

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y
Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

**Incidencia del enfoque lúdico en el aprendizaje
de Ciencias Naturales**

Impact of the playful approach on learning Natural Sciences

Jessica Alexandra Calle Bermeo

jessicaa.calle@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-4318-3905>
Escuela de Educación Básica Centro Patul
Cañar – Ecuador

Flavio Eduardo Álvarez Álvarez

flavio.alvarez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0007-3376-6220>
Ministerio de Educación del Ecuador
Azogues – Ecuador

Adriana Paola Inca Viteri

paoink@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-3872-1098>
Unidad Educativa Bilingüe Indoamérica
Ambato – Ecuador

María del Carmen Morán Pacaji

maria.moranp@educación.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-2731-9155>
Escuela de Educación Básica 2 de Mayo
Pasaje – Ecuador

Carmen Maribel Elizalde Saritama

maribel.elizalde@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-8513-879X>
Escuela de Educación Básica Río Cañar
Alausí – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3867>

Artículo recibido: 23 de abril de 2025.

Aceptado para publicación: 07 de mayo de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos

NÚMERO

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3867>

Incidencia del enfoque lúdico en el aprendizaje de Ciencias Naturales

Impact of the playful approach on learning Natural Sciences

Jessica Alexandra Calle Bermeo

jessicaa.calle@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-4318-3905>
Escuela de Educación Básica Centro Patul
Cañar – Ecuador

Adriana Paola Inca Viteri

paoink@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-3872-1098>
Unidad Educativa Bilingüe Indoamérica
Ambato – Ecuador

María del Carmen Morán Pacaji

maria.moranp@educación.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0005-2731-9155>
Escuela de Educación Básica 2 de Mayo
Pasaje – Ecuador

Carmen Maribel Elizalde Saritama

maribel.elizalde@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-8513-879X>
Escuela de Educación Básica Río Cañar
Alausí – Ecuador

Flavio Eduardo Álvarez Álvarez

flavio.alvarez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0007-3376-6220>
Ministerio de Educación del Ecuador
Azogues – Ecuador

Artículo recibido: 23 de abril de 2025. Aceptado para publicación: 07 de mayo de 2025.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El estudio trató sