 a 5 años, etapa importante en la que el cerebro de una persona es como una esponja, absorbe conocimiento de todos lados y lo adapta a su estilo de vida. El Ministerio de Educación (MINEDU) (2016) plantea que los primeros años de educación constituyen una etapa de gran relevancia, pues en ella se establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona. No solo los cursos en este nivel se dictan de la manera tradicional, con apuntes en la pizarra, escuchando algún audio o viendo una película. La dinámica aquí es diferente a los niveles que le siguen, caracterizándose sobre todo por el empleo de recursos didácticos. Una pieza clave y fundamental para el desarrollo intelectual de los niños es el uso del juego libre. Esta actividad es definida de la siguiente manera por el MINEDU (2016):

Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas (pág. 21).

Caso contrario sucede con los dos niveles restantes. En el caso de primaria y secundaria, el MINEDU (2016) solo considera el uso del juego para el área de educación física, en donde se fomentan los deportes y los juegos colaborativos que integran a todos los alumnos. El juego aquí es restringido, no existe en otros cursos, a menos que se relacione con actividades físicas.

El rol actual del juego en las escuelas sigue siendo visto con recelo por los actores involucrados en la educación, puesto que se considera que la enseñanza no puede ir de la mano con este, ya que mientras uno busca instruir con conocimientos, el otro solo entretiene y se emplea en momentos de ocio durante los recesos entre clases. Su performance ha sido puesto a disposición únicamente para los niños del nivel inicial. En los demás niveles, “el juego no se ha incorporado como un eje central en el aprendizaje, los maestros continúan otorgándole un lugar supletorio y restringido” (Sarlé, 2016, pág. 18).

### **1.1 Juegos y educación**

Como parte fundamental de la vida diaria de las personas, el juego ocupa un lugar privilegiado en el crecimiento, ya que la variedad de juegos ayudará al niño a desarrollar y potenciar diferentes habilidades ligadas a la motricidad, memoria, pensamiento crítico, competencias, creatividad, etc. Asimismo, también fomenta las competencias sociales e intelectuales (Victoria-Uribe, Utrilla-Cobos, & Santamaría Ortega, 2016). De esta manera, los niños se integran a través de esta actividad, transformándose en una forma de expresión con sus demás compañeros.

Haciendo un repaso por la historia de la humanidad, el juego siempre ha formado parte de la vida de las personas. Está presente en todas las etapas del desarrollo, manifestándose de maneras diferentes en cada una de ellas. Desde los juegos empleando figuras y demandando esfuerzos físicos, hasta llegar a los juegos de mesa, videojuegos y juegos digitales; los juegos están vinculados como una actividad de ocio y entretenimiento dirigida a los niños. El historiador holandés Johan Huizinga publicó un libro en 1938

titulado Homo Ludens en el cual hace referencia al hombre que juega y cómo esta actividad influye en el desarrollo de los humanos. “La cultura humana brota del juego - como juego- y en él se desarrolla” (Huizinga, 1972, págs. 7-8). Con esta teoría, Huizinga cuestiona las teorías de Homo Sapiens y Homo Faber, por ello sostiene que el hombre no solo es un ser pensante y que construye, sino también juega, pero este juego no solamente es una simple actividad, también sirve como un constructo social y cultural.

Extrapolando esta teoría al ámbito educativo, han surgido diversas teorías, tal como Serious-games, término acuñado por Clark Abt en 1975 en su libro que lleva el mismo nombre. Esta teoría sostiene que los juegos, distintos a los que buscan entretener, buscan también propósitos educativos; explora de qué manera los juegos pueden ser utilizados también para formar, educar e instruir a los estudiantes, de tal manera que resulte ser placentero y dinámico (Abt, 1975). Asimismo, está presente también una teoría que se ha hecho común hoy en día: Gamificación o Ludificación es el “uso de los elementos y de la mecánica del juego en contextos ajenos al mismo, con el objetivo de orientar el comportamiento de las personas y conseguir determinadas metas” (Carreras, 2017, pág. 109). Esta teoría no solamente es usada en lugares como los colegios, sino también está presente en otros lugares como universidades, organizaciones, pues el objetivo principal es motivar a las personas utilizando elementos del juego. En este sentido, la Gamificación resalta la capacidad del juego, todos los juegos existentes, como una herramienta precisa para estimular la atención y la implicación de los individuos en las tareas que realizan (Carreras, 2017). Actualmente, estos términos se han masificado, haciendo referencia también al cómo los videojuegos y juegos de mesa, pueden ser incorporados en las aulas de clases u otros ambientes con la finalidad de motivar y educar.

