

APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO: TENDENCIAS Y DESAFÍOS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA COLOMBIANA

Roberto Rafael González Vásquez¹
rgonzalva@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1076-0588>
Institución Educativa
La Garita del municipio de Los Patios, Norte de Santander.
Colombia

Recibido: 20/02/2025

Aprobado: 18/03/2025

RESUMEN

En la actualidad la educación se ha convertido en un aspecto de múltiples análisis y reflexión, tal es el caso que se deben buscar medios y alternativas de enseñanza que sean efectivas y conduzcan a las mejoras en la formación y capacitación académica; razón que conlleva a plantear el objetivo general: reflexionar sobre los elementos teóricos y prácticos del aprendizaje basado en el juego que apuntan a las tendencias y desafíos para la educación básica colombiana. La metodología empleada se centra en el análisis documental, lo cual responde a la construcción teórica de un ensayo académico; es así, que se brinda un conjunto de informaciones relevantes con respecto a lo que es el mecanismo que van en función de la inclusión del juego en el proceso de enseñanza que permite alcanzar un conjunto de conocimientos y estrategias relacionadas con los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Lo cual permite concluir que el juego se convierte en un aditivo fundamental para mejorar el rendimiento académico.

¹ Estudiante del Doctorado en Educación de la UPEL sede IPRGR, Magister en Práctica Pedagógica de la Universidad Francisco De Paula Santander, con 23 años de experiencia docente en educación básica y media principalmente en el sector rural. Actualmente me desempeño como docente en la Institución Educativa La Garita del municipio de Los Patios, Norte de Santander.

Palabras clave: aprendizaje, juego, proceso de enseñanza, proceso de aprendizaje y recursos pedagógicos

GAME-BASED LEARNING: TRENDS AND CHALLENGES FOR COLOMBIAN BASIC EDUCATION

ABSTRACT

At present, education has become an aspect of multiple analysis and reflection, such is the case that means and teaching alternatives must be sought that are effective and lead to improvements in education and academic training; reason that leads to the general objective: to reflect on the theoretical and practical elements of game-based learning that point to the trends and challenges for Colombian basic education. The methodology used focuses on the documentary analysis, which responds to the theoretical construction of an academic essay; thus, it provides a set of relevant information regarding the mechanism that goes in function of the inclusion of the game in the teaching process that allows reaching a set of knowledge and strategies related to the learning processes of students. This allows concluding that the game becomes a fundamental additive to improve academic performance.

Keywords: learning, game, teaching process, learning process and pedagogical resources.

INTRODUCCIÓN

Los modelos y estilos de enseñanza en todos los niveles de la educación, se han ido innovando a lo largo del tiempo; uno de estas innovaciones es el juego, el cual propicia en el estudiante la sana competencia, el ser colaborativos y cooperativos entre los miembros del grupo o un aula de clase. Al seleccionar un juego para utilizarlo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se deben determinar los mecanismos y la interacción que produce para alcanzar los objetivos de la clase y establecer una relación amena entre los estudiantes entre sí y con el docente.

El aprendizaje basado en el juego (ABJ), representa una oportunidad valiosa para transformar la educación básica en Colombia. A través de su implementación adecuada, es posible abordar algunos de los desafíos más apremiantes del sistema educativo colombiano, como la desigualdad y la baja calidad del aprendizaje. Sin embargo, es crucial que las políticas educativas apoyen esta transición mediante la capacitación docente y la provisión de recursos necesarios. El futuro del ABJ dependerá no solo de su aceptación por parte de educadores y directivos docentes, sino también del compromiso continuo hacia una educación inclusiva que prepare a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo contemporáneo. Por lo tanto, se plantea la pregunta: ¿Qué implicaciones trae consigo el aprendizaje basado en el juego: tendencias y desafíos para la educación básica colombiana?

De hecho, las respuestas son múltiples y de acuerdo a la orientación del tema las mismas recaen en un análisis documental considerando que se asume un conjunto de opciones centradas en la realidad de lo que acontece en la cotidianidad; es así que se hace necesario aclarar que, el juego es el primer contacto que realizan los estudiantes en la escuela en las zonas de recreo, pero no había sido visto como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, con un conjunto de normas y reglas que los estudiantes cumplen motivados, es entonces que comienza a verse el juego como una actividad para aprender de manera significativa y donde los niños aprenden a conocer la realidad y donde también se le crean responsabilidades a los estudiantes desde temprana edad.

