

## **Juegos de estrategia como recurso didáctico para fomentar el aprendizaje significativo**

**Mariluz Luna Laguado**

CC 1090175607

Código estudiantil: 2020120020710

Correo: m\_luna4@unisimon.edu.co

**Valentina Correa Quintero**

CC 1053805552

Código estudiantil: 201822417930

Correo: v\_correa@unisimon.edu.co

Trabajo de Investigación como requisito para optar el título de **Magíster en  
Educación**

Tutora:

**María Daniela Ramírez Lindarte**

### **RESUMEN**

Para dar inicio a esta investigación, indagando sobre antecedentes tanto a nivel internacional como nacional; en primera instancia, se encontró un estudio realizado en Costa Rica, denominado “Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura” (Montero, 2017). Asimismo, otro estudio llevado a cabo en México, titulado “El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: matemáticas y química” (López y García, 2020). Finalmente, un estudio implementado en México, titulado “Predicción del aburrimiento en la educación física a partir del clima motivacional”, ejecutado por Baños y Arrayales (2020). En el panorama nacional, se encontraron tres investigaciones relacionadas con el juego didáctico y la emocionalidad; en primer lugar, un estudio desarrollado por docentes pertenecientes al Grupo de Investigación en Educación Matemática de la Universidad del Quindío (GEMAUQ),

titulado “El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas” ” (Aristizábal et al., 2016). De igual manera, se halló una investigación realizada por ingenieros de la Universidad Popular del Cesar, que lleva por título “Juegos didácticos basados en Realidad Aumentada como apoyo en la enseñanza de biología” (Restrepo et al., 2015). Por último, se revisó una investigación titulada “Una estrategia pedagógica significativa para divertirse aprendiendo en clases de educación Artística” de la Universidad de Nariño (Ortiz, 2021).

De este modo, la presente investigación tiene como objetivo fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes del grado octavo de la IECAN mediante la implementación de juegos de estrategia, como recurso didáctico, en el aula de clase. Para esto se plantea en primera instancia, establecer los momentos pedagógicos que incluyan juegos de estrategia, como recurso didáctico; posteriormente, se evalúa el aprendizaje significativo de los estudiantes a través de la descripción de su experiencia; finalmente, se diseñó el protocolo de implementación de los juegos de estrategia como recurso didáctico.

De igual manera, se crearon las categorías centrales de *Juego*, *Aprendizaje significativo* y *Emociones*, que tienen como principales referentes teóricos a Piaget, Ausubel y Wang, respectivamente. La metodología implementada fue un paradigma dialógico, con un enfoque cualitativo y un diseño fenomenológico. El tipo de muestra pertenece a las orientadas a la investigación cualitativa; una muestra no probabilística por conveniencia, de 9 adolescentes del grado octavo de la institución educativa Antonio Nariño, que cuentan con acceso a internet y a los equipos necesarios. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron el cuestionario, la observación participante mediante el diario de campo, y la entrevista semiestructurada a través de un grupo focal.

De tal manera, los resultados obtenidos muestran que el juego implementado como recurso didáctico fomenta el aprendizaje significativo en los estudiantes; no necesariamente de contenidos académicos; debido a que como manifestaron aprendieron a jugar en equipo, a analizar la situación, a crear estrategias, a comprender más sus emociones, a ser más competitivos; aprendizajes que refirieron, pueden serles útiles en su cotidianidad. Lo cual lleva a concluir que los juegos de estrategia como recurso didáctico en el aula de clase propician aspectos como la motivación, la diversión, el disfrute; que de alguna manera mitigan el estrés que genera asistir a una clase. Además de que se evidencia el aprendizaje significativo en los estudiantes mediante la aplicación del juego como recurso didáctico; y postula a la creatividad como un factor determinante para implementar este tipo de estrategias.

**Palabras clave:** Juego, didáctica, aprendizaje significativo, emociones, estrategia.

### ABSTRACT

To start this investigation, inquiring about background both at the international and national levels; In the first instance, a study carried out in Costa Rica was found, called "Application of didactic games as a teaching methodology: a review of the literature" (Montero, 2017). Likewise, another study carried out in Mexico, entitled "The game as a didactic resource for teaching science: mathematics and chemistry" (López and García, 2020). Finally, a study implemented in Mexico, entitled "Prediction of boredom in physical education based on motivational climate", carried out by Baños and Arrayales (2020). In the national panorama, three investigations related to the didactic game and emotionality were found;

Firstly, a study developed by teachers belonging to the Mathematics Education Research Group of the University of Quindío (GEMAUQ), entitled "The game as a didactic strategy to develop numerical thinking in the four basic operations" (Aristizábal et al. ., 2016). Similarly, a research carried out by engineers from the Popular University of Cesar was found, which is entitled "Didactic games based on Augmented Reality as support in the teaching of biology" (Restrepo et al., 2015). Finally, a research entitled "A significant pedagogical strategy to have fun learning in Art Education classes" from the University of Nariño (Ortiz, 2021) was reviewed.

In this way, this research aims to promote meaningful learning in eighth grade students of the ICAN through the implementation of strategy games, as a teaching resource, in the classroom. For this, it is proposed in the first instance, to establish the pedagogical moments that include strategy games, as a didactic resource; subsequently, the significant learning of the students is evaluated through the description of their experience; Finally, the strategy game implementation protocol was designed as a teaching resource.

In the same way, the central categories of Game, Meaningful Learning and Emotions were created, whose main theoretical references are Piaget, Ausubel and Wang, respectively. The implemented methodology was a dialogical paradigm, with a qualitative approach and a phenomenological design. The type of sample belongs to those oriented to qualitative research; a non-probabilistic sample for convenience, of 9 adolescents in the eighth grade of the Antonio Nariño educational institution, who have access to the internet and the necessary equipment. The techniques and instruments used were the questionnaire, participant observation through the field diary, and the semi-structured interview through a focus group.

Thus, the results obtained show that the game implemented as a didactic resource favors meaningful learning in students; not necessarily academic content; because, as he says, they learned to play as a team, to analyze the situation, to create strategies, to better understand their emotions, to be more competitive; the

learning they reported can be useful in their daily lives. Which leads to the conclusion that strategy games as a teaching resource in the classroom favor aspects such as motivation, fun, enjoyment; that somehow mitigate the stress generated by attending a class. In addition to significant learning in students through the application of the game as a teaching resource; and postulates creativity as a determining factor to implement this type of strategies.

Keywords: Game, didactics, meaningful learning, emotions, strategy.

### REFERENCIAS

1. Abarca, A., Alpízar, F., Sibaja, G., Rojas, C. (2013). Técnicas cualitativas de investigación.  
[https://libreriaucr.fundacionucr.ac.cr/index.php?route=product/product&path=84&product\\_id=488](https://libreriaucr.fundacionucr.ac.cr/index.php?route=product/product&path=84&product_id=488)
2. Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia.  
[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300213&script=sci\\_arttext#B9](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300213&script=sci_arttext#B9)
3. Aquino, F. y Sánchez I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista.  
<https://www.redalyc.org/pdf/311/31100207.pdf>
4. Arias, W. (2015). Conducta prosocial y psicología positiva.  
[http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015\\_1/Walter\\_Arias.pdf](http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/Walter_Arias.pdf)

5. Aristizábal, J., Colorado, H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas.  
<https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/450/763?fbclid=IwAR1NxTTa8BZXz3mBLL3aTx5OOROnw-GYB9Hq28OB7BRFRzP2psW6teY3wIU>
6. Baños, R. y Arrayales, E. (2020). Predicción del aburrimiento en la educación física a partir del clima motivacional.  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/74301/47068?fbclid=IwAR3-x9iCnk7Zf1uxa1whKJit00FzEvsxbneReXDUKeCVBRr7catzlibCifU>
7. De la Torre, S. (2003). Noción de Creatividad.  
[http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/nocion\\_creatividad.pdf](http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/nocion_creatividad.pdf)
8. Failache, E., Katzkowicz, N. y Machado, A. (2020). La Educación en Tiempos de Pandemia y el Día Después: El Caso de Uruguay.  
<https://revistas.uam.es/riejs/article/download/12185/12170/32642>
9. Franco, P y Deluca, D. (2019). Learning Through Action: Creating and Implementing a Strategy Game to Foster Innovative Thinking in Higher Education.  
<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1046878118820892>
10. Ferraz, M. (2017). La segunda época de cooperación, experimentación y aplicación de las técnicas Freinet en las Islas Canarias (1977-1982).  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5806437>