## **1.2 Tipos de juego**

Los juegos sirven como un medio más de aprendizaje, en donde los diferentes elementos que lo componen, la dinámica y las reglas van a permitir que el estudiante se beneficie, ya que aprenderá de manera espontánea, didáctica y divertida. La clasificación es extensa; en cuanto a tipos de juegos se pueden encontrar los juegos de ejercicio físico, los cuales activan la motricidad del cuerpo; juegos de representación que imitan a alguien o alguna actividad. Asimismo, también están los conocidos juegos de mesa, espacios oportunos en los que los jugadores pueden llegar a retarse a sí mismos, para ello hacen uso de estrategias y ponen en práctica habilidades que los ayuden a resolver el problema

y llegar al objetivo. Por otro lado, también están los videojuegos y juegos digitales, los cuales han surgido gracias al desarrollo e innovación de tecnologías.

De acuerdo con Milagros Damián (2016), los juegos se clasifican en tres tipos, la autora se basa en los estudios que hace Jean Piaget, psicólogo suizo, sobre el desarrollo de la inteligencia infantil. El juego simbólico es aquel que reproduce escenas de la vida real, tal como el juego representativo. Aquí el niño imita lo que ve en su entorno, para ello usa diferentes elementos que lo hagan semejante a quien está representando, este juego incentiva los deseos del niño y se adapta de acuerdo con sus necesidades. El juego de reglas está constituido por normas o parámetros que cada jugador debe respetar y seguir, se requiere la cooperación y la competencia entre jugadores, pero basándose en el respeto y el juego limpio. Finalmente, el juego de construcción es quizá el más importante, ya que refuerza la habilidad y creación del mundo, de algún elemento de la realidad, un objeto, personas o animales. Esta se relaciona con la capacidad de creatividad, desarrollo motor y nivel intelectual.

No obstante, esta no es la única clasificación. En el artículo Diseño de juegos de mesa, Victoria-Uribe, Utrilla-Cobos & Santamaría Ortega (2016) proponen que todo juego presenta también tres clasificaciones más. Los juegos competitivos necesitan que cada jugador desarrolle estrategias que son opuestas a las de los demás jugadores, hay un ganador, quien derrota a sus rivales. En los juegos cooperativos, dos o más jugadores tienen objetivos similares y las acciones de uno, beneficia a ambos de manera equitativa; mientras tanto, los juegos colaborativos son los que requieren del esfuerzo y trabajo en equipo contra la mecánica del juego en sí mismo, si uno pierde, todos pierden (Victoria-Uribe, Utrilla-Cobos, & Santamaría Ortega, 2016, pág. 101). Cada tipo de juego genera que los jugadores hagan uso de una serie de aptitudes, tanto internas como externas, ejercitan la mente y ponen en práctica la empatía de cada jugador y su habilidad como compañero de grupo y trabajo en equipo.

**Tabla 1.1**

*Resumen de tipos de juego*

<b>Tipos de juego</b>	<b>Definición</b>
-----------------------	-------------------

Simbólico	Se imita lo que hay en el entorno utilizando elementos que se asemejan a lo que representa.
De reglas	Constituido por normas que se deben respetar y seguir. Fomenta el respeto.
De construcción	Refuerza la habilidad y creación de algún objeto de la realidad.
Competitivo	Cada jugador desarrolla estrategias que son opuestas a los demás jugadores.
Cooperativo	Dos o más jugadores con objetos similares, con sus acciones se benefician entre ellos
Colaborativo	Trabajo en equipo, compiten contra el mismo juego. Si uno pierde, todos pierden.