En relación a la educación colombiana, el juego siempre ha estado presente en el nivel de preescolar, pero en la actualidad también ha sido incluido en la educación básica como una actividad motivadora y que desarrolla en los estudiantes el pensamiento creativo; es por ello que, el objetivo del presente ensayo académico es: reflexionar sobre los elementos teóricos y prácticos del aprendizaje basado en el juego que apuntan a las tendencias y desafíos para la educación básica colombiana. Por lo tanto, el aporte teórico responde a las siguientes premisas desarrolladas en cada uno de los elementos que definen las acciones y actividades prácticas.

Es importante resaltar que el mencionado aporte responde a una justificación teórica centrada en el empleo de las teorías del aprendizaje constructivista, el aprendizaje significativo, el aprendizaje por descubrimiento; ahora bien, a ello se une la justificación práctica del presente aporte centrado en lo que es la acción pedagógica en

el hecho didáctico; de tal manera se concretan un conjunto de elementos enfocados en lograr un aprendizaje basado en el juego; donde se asumen tendencias y desafíos para la educación básica colombiana. Como se logra apreciar se definen acciones a partir de los documentos, centrados en un conjunto de elementos que permiten adecuarse a la resolución de problemas desde el Aprendizaje basado en el juego como estrategia.

APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

Una de las primeras actividades que el ser humano desarrolla en la niñez, es la forma de comunicarse, siendo el juego una de las actividades con la cual socializa, primero con el entorno familiar y la sociedad que lo rodea, pero también en la escuela, cuando comienza una relación cercana con sus semejantes para el proceso de enseñanza y aprendizaje; no debe verse como una actividad única de los niños, tal como lo explica Estupiñán (2013), porque también forma parte de todas las etapas de la vida del ser humano y en todos los contextos sociales, por ello, puede ser incluido como una actividad de aprendizaje en todos los niveles de la educación, sin perder las perspectivas y los objetivos que cada etapa persigue.

El aprendizaje basado en el juego es un enfoque pedagógico que utiliza juegos como herramienta principal para facilitar el aprendizaje. Este método no solo hace que el proceso educativo sea más atractivo, sino que también promueve habilidades sociales, cognitivas y emocionales en los estudiantes.

Ahora bien, los juegos en el aula de clase tienen un propósito donde los estudiantes, jugando, aprenden a resolver problemas y a tomar decisiones, por lo que se pueden describir como actividades donde se presentan desafíos para los estudiantes y los manejan de manera divertida, con el que se sienten estimulados a aprender y comprender, pero también, les facilita retener lo aprendido pues cumplieron una actividad agradable y no tediosa como la manera tradicional con la cual se pretende seguir enseñando; igualmente, esta forma de enseñar permite y desarrolla el autoaprendizaje porque interviene en los procesos cognitivos y en el desarrollo psico-social de los estudiantes.

Para León et al. (2016), El juego no es una simple actividad de distracción, sino es una herramienta que se utiliza en diversos contextos de la vida del ser humano desde su primera infancia, es por ello que se utiliza en el hogar con la familia o solos, en la escuela y dentro de la sociedad, con el cual los niños aprenden a desarrollar la habilidad de socializar, de exponer ideas, ser creativo y aprender haciendo. Es por ello que en la escuela se debe promover el juego para el desarrollo de diversas habilidades en los estudiantes. En ese sentido Sánchez (2021) expresa:

Utilizar el juego en la escuela posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y afectivo del alumno; ayuda a consolidar conocimientos, despierta posibilidades intelectuales y físicas desarrolla la imaginación y la creatividad, ... Son tantos los beneficios del juego que el no usarlo para llegar a objetivos educativos sería un error. (p. 20).

Cabe señalar que, en la actualidad se han desarrollado estrategias didácticas donde el juego es parte importante, el maestro juega su rol de guía y orientador para la actividad con las normas y la disciplina que los estudiantes deben seguir; no se puede ejecutar estrategias educativas basadas en el juego sin normas o reglas a seguir, ya que es una actividad realizada para aprender, distinto a lo que significa jugar en los momentos del receso.

Ahora bien, incluir el juego como actividad de aprendizaje ha sido característica en el nivel de educación preescolar, pero no como parte de la educación básica donde no se le ha dado el valor que tiene el juego para estimular el pensamiento crítico y creativo y despertar la imaginación, lo cual ha sucedido en la mayoría de instituciones educativas públicas de Colombia, donde existe un cuestionamiento por incluirse actividades lúdicas. Para Vélez et al. (2019), el juego significa una manera de alcanzar desarrollo físico y psicológico y el nivel de conocimiento significativo, por lo que es conveniente incluir esta herramienta que es parte de la creatividad e innovación a nivel de educación básica y un modelo a seguir para cambiar la enseñanza tradicional y repetitiva que siempre ha prevalecido en la educación del país. En el mismo sentido, Sánchez (2021) afirma:

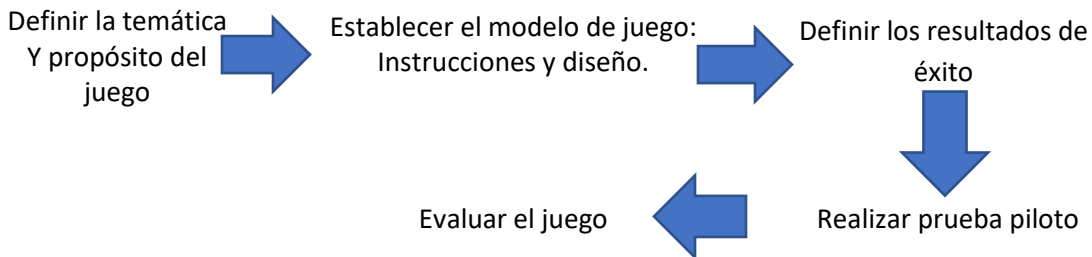
Jugar nos ayuda a explorar el mundo a nuestro alrededor y a resolver problemas: permite que nos hagamos entender, que probemos nuevas ideas y que conozcamos a los demás y a nosotros mismos, porque el juego es el idioma universal del aprendizaje. (p.6).

Para Alonso (2021), las distintas teorías que existen sobre el aprendizaje han producido cambios significativos en la educación; estas han permitido dejar de lado la idea de que la educación es una simple transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante; igualmente, se producen transformaciones en los estudiantes, quienes pasan a ser el centro o protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje, tiene un rol activo y participativo y una interacción más eficiente entre los miembros del grupo.

Es en este momento cuando se empieza a considerar la importancia del juego en el ámbito escolar como elemento clave para la educación y el desarrollo del niño. Como lo describe Alonso (ob. Cit.), es a través del juego, que el niño representa sus vivencias pasadas, los hechos que lo han impactado, articula palabras, realiza gestos y representa acciones con su cuerpo; igualmente, el juego se convierte en la forma con la cual, los niños manifiestan sus pensamientos, e inventa palabras que tienen significado para él y sus compañeros de juego, en definitiva, despierta la creatividad y la motivación para aprender lo cual puede ser utilizado de manera efectiva para enseñar y aprender en la actualidad.

Figura 1.

Esquema metodológico para diseñar un juego.



Nota: Vélez, et al. (2020).

La figura 1, muestra un ejemplo de cómo desarrollar una clase por medio del juego; en primer lugar debe estar claro el tema a desarrollar para poder crear un juego que se ajuste al contenido; para el siguiente paso, el diseño del juego debe reunir condiciones para su ejecución, las cuales deben aparecer plasmadas en las instrucciones; en tercer lugar, el docente debe definir los resultados que espera obtener para poder medir el éxito del mismo; como cuarto paso a seguir, es necesario realizar una prueba para cumplir con el último paso que es evaluar el juego y analizar las modificaciones a que hubiere lugar para que el mismo tenga un resultado significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Queda claro entonces que, los juegos deben ser estructurados tomando en cuenta el nivel o grafo donde va a ser aplicado; en el caso de los estudiantes de básica, debe tomarse en cuenta el grado, ya que el nivel de madurez de los niños de primer grado, por citar un ejemplo, es diferente a los niños de quinto grado y otros grados superiores,

por lo tanto, es otro aspecto que debe ser visto por los docentes para que tenga sentido la aplicación de dicho recurso y estrategia metodológica. Al respecto es importante citar a Solas et al. (2023), quienes expresan que la idea es no “crear juegos para que el alumnado se divierta, sino en diseñar actividades de aprendizaje que introduzcan conceptos de forma gradual y guíen a los alumnos hacia un objetivo final de carácter educativo” (p.17).