11. Gairín, J. (2003). Aprender a demostrar: los juegos de estrategia. Aprender a demostrar: los juegos de estrategia. [http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r\\_40/nr\\_456/a\\_6219/6219.pdf](http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_40/nr_456/a_6219/6219.pdf)
12. Gómez, I. (1990). Los juegos de estrategia en el currículum de matemáticas.
13. Hernández, J. y Garavito, J. (2018). Miradas pedagógicas alternativas: sentidos, juego y contrahegemonía. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistafilosofiauis/article/view/8593/8479>
14. Hernández-Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. Sexta edición. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
15. Hurtado, F. (2020). La educación en tiempos de pandemia: los desafíos de la escuela del siglo XXI. [http://www.grupocieg.org/archivos\\_revista/Ed.44\(176-187\)%20Hurtado%20Tavalera\\_articulo\\_id650.pdf](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.44(176-187)%20Hurtado%20Tavalera_articulo_id650.pdf)
16. Hurtado, G. (2012). Luigi Amara: *La escuela del aburrimiento*. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-66492014000100009&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-66492014000100009&script=sci_arttext)

17. Inglés, C., Martínez-González, A., Valle, A., García-Fernández, J. y Ruiz-Esteban, C. (2011). Conducta prosocial y motivación académica en estudiantes españoles de Educación Secundaria Obligatoria. *Universitas Psychologica*, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64722451011>
18. López, M y García, V. (2020). El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: matemáticas y química. [https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/view/214/718?fbclid=IwAR3TpHsb77on8gH1OJD59c\\_Mxuhi5IbuFduIWGANplv29ZJrOp7aLSYwbM](https://www.espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/view/214/718?fbclid=IwAR3TpHsb77on8gH1OJD59c_Mxuhi5IbuFduIWGANplv29ZJrOp7aLSYwbM)
19. Lupiáñez, J. y García, M. (2019). Juegos de estrategia y resolución de problemas de matemáticas. <http://funes.uniandes.edu.co/16928/1/Lupia%C3%B1ez2019Juegos.pdf>
20. Magro, C. (2015). El maestro ignorante: el que quiere puede. <https://carlosmagro.wordpress.com/2015/01/13/el-maestro-ignorante-el-que-quiere-puede/>
21. Moreira, M. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q\\_25\\_%282012%29\\_02.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q_25_%282012%29_02.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
22. Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065&fbclid=IwAR1Hm1cV3YWV3Q-PJDc4WrlqZsStgmqkBUIGuyIADf09QRFbJzInCeJLZDU>



23. Morales, A. (2005). El maestro ignorante. Autor: Rancière, Jaques. (2005).  
Barcelona: Laertes. 178 pp. Por: Ana Maria Morales.  
[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1010-29142010000200012](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142010000200012)
24. Moreno-Murcia, J., Huéscar, E., y Parra, N. (2013). Manipulación del clima motivacional en educación física para evitar el aburrimiento.  
[https://www.redalyc.org/pdf/2430/243033029003.pdf?fbclid=IwAR0Hkq\\_VeSWAtbsJ68eTx2jr59bLrLmkNDNEM0MOC7mzY6sbUnfA2CjKMCE](https://www.redalyc.org/pdf/2430/243033029003.pdf?fbclid=IwAR0Hkq_VeSWAtbsJ68eTx2jr59bLrLmkNDNEM0MOC7mzY6sbUnfA2CjKMCE)
25. Muñoz- Rodríguez, L. Alonso, P. y Rodríguez- Muñoz, L. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. Revista Iberoamericana de Educación Matemática.  
<http://www.fisem.org/www/union/revistas/2014/39/archivo6.pdf?fbclid=IwAR04Rbz-GNnR-FDxNBPSAf0bvhiMqkEiWy9mO2Ew8ovUHunAC9Txjavnx2E>
26. Nieva, J. y Martínez, O. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de I. S. Vigotsky.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142019000100009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000100009)
27. Ortiz, B. (2021). Una estrategia pedagógica significativa para divertirse aprendiendo en clases de educación Artística.  
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhuellas/article/view/6664/7376>

28. Pawar, T. y Shah, J. (2019). The Relationship Between Social Media Addiction, SelfEsteem, Sensation Seeking and Boredom among College students. [http://indianmentalhealth.com/pdf/2019/vol6-issue4/Original\\_Research\\_Paper2\\_7.pdf?fbclid=IwAR3wmAqQJF02ysNadjQMdFBIBeaz1yqYffqDS9OzZoDjGwlxg4IZi-oW7f0](http://indianmentalhealth.com/pdf/2019/vol6-issue4/Original_Research_Paper2_7.pdf?fbclid=IwAR3wmAqQJF02ysNadjQMdFBIBeaz1yqYffqDS9OzZoDjGwlxg4IZi-oW7f0)
29. Picado Juárez, A., Valenzuela Flores, D., & Peralta Calderón, Y. (2017). Los medios distractores en el aula de clase. *Universidad Y Ciencia*, 8(13), 51-59. <https://doi.org/10.5377/uyc.v8i13.4538>
30. Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
31. Restrepo, D., Cuello, L., y Contreras, L. (2015). Juegos didácticos basados en realidad aumentada como apoyo en la enseñanza de biología. <https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/ingeniare/article/view/528/411?fbclid=IwAR3Cn3AV1kNKqmH7hqnRAImQnIDGmQ4RDm2oNKBYJd1JM5ZnHfSePZR6J34>
32. Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. IN. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>
33. Salehi, B., Moradi, S., Ebrahimi, S. y Rafiei, M. (2016). Comparison of Predictors of Boredom in Students of Arak University of Medical Sciences and Islamic Azad University. <http://jams.arakmu.ac.ir/article-1-4177->