*Cuadro 1. Elaboración propia a partir de Milagros Damián (2016) y Victoria-Urbe, Utrilla-Cobos & Santamaría Ortega (2016)*

## **CAPÍTULO II: METODOLOGÍA**

### **2.1.Caso de estudio**

El colegio Melitón Carvajal está ubicado en el distrito de Lince, Lima Metropolitana. Fue fundado hace más de 70 años bajo la denominación de “colegio nacional”; debido a su gran extensión y años de servicio a la educación en la capital, fue categorizado como colegio emblemático del Perú en el año 2009. Actualmente, el colegio ofrece servicios en los tres niveles de educación básica: inicial, primaria y secundaria; según cifras manejadas por el propio colegio alberga a más de 900 alumnos en los tres niveles; además, brinda clases nocturnas de primaria y secundaria para adultos. De acuerdo con fuentes internas del colegio, desde el año 2019 se trata de introducir juegos para acompañar las clases diarias; no obstante, es una actividad aún naciente que intenta posicionarse.

### **2.2.Objetivos**

El objetivo general del presente trabajo es conocer el papel que desempeñan los juegos para favorecer el aprendizaje de los alumnos en los tres niveles de educación básica del colegio Melitón Carvajal durante el año 2019.

Los objetivos específicos son tres: primero, describir la posición institucional que tiene el colegio Melitón Carvajal sobre los juegos; el segundo es conocer la percepción de los docentes con respecto a los juegos en la institución y en la educación en general, y el tercero es describir el uso del juego en los tres niveles de la educación básica.

### **2.3. Método y técnica**

La investigación es cualitativa y emplea una serie de técnicas. La metodología cualitativa se basa en una perspectiva de interpretación que se centra en entender las percepciones de las personas. Según el libro Metodología de la investigación (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010), la investigación cualitativa: “Son un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos” (pág. 10). Dentro de este enfoque aparece un patrón cultural

en el que en cada sociedad existe un modo único para entender situaciones y eventos. Con esta investigación, “se busca comprender la perspectiva de los participantes acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010, pág. 364).

El nivel de investigación escogido fue la descriptiva, ya que este tipo de investigación nos permite describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos. Además, nos ayuda ya que nos permite estudiar situaciones que ocurren de manera natural, tal cual nuestra investigación pretende, ya que la educación es parte de un proceso social común.

#### **2.4. Herramientas**

Para poder cumplir con los tres objetivos de investigación, se utilizó la técnica de entrevistas, una serie de reuniones para conversar e intercambiar información entre una persona y otra para lograr comprender los fenómenos estudiados. Para esta investigación en particular y de acuerdo con lo expuesto por Janesick, estas entrevistas han permitido lograr una comunicación y construcción de significados con respecto al tema tratado (como se citó en Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010, pág. 418). La herramienta aplicada fue la entrevista, específicamente la semiestructurada, ya que se realizaron entrevistas a docentes y expertos acerca del tema con base en una guía de preguntas (Anexo1) pero también adicionando algunas que surgían durante la conversación, las cuales ayudaron a precisar la información sobre el tema deseado.

#### **2.5. Muestra**

Con respecto al planteamiento inicial de la presente investigación es necesario delimitar la muestra, es decir los sujetos u objetos de estudio que ayudarán a alcanzar los objetivos desarrollados. Cada uno de estos objetivos requiere de una muestra determinada. Es así como, de acuerdo con el primer objetivo (Cuadro 2), el caso de estudio que ayudó a describir la posición institucional del colegio Melitón Carvajal sobre los juegos fue la subdirectora de la misma institución. Debido a que, al ser una autoridad dentro del colegio, puede brindar información valiosa y relevante desde una perspectiva fuera del aula, acerca de cómo se maneja el tema de los juegos y el aprendizaje en las diferentes secciones de los tres niveles educativos.

Para poder comprender desde una perspectiva más cercana la importancia de los juegos en la educación, se recurrió a 6 docentes de los 3 niveles educativos de la institución. Esta muestra fue útil para conocer desde las mismas aulas cómo los profesores manejan el salón de clase, qué dinámicas y recursos didácticos utilizan al enseñar; además de conocer su percepción con respecto a los juegos y cómo los alumnos de cada nivel educativo interactúan y aprenden gracias a la implementación de los juegos en el salón de clase.

Finalmente, luego de estudiar a ambas muestras dentro de la institución educativa, fue importante tener en cuenta opiniones y perspectivas fuera de la misma. Es por eso que para describir la importancia del juego en la educación básica, se recurrió a opiniones de especialistas en el tema de la educación y los juegos. Los cuales, gracias a sus experiencias, fueron de gran ayuda para comprender que es relevante implementar los juegos en las aulas, ya que es un componente motivacional para los estudiantes.