Como lo explica León et al. (2016), la escuela se ha convertido en el lugar donde se desarrollan las relaciones interpersonales, se encuentran diversos tipos de personas con criterios y pensamiento diferentes, pero también es el espacio donde se producen las transformaciones producto de las ideas y la creatividad de los estudiantes; es así como, el juego utilizado como estrategia metodológica y didáctica despierta las potencialidades y la imaginación para, junto con el docente, crear juegos con sentido social y cultural, con sentido y significado que se pueden relacionar efectivamente con los contenidos y objetivos programados para un tiempo determinado, para lo cual también se debe tener claro, que no sería una estrategia permanente o para todos los contenidos o asignatura, ya que se convertiría en algo monótono para los estudiantes. Desde esa postura es conveniente brindar a los docentes la inclusión del juego como estrategia pedagógica.

CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

El aprendizaje basado en juegos es una estrategia que va a favorecer el desarrollo de las competencias útiles para los niños y jóvenes en el proceso educativo y para su futuro, por lo que su aplicación en el aula de clase a nivel de educación básica puede resultar interesante. Para Estupiñán (2013), algunas de las características que reúne el ABJ son: la interactividad, donde los estudiantes mantienen una participación activa durante su proceso de aprendizaje; en segundo lugar, la motivación ya que los juegos crean un ambiente positivo y motivador para despertar la creatividad de los estudiantes, con lo cual pueden expresar sus ideas; como tercera característica, el desarrollo de habilidades para resolver problemas, trabajar en equipo y mantener un pensamiento crítico ante cada situación.

Otra de las características del ABJ, es mejorar el compromiso que los estudiantes sienten para participar de una manera activa en el aula, facilitando el aprendizaje significativo al aprender a establecer relación entre lo que realizó en el juego con la idea de la realidad; así mismo, es una actividad que permite la inclusión de todos los estudiantes a las actividades evitando los encuentros negativos entre los estudiantes.

IMPLEMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE BASAD EN JUEGOS EN COLOMBIA

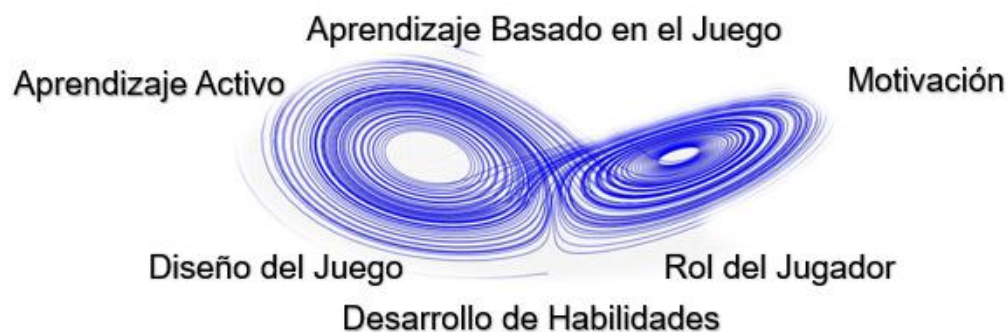
Uno de los grandes problemas que enfrenta la educación colombiana es que, dentro del sistema educativo se continua con la aplicación de los métodos tradicionales de enseñanza; para Velázquez (2022), la enseñanza tradicional tiene características de rigidez, donde solo es factible la transmisión de conocimientos por parte de los docentes a un conjunto de estudiantes pasivos que escucha, escriben y repiten lo enseñado por el docente.