34. Sandoval-Casilimas. (2002). Investigación Cualitativa.  
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/2815/1/Investigacion%20cualitativa.pdf>
35. Sanjuán Moltó, M.A. Montiel López, N. Hernández Ibáñez, L. García Cruz, R.M. Arán Ais, D.M., Valero Valero, F.J. Vidal Iglesias, J. Solla Gullón, J. Iniesta Valcárcel. (2016). Combatiendo el aburrimiento en prácticas de laboratorio. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73435/1/Memorias-del-programa-redes-i3ce-201617\\_182.pdf?fbclid=IwAR1BEDYB0gfRunTqWj80WOgN5zM9AC6yaqfkWBkwlvjF2UK1uVgZ3Mu6SFg](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73435/1/Memorias-del-programa-redes-i3ce-201617_182.pdf?fbclid=IwAR1BEDYB0gfRunTqWj80WOgN5zM9AC6yaqfkWBkwlvjF2UK1uVgZ3Mu6SFg)
36. Santaella, E. y Martínez, N. (2017). La pedagogía Freinet como alternativa al método tradicional de la enseñanza de las ciencias. Profesorado. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/49002/19.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
37. Schukajlow, S. y Achmetli, K. (2018). Multiple solutions for real-world problems, and students' enjoyment and boredom. Semantic Scholar. <https://www.semanticscholar.org/paper/Multiple-solutions-for-real-world-problems%2C-and-and-Schukajlow-Achmetli/22600b23d4a7dde108466627cc1f7f2b6c4b4ce8>

38. Strauss, A. L. & Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundada (1. ed.). Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.  
<https://diversidadlocal.files.wordpress.com/2012/09/bases-investigacion-cualitativa.pdf>
39. Vanegas, A; Rubio, C.; Sánchez, J.; Leytón, L. y Cortés, E. (2018).  
[https://academia.unad.edu.co/images/escuelas/ecbti/eventos/Web\\_ObservacionMatematica.pdf](https://academia.unad.edu.co/images/escuelas/ecbti/eventos/Web_ObservacionMatematica.pdf)
40. Vernucci, S. y Zamora, E. (2019). La ciencia de enseñar. Aportes desde la psicología cognitiva a la educación.  
[https://www.researchgate.net/profile/Eliana-Zamora/publication/337719186\\_La\\_ciencia\\_de\\_enseñar\\_Aportes\\_desde\\_la\\_psicologia\\_cognitiva\\_a\\_la\\_educacion/links/5de69a11a6fdcc28370341c9/La-ciencia-de-enseñar-Aportes-desde-la-psicologia-cognitiva-a-la-educacion.pdf#page=22](https://www.researchgate.net/profile/Eliana-Zamora/publication/337719186_La_ciencia_de_enseñar_Aportes_desde_la_psicologia_cognitiva_a_la_educacion/links/5de69a11a6fdcc28370341c9/La-ciencia-de-enseñar-Aportes-desde-la-psicologia-cognitiva-a-la-educacion.pdf#page=22)
41. Viera, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural.  
<https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>
42. Wang, C., Hu, Y., Zhang, X., Wang, J., Cui, G. y Cui, G. (2020). Stability of the Mitigating Effect of Students' Perceived Teacher Enthusiasm on Class-related Boredom: Moderating Role of Boredom Proneness and Perceived Task Difficulty. MDPI. <https://www.mdpi.com/1660->



[4601/17/8/2645/htm?fbclid=IwAR0s7P-dna-](https://www.usb.edu.ve/4601/17/8/2645/htm?fbclid=IwAR0s7P-dna-)

[F8I9P5LaaQq2GdWqCK4vGQKuB7Aykk3Z\\_YQxn3nMho3GlzCc](https://www.usb.edu.ve/F8I9P5LaaQq2GdWqCK4vGQKuB7Aykk3Z_YQxn3nMho3GlzCc)