**Tabla 2.**

*Resumen de diseño metodológico*

<b>Objetivos</b>	<b>Método y técnica</b>	<b>Muestra</b>
1. Describir la posición institucional del colegio Melitón Carvajal sobre los juegos.	Método descriptivo y entrevistas semiestructuradas	Subdirectora del colegio Melitón Carvajal, Liliana Olaya Saldarriaga.
2. Conocer la percepción de los docentes con respecto a los juegos en la educación.	Método descriptivo y entrevistas semiestructuradas	<b>6 docentes</b> del colegio Melitón Carvajal, de cada nivel educativo del colegio
3. Describir la importancia del juego en la educación básica de acuerdo con expertos.	Método descriptivo y entrevistas semiestructuradas	<b>3 Especialistas</b> Hans Frech la Rosa Roberto Bustamante Jorge Montalvo Castro

*Cuadro 2. Elaboración propia*

### **3. CAPÍTULO III: RESULTADOS**

#### **3.1. Posición institucional con respecto a los juegos**

Como resultado de la entrevista realizada a la Subdirectora del colegio Melitón Carvajal para este primer objetivo, se halló una clara aceptación de la aplicación de los juegos como un método y estrategia de aprendizaje, más fuera que dentro de las aulas de clases, sin embargo aún no está siendo aplicada equitativamente en todos los niveles.

En el nivel secundario es donde menos la directiva evidencia el uso de los juegos como un recurso o material educativo, aunque tampoco es ajeno o inexistente el uso de ellos. Aquí expresó un deseo futuro de su aplicación de manera cotidiana.

Por parte de la directiva existe un gran apoyo con respecto a las capacitaciones y reuniones constantes con los docentes de los diferentes niveles para la introducción y valoración de los juegos como soporte y herramienta efectiva de aprendizaje. Por otro lado, también se menciona que hay docentes que aún se resisten a la aplicación de estos juegos dentro de las aulas, ya que prefieren seguir con los métodos tradicionales de enseñanza.

#### **3.2. Percepción de los docentes**

En este punto se decidió que los análisis del método y técnica aplicados sean comparativos, ya que al tener dos docentes de cada nivel de la educación básica, hace que se puedan recaudar diferentes posiciones y opiniones con respecto a la importancia de los juegos en la educación por parte de estos docentes.

Todos los participantes consideran que es importante el uso e implementación de los juegos dentro de la educación, sin embargo, algunos de los docentes no tienen muy claro cuál es el significado de “juego como método de aprendizaje en la educación básica”, comparándolo con la educación física y las dinámicas como ello, un juego, que en muchos casos no enseña, sino que introduce, incentiva y motiva a lo que ellos quieren realmente enseñar.

En inicial, ambas docentes concuerdan con la idea de que el juego está muy presente en los niños, ya que los ayuda a desarrollar una educación integral completa. En primaria,

muy similar a la respuesta de las docentes de inicial, consideran fundamental la aplicación de los juegos para desarrollar la parte motriz de los niños ayudando así a su auto desarrollo. En secundaria, por un lado, una docente considera una estrategia la implementación de los juegos relacionados a los temas que se desean ver en clases a manera de incentivo y motivación. Por otro lado, si bien la otra docente del mismo nivel considera que el juego es una motivación, su significado de juego son las dinámicas, o ejercicios en clases, más no un juego educativo como tal.

Una de las maneras fáciles de aclarar el conocimiento del tema fue preguntar acerca de las herramientas consultadas y utilizadas en una clase cotidiana. Por parte de inicial, utilizan diferentes juegos por sesión, una de las docentes utiliza legos, un kit entregado por el Ministerio de Educación y también materiales preparados por ellos mismos en cada sesión. La otra docente del mismo nivel separa en dos su sesión de clases con juegos estructurados, en los cuales los alumnos tienen que seguir reglas; y los juegos no estructurados, en los cuales si bien existe la libertad para expresarse y desarrollar su creatividad, esta libertad debe estar bajo el monitoreo del mismo docente para poder orientarlos; también concuerdan en que buscan recuperar los juegos tradicionales, tratando de despegar a los alumnos de la tecnología para que así puedan desarrollar su motricidad gruesa y fina.