Como lo explica León et al. (2016), es importante la relación efectiva y armónica entre los estudiantes y los docentes, aspecto que no se puede desarrollar cuando la relación en el aula es de un emisor de conocimientos y un receptor de los mismo, como sucede en la enseñanza tradicional; es por ello que, el juego es una forma de interrelacionar al docente y estudiantes en un ambiente que va a ser posible la creatividad, hacer del ambiente de clase un lugar agradable, un nivel de confianza y seguridad con el que los estudiantes se pueden expresar y relacionan juego con aprendizaje; de allí que, desarrollar estas actividades en la educación básica colombiana, podría influir positivamente en el rendimiento académico, pero también, los estudiantes deben reconocer que la estrategia de jugar y aprender, debe estar enmarcada en acciones responsables y con un objetivo al cual ellos deben responder satisfactoriamente.

La implementación del Aprendizaje Basado en Juegos en Colombia enfrenta tanto oportunidades como desafíos. Varias instituciones educativas han comenzado a adoptar este enfoque con resultados prometedores. Existen iniciativas que integran el Aprendizaje Basado en Juegos dentro del currículo escolar colombiano. Estas iniciativas buscan no solo mejorar el rendimiento académico sino también fomentar un ambiente escolar más dinámico y colaborativo; sin embargo, estas implementaciones requieren capacitación adecuada para docentes y recursos suficientes para poder desarrollar las actividades. Desde esa mirada, es conveniente tener presente que el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es así que se constituyen las bases de llegar a un aprendizaje, ajustado a la motivación donde el juego se permite el desarrollo de habilidades que apuntan a nuevos elementos conceptuales de los roles de jugador.

Figura 2.

El Juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje



Nota: Elaboración Propia.

El juego es reconocido como una herramienta pedagógica fundamental en el proceso de aprendizaje, especialmente en la educación básica. Según el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2014), el juego debe ser una actividad central en la educación infantil porque éste actúa como un promotor más en el aprendizaje significativo y el desarrollo bio-psico-social, Sin embargo, a pesar de su importancia, la implementación del juego en las aulas colombianas enfrenta múltiples obstáculos, por el aferrado sistema de enseñanza tradicional, que ya no se ajusta a la forma de ser, pensar, creer, crear y actuar de los niños y jóvenes de la actualidad

Para Escalante et al. (2018), se han desarrollado propuestas para incluir el juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje en los distintos niveles de la educación colombiana; en el caso de la educación básica, éste se va a convertir en un atractivo que causa impacto positivo en los estudiantes, donde se aborda la espontaneidad, la identificación de los estudiantes con las acciones que realiza, adquiere y desarrolla valores como la responsabilidad y la disciplina para cumplir las normas y seguir, donde se ha podido observar estudiantes que desafían al docente al no querer trabajar en clase y cumplir con las actividades.

Es necesario destacar que, los docentes deben tener una planificación acorde y con antelación suficiente, de los contenidos a desarrollar por medio del juego para que el mismo tenga sentido y pertinencia con los contenidos; aunado a lo anterior se debe tomar en consideración que, el estudiante va a disfrutar de la actividad mientras aprende, y los resultados de dicha aplicación podrán verse al momento de hacer seguimiento y

evaluación del desempeño de los estudiantes. En este sentido Solas et al. (2023) afirman que “los juegos educativos deben tener como objetivo involucrar y motivar a los jugadores a través de experiencias del mundo real, al tiempo que brindan oportunidades para la exploración, la reflexión y el pensamiento crítico. (p.18).

Ahora bien, en la educación básica la malla curricular presenta diversas asignaturas desarrolladas por profesores diferentes a partir del grado séptimo. Integrar el juego en las diferentes áreas del conocimiento en la educación básica es una estrategia pedagógica que puede enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, con beneficios significativos para los estudiantes y una manera más activa para trabajar y aprender, en asignaturas que pueden ser tediosas o difíciles.

Tabla 1.

Asignaturas y juegos aplicables.