En primaria hay una diferencia notable en la definición de juego en el aula. Por un lado, la primera docente entrevistada le concede al juego una definición motriz, el uso del cuerpo para aprender pero de una manera netamente física, ya sean juegos con la soga, correr o saltar. Mientras que el segundo docente, le atribuye un significado más amplio. Para poder entender mejor la importancia de los juegos y qué roles cumplen en el aprendizaje, brinda materiales que él mismo incorpora en sus salones a la hora de enseñar matemáticas. Como ejemplo menciona la caja Mackinder, cajita Liro, entre otros. Son recursos que utiliza para enseñar las operaciones matemáticas básicas. Finalmente, el docente comenta que efectivamente estos recursos han sido de gran ayuda para el aprendizaje de los alumnos, ya que si ha podido notar una evolución y mejores resultados en sus alumnos.

En el nivel secundaria, por parte de una de las docentes entrevistadas si bien dice no utilizar los juegos como material educativo en sus clases, si recurre a materiales externos a los tradicionales, menciona Applet, el cual es un simulador de circuitos online para su

clase de física, que ayuda a los alumnos a entender mejor algunos fenómenos físicos que no se pueden experimentar directamente en clase. Desde otra perspectiva, la segunda docente del mismo nivel observa favorables resultados mediante la motivación por dinámicas, las cuales ella menciona que no necesariamente educan a sus alumnos, sino que son más un método introductorio al tema al que realmente desea abordar, con ayuda también del internet, ya que la escuela no brinda los materiales lúdicos necesarios para su área.

### **3.3.Importancia del juego en la educación básica**

En cuanto a la opinión de los expertos con respecto a la incorporación del juego en las aulas, los resultados de las entrevistas concuerdan con la relevancia de este en la educación; asimismo, confirmaron la presencia de creencias y mitos sobre los juegos que provocan que su uso sea limitado y, en ocasiones, mal empleado en las aulas.

Los tres entrevistados consideran al juego como una herramienta que permite tener mayor flexibilidad al momento de pensar y hacer alguna actividad, ya que de manera natural, los niños exploran y buscan la forma de jugar para conocer lo que los rodea. Este tiene, definitivamente, un potencial educativo y que ahora con la expansión de los juegos digitales, el concepto de Gamificación o principios del juego están apareciendo más constantes en espacios en donde se dictan clases. No obstante, su incorporación es aún incipiente, ya que todavía hay creencias alrededor de ello y cuesta todavía incorporarlo como una pieza clave para el aprendizaje.

Uno de los especialistas menciona que uno de los usos negativos del juego en la educación es incorporar la competencia e individualización en el aula, en donde se premia y reconoce solamente a un ganador, mientras que los demás participantes, quedan relegados. El juego siempre es bueno porque introduce un elemento emocional, pero su mal uso no genera aprendizaje, sino distracción.

Al preguntarles acerca de las ventajas y desventajas, la opinión fue variada en cuanto a las desventajas; sin embargo, coincidían en cuanto a las ventajas. Una de ellas es que los juegos están cargados de componentes motivacionales y emocionales, los cuales provocan que se preste mayor atención a las clases y que la interacción del grupo sea mejor. Otra ventaja es la idea de introducir el concepto de reto que incorporan los juegos

y que este empate con el tema de la tarea y los trabajos en el aula; es decir que se busque que el objetivo del juego concuerde con el objetivo pedagógico de una sesión en clase.

Por otro lado, los expertos señalan que los juegos no presentan desventajas, sino más bien podrían considerarse barreras de aprendizaje construidas por los profesores en cuanto a la incorporación del juego. Existen sesgos alrededor del juego, por ejemplo, el que solamente sea visto como una herramienta que distrae y se use para relajar en algunos momentos a los niños. Otra barrera es el tiempo dedicado. Existe una amplia variedad de juegos que van desde la temática hasta el diseño y edad. Para los docentes implicaría una inversión de tiempo en cuanto a la búsqueda y conocimiento de que juego es el que mejor se incluiría a su sesión de clase. Si no se invierte tiempo, deviene en los problemas mencionados líneas arriba.

Los tres participantes hacen hincapié en que el juego tiene como objetivo que todo el grupo aprenda de manera lúdica y que estos (juegos) sean elegidos pertinentemente de acuerdo con la sesión de clase que se va a trabajar. Es indispensable elegir qué tipos de juegos pueden ser mejores en el desarrollo cognitivo de los niños. Por ello, el jugar debe ser parte de la dinámica de los colegios.