Asignatura	Juegos aplicables
Matemáticas	Juegos de mesa que involucren operaciones matemáticas, como el Monopolio, para practicar sumas, restas, multiplicación y división con el manejo de dinero ficticio. También se pueden implementar juegos de rol, donde los estudiantes simulan situaciones de compra y venta, aplicando conceptos de suma y resta en un contexto realista. El uso de juegos en matemáticas puede facilitar la comprensión de conceptos abstractos propios de la asignatura.
Lenguaje	Utilizar juegos de palabras como crucigramas o juegos de memoria que refuercen el vocabulario; Los teatros de roles donde los estudiantes pueden representar historias o diálogos, permitiendo mejorar habilidades comunicativas y la comprensión lectora; Las historias interactivas, donde los estudiantes toman decisiones que afectan la trama. Estos juegos fomentan la creatividad y el pensamiento crítico.

Educación física	Actividades como juegos de equipo (fútbol, baloncesto) no solo promueven la actividad física, sino que enseñan habilidades sociales como el trabajo en equipo y la cooperación; implementar circuitos de habilidades, donde los estudiantes deben completar diferentes estaciones con desafíos físicos y mentales, integrando así conocimientos sobre salud y bienestar general.
Ciencias	Los experimentos lúdicos son una manera efectiva para involucrar activamente a los estudiantes en su aprendizaje, entre ellos, como construir un volcán con bicarbonato y vinagre para enseñar reacciones químicas. Estos juegos de simulación permiten a los estudiantes explorar ecosistemas o fenómenos naturales, promoviendo la investigación, conocimiento de la realidad y el pensamiento crítico.

Nota: Jiménez et al. (2019).

En la tabla 1, se observan algunas asignaturas de la malla curricular y los juegos que funcionan de manera significativa en cada una de ellas; son ejemplos de cómo incluir el juego a las actividades cognitivas pero de manera divertida, ya que tiene un valor para el desarrollo de la personalidad, orienta al estudiante para adquirir nuevos conocimientos que implican desarrollo de capacidades y habilidades motoras, físicas, de aprendizaje y de desarrollo social, tal como lo explica Jiménez et, al (2019).

Por las razones expuestas en el párrafo anterior, es importante que dentro de las innovaciones educativas que se han desarrollado y se espera incluir dentro de la educación básica colombiana, se tome en cuenta la incorporación del juego como una estrategia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje; su flexibilidad y variedad, puede ser aplicable en todas las etapas y niveles de la educación, para lo cual es importante la preparación y creatividad de los docentes conjuntamente con los

estudiantes y planificar las actividades que despierte el interés de los estudiantes por aprender de manera significativa. Los cambios curriculares por sí solos no son efectivos, hace falta la motivación y preparación de los docentes para lograr las metas e innovar para dejar de lado, y de manera definitiva, la enseñanza tradicional.

Tendencias Desafíos para la implementación en la educación Básica colombiana

Uno de los principales retos para la implementación del juego en la educación básica es la falta de formación adecuada de los docentes, como en casi todos los cambios e innovaciones que se van a desarrollar en este contexto, los docentes son la parte esencial; algunos han demostrado no estar capacitados para integrar estrategias lúdicas en sus prácticas pedagógicas. Un estudio realizado por Arévalo et al. (2016), señala que los docentes a menudo carecen de conocimientos sobre cómo utilizar el juego como herramienta de enseñanza, lo que limita su capacidad para motivar a los estudiantes y facilitar un aprendizaje significativo.

Otro de los desafíos es, una infraestructura escolar adecuada. Muchas instituciones educativas no cuentan con espacios adecuados para actividades basadas en el juego por lo que un número muy reducido de docentes utilizan las actividades lúdicas porque las aulas de clase y los espacios existentes en las escuela, no es suficiente para tal fin; por lo que Jiménez et al. (2019), expresa que la ausencia de áreas designadas para el juego limita las oportunidades para que los estudiantes participen en actividades que fomenten su desarrollo social y emocional tan necesario en la sociedad de hoy.

Igualmente, la forma como se percibe culturalmente el juego, se convierte en un desafío importante, ya que, en muchas instituciones educativas colombianas, el juego puede ser visto como una actividad secundaria o incluso como una pérdida de tiempo en comparación con las tareas académicas tradicionales. Esta visión puede desincentivar a los docentes a valorar el juego como una herramienta educativa esencial. Es necesario tener en cuenta que, el juego no debe ser excluido de las actividades académicas y de aprendizaje, ya que el mismo representa una manera de trabajar y valorar las competencias de los estudiantes de manera significativa.