Con respecto a la introducción del juego en educación secundaria, los tres coinciden en que es importante que el juego esté presente en todos los niveles de la educación. Sin embargo, en este, precisamente, se generan problemas al momento de incorporar los juegos, ya que se tiene la creencia de que conforme vayan creciendo los niños, su formación debe ser más seria. Es decir, si bien es importante que el componente lúdico esté presente en todos los niveles, hay una creencia, por parte de los docentes, acerca de que en secundaria se debe concentrar los conocimientos sobre temas serios y seguir las normas respetando las tareas asignadas.

Asimismo, uno de los entrevistados considera que si se quiere introducir los juegos en secundaria hay que tomar en cuenta que existen juegos para todas las edades, por ejemplo, hay juegos de mesa que se dividen en diferentes edades debido a que poco a poco los retos se van poniendo más complejos. Esto nuevamente deriva en que debe dedicarse tiempo en la búsqueda de cuál es el que se incorpora mejor en cada nivel.

Cuando se les cuestionó sobre la presencia del juego en las escuelas a nivel mundial, señalaron que, por un lado, los conceptos de Gamificación o Ludificación vienen ganando

espacio en los lugares en donde se dictan clase, ya que esta teoría funciona de manera transversal a varios ámbitos. Por otro lado, la desaparición de los juegos en el aula no solo es un tema de Perú, sino que está la tendencia a nivel mundial de darle mayor preocupación a las evaluaciones estandarizadas que miden el rendimiento escolar de cada niño. Se enfocan en lo académico, mas no en lo lúdico; es decir, que los expertos sostienen que las escuelas se preocupan más a enseñar para los exámenes.

Finalmente, los expertos reafirman su posición frente a los juegos. Consideran que para que su introducción en colegios se vaya dando paulatinamente es importante informarse sobre el rol que tiene el juego en el desarrollo de los niños, además investigar sobre los tipos de juegos existentes para así determinar cuáles funcionan mejor en la sesión de clase que se tiene preparada. Solo así, consideran, se romperá la idea de que el juego no es importante y que tiene efectos nocivos en la formación de los niños.



## DISCUSIÓN

Es la educación básica el nivel en donde los niños aprenden a desarrollarse integralmente como personas parte de una sociedad en donde se rigen a través de leyes y normas. El juego sirve como un complemento para que este aprendizaje sea más llevadero y lúdico, debido a la carga emocional y creativa con la que funciona. Sin embargo, su integración en la escuela es vista con recelo como menciona Patricia Sarlé (2016), sobre todo por parte de los docentes, quienes crean alrededor de este, percepciones erradas, tal y como se comprobó con los resultados, muchos de ellos vinculan el juego como parte de educación física, más con otros cursos no.

Como punto de partida luego de lo analizado, todos los participantes coinciden en que el juego es importante en la educación de los alumnos. Autores como Graciela Stefani, Laura Andrés y Estela Oanes (2014, pág. 40) concuerdan con que el juego y los momentos lúdicos son actividades muy importantes en la vida del niño, ya que este le permite desarrollarse a temprana edad, haciendo que explore el mundo que lo rodea y jugando aprenda lo que hay en este.

Como se expuso en la introducción, el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (MINEDU) (2016) menciona el juego en el nivel inicial como parte de su formación, pero esto no aparece en el nivel primaria y secundaria. Sin embargo, la percepción institucional del caso de estudio sí fomenta y capacita a los docentes de los tres niveles en el uso de los juegos como soporte y herramienta de aprendizaje.

Frech (2015, pág.10) encuentra que el juego es considerado por profesores como un elemento distractor para el aprendizaje y si es utilizado en las clases, se hace sin un análisis profundo de lo que se busca aprender a través. Esto refuerza la idea ya anteriormente vista en los resultados, los docentes, sobre todo en el nivel secundaria, utilizan los juegos más como un recurso secundario e introductorio de sus sesiones, sin tener necesariamente un aprendizaje de por medio. Se puede afirmar, entonces, que el juego se convierte en una estrategia que no solo recrea y puede incentivar, sino que también aproxima al niño hacia la construcción de conocimiento. Aquí se destaca una igualdad de opinión entre los participantes de nuestra investigación.