Ahora bien, para poder abordar los desafíos del Aprendizaje Basado en Juegos, es necesario que se promuevan estrategias para la formación continua de los docentes en relación a metodologías aplicables en clase con este tipo de actividades, pero también se requiere de la disposición de los docentes al cambio y al escape de la enseñanza tradicional, la cual deja de lado actividades que parecen pérdida de tiempo para muchos, pero que en realidad son una forma de enseñar y promover la participación activa de los estudiantes, donde también se promueven los valores de la responsabilidad, disciplina, colaboración e integración.

Figura 3.

Tendencias del ABJ en la educación básica



Nota: Elaboración Propia

En definitiva, los desafíos del Aprendizaje Basados en Juegos son variados, y van desde la capacitación docente, ya que un número significativo de ellos carece de formación para implementar estrategias didácticas basadas en el juego; así mismo, la falta de recursos tecnológicos en muchas de las instituciones educativas colombianas puede ser una limitante para que el Aprendizaje Basado en Juegos sea efectivo.

Cabe señalar que, uno de los grandes desafíos que se presentan para la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos es la resistencia al cambio. La cultura educativa tradicional puede ser un obstáculo para la adopción de nuevas metodologías, pero tampoco, puede verse al juego como estrategia obligatoria, sino lograr que los docentes se motiven a trabajar con este método tan significativo para los estudiantes, tal como lo explica Alonso (2021).

Aunado a lo anterior, las políticas educativas colombianas deben ajustarse para incorporar el Aprendizaje Basado en Juegos como elemento innovador en la educación

básica. Esto incluye no solo reconocer su importancia sino también proporcionar apoyo estructural para su implementación en todas las instituciones educativas y en todos los niveles existentes, de allí que se han escrito trabajos que tratan sobre la enseñanza con el juego a nivel universitario (Vélez et al. 2019).

Para ello, es necesario, la formación continua de los docentes con la inversión en programas de capacitación que preparen a los educadores para utilizar el Aprendizaje Basado en Juegos de manera eficaz y eficiente, igualmente, se debe tener en cuenta que, las instituciones educativas cuenten con materiales y recursos necesarios para tal fin y por último, fomentar investigaciones que determinen la efectividad del Aprendizaje Basado Juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo.

CONCLUSIONES

El aprendizaje basado en el juego, se ha transformado en una forma de enseñar para la educación preescolar, pero también, puede incluirse de manera significativa para la educación en Colombia. A través de su implementación adecuada, es posible abordar algunos de los desafíos más apremiantes del sistema educativo del país, como la desigualdad y la baja calidad del aprendizaje. Sin embargo, es crucial que las políticas educativas apoyen esta transición mediante la capacitación docente y la provisión de recursos necesarios.

Para desarrollar el Aprendizaje Basado en Juegos en la educación básica, depende no solo de su aceptación por parte de docentes y directivos de los planteles educativos, sino también del compromiso continuo hacia una educación inclusiva que prepare a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo contemporáneo que están enmarcados en innovaciones constantes que la enseñanza tradicional no puede mostrar; no significa esto que, el juego sea la única forma de mejorar la enseñanza en la educación básica, pero si es un aporte que motiva al estudiante a aprender, a aportar ideas, a ser comunicativo y expresivo y desarrollar el compañerismo para evitar problemas como el acoso escolar entre los estudiantes que lleven a la deserción y a problemas psico-sociales para las futuras generaciones.

El juego permite a los niños explorar y entender sus propias emociones, por lo que los docentes pueden utilizarlo como una experiencia donde los estudiantes experimentan una variedad de sentimientos, como la alegría, la frustración y la sorpresa, lo cual ayuda a desarrollar habilidades para gestionar sus emociones y a reconocer las de los demás; igualmente.

El juego puede ser aplicado en todas las asignaturas de la malla curricular de la educación básica colombiana, tomando en cuenta los contenidos, los objetivos a cumplir, el espacio, los recursos didácticos y la motivación de los docentes para trabajar y aplicar esta estrategia que despierta la cooperación entre los estudiantes, enseña la importancia del trabajo en equipo, aprenden a asumir un papel dentro de la clase como agentes activos de su aprendizaje y a entender cómo en la unión de los integrantes de un grado

específico de enseñanza, se alcanza el éxito en el contexto escolar, y que sirve de ejemplo para interacciones futuras en el campo laboral y a nivel de su entorno social.