El juego no es una actividad que solo debe ser propia de los niños pequeños, menos limitarlo solo a espacios de entretenimiento; los expertos y recientes investigaciones concuerdan con que el juego en sí mismo, gracias al gran potencial motivacional que posee, es una herramienta que da soporte a la educación de las personas, el espacio que debe ocupar dentro de las aulas es el de un apoyo para que los alumnos puedan aprender mejor sobre un tema, tomando en cuenta también que este despierta la creatividad gracias al componente lúdico. Sin embargo, actualmente, los esfuerzos por posicionar esta actividad en los colegios son aún escasos, ya que aún es visto con recelo.



## REFERENCIAS

- Abt, C. (1975). *Serious Games*. United States: University Press of America.
- Carreras, C. (2017). Del Homo Ludens a la Gamificación. *Quaderns de Filosofia VOL. IV Núm. I*, 107-118. <http://doi.org/10.7203/qfia.4.1.9461>
- Damián Díaz, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista electrónica de Psicología Iztacala*, 19 (3) 954-970. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/repi/article/view/57267>
- De la Torre, & Violant. (2006). *Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza*. Málaga: Aljibe.
- Frech La Rosa, H. (2015). *Creencias y concepciones docentes sobre el juego infantil en comunidades Shipibo-Konibo de Ucayali* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6393>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Lima: MINEDU.
- Robinson, K. (2006, Febrero). *Sir Ken Robinson: Do schools kill creativity?* [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.ted.com/talks/ken\\_robinson\\_says\\_schools\\_kill\\_creativity#t-1145888](https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity#t-1145888)
- Sarlé, P. (2016). *La inclusión del juego en las salas de educación infantil: espontaneidad o regulación*. *RELAdeI - Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 5(2), 17-28. Disponible en <http://www.reladei.net>

- Sørensen, B., & Meyer, B. (2007). Serious Games in language learning and teaching-a theoretical perspective. *Copenhagen: DiGRAConference*, 559-566.  
<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.23426.pdf>
- Stefani, G., & Andrés, L., & Oanes, E. (2014). *Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos*. *Interdisciplinaria*, 31(1), 39-55 ISSN: 0325-8203. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180/18031545003>
- Torres, M. (2001) El juego en el aula: una experiencia de perfeccionamiento docente en Matemática a nivel institucional. *SUMA*, 38, 23-29  
<https://revistasuma.es/IMG/pdf/38/023-029.pdf>
- Victoria-Uribe, R., Utrilla-Cobos, S., & Santamaría Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21), 98-107. Consultado de <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376>

# ANEXOS

## ANEXO 1: GUÍA DE PREGUNTAS PARA ENTREVISTAS SEMI ESTRUCTURADAS

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b>	<b>PREGUNTAS DE CAMPO</b>
<b>1) Subdirectora</b> Describir la posición institucional del colegio Melitón Carbajal sobre los juegos.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cuál es la posición institucional con respecto al juego en la educación? ¿Cuál es su opinión al respecto?</li><li>2. Como parte de la directiva del colegio ¿Ha tenido alguna conversación con los docentes acerca de este tema?</li><li>3. ¿Mediante qué ejemplos ha visto la incorporación de los juegos en la educación básica?</li><li>4. ¿Cómo crees que se podría implementar los juegos en la educación de los colegios estatales en el Perú y en este colegio en específico?</li></ol>
<b>2) Docentes</b> Conocer la percepción de los docentes con respecto a los juegos en la educación.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cuál es su postura con respecto a los juegos en la educación básica?</li><li>2. ¿Qué herramientas utiliza en una clase cotidiana?</li><li>3. ¿Utiliza los juegos como un método de aprendizaje?</li><li>4. ¿De qué manera incorporaría en tu clase los juegos como método de aprendizaje?</li><li>5. ¿Qué juegos considera que puedes utilizar para complementar su clase?</li><li>6. ¿Es relevante para usted utilizar los juegos en una de sus clases? ¿Por qué?</li></ol>
<b>3) Experto</b> Describir la importancia del juego en la educación básica.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cuál es su opinión acerca de los juegos como método de aprendizaje en la educación?</li><li>2. ¿Cuáles cree que serían las ventajas y cuáles las desventajas del uso de los juegos en la educación?</li><li>3. ¿Considera relevante implementar los juegos en la educación secundaria?</li><li>4. ¿Qué juegos educativos que conoce utilizaría?</li><li>5. ¿Considera educativos algunos juegos online? ¿Por qué?</li><li>6. Comentarios generales.</li></ol>