Es significativo tener presente que el juego se ha convertido en un recurso que apunta a nuevos modos de enseñar, teniendo en cuenta que se logran definir actividades que desde las acciones pedagógicas van a permitir canalizar la metodología que lleva los contenidos programáticos a los estudiantes; razón de ser un conjunto de conocimientos que se van enriqueciendo con los aspectos que envuelve el momento cuando se esta realizando el acto pedagógico que encierra lo que el inicio o enganche, la explicación y demostración, así como lo que es las conclusiones o la fase de evaluación, generando con ello una mirada a los recursos existentes hoy en día en los procesos de formación académica.

Finalmente, los conocimientos, recursos y estrategias que se plantean en el desarrollo del abordaje teórico dejan visualizar lo que es alcanzar un aprendizaje basado en el juego donde los estudiantes estimulan el pensamiento creativo, la curiosidad por resolver situaciones problemáticas y por supuesto se promueve el desarrollo de habilidades y destrezas esenciales en el manejo de los conocimientos afianzando la producción de los mismos en los saberes y en la relación directa con los elementos epistemológicos y gnoseológicos que contribuyen de buena manera a una formación acorde de los estudiantes con respecto a los avances que traen consigo infinidad de aspectos como lo es la tecnología, la cual se ha impregnado en los procesos sociales, culturales, políticos, educativos, entre otros. Sin estos aspectos el docente no puede

ejercer un buen papel de facilitador de los aprendizajes; es necesario asumir desde esa mirada lo que es la influencia de los conocimientos desde una posición holística.

REFERENCIAS

- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Trabajo final de Grado en Educación Infantil. Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Palencia.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Arévalo, M., y Carreazo, Y. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos. Universidad de Cartagena.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/78ca6d54-90a3-48db-8a83-5190b034d2b3>
- Escalante, S., y Lizcano, S. (2018). Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición. Universidad Cooperativa de Colombia Facultad de Ciencias Sociales Humanas y Educación, Maestría en Educación. Bucaramanga, Colombia.
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/373c3c0f-8e6e-4bd0-a75b-15007fbc55d3/content>
- Estupiñán, F. (2013). El juego y la lúdica en la reforma educativa colombiana. UPN.
<https://revistas.upn.edu.co/index.php/LP/article/download/2164/2070/7347>
- Jiménez, E., y Montoya, E. (2019). El Juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia. Uniminuto. Corporación universitaria, Facultad de Educación Virtual a Distancia El Minuto de Dios.
<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/914281f6-d441-4c9d-9975-6008a12d6b72/content>

- León, L., y Gálvez, C. (2016). Juego y aprendizaje en el contexto educativo colombiano. Repositorio institucional Universidad EAFIT. <https://repository.eafit.edu.co/bitstreams/7d61d6e3-0cb5-43f5-a7a7-745ecc659771/download>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2014). El juego como herramienta pedagógica. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341835:Documento-N-22-El-juego-en-la-educacion-inicial>
- Sánchez, M. (2021). En clase sí se juega. Una guía práctica para para utilizar y crear jugos en el aula. Paidós Educación. https://www.google.com.co/books/edition/En_clase_s%C3%AD_se_juega/UKY4EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1
- Solas, J., Suárez, S., Martínez, T. y Muñoz, A. (2023). Aprendizaje basado en juegos como metodología activa en la etapa de Educación Primaria. Wanceulen editorial. https://www.google.com.co/books/edition/Aprendizaje_Basado_en_Juegos_como_metodo/yNfBEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=aprendizaje+basado+en+juegos&printsec=frontcover
- Velázquez, D. (2022). El juego como estrategia de aprendizaje – Estado del arte. Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Educación, Licenciatura en Pedagogía Infantil. Bogotá Colombia. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/60361/VCF220511-El%20juego%20como%20estrategia%20de%20aprendizaje.pdf?sequence=2>
- Vélez, O., Palacio, S., Hernández, Y., Ortiz, P., y Gaviria, R. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia. Revista electrónica de investigación. (REDIE). Volumen 21. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412019000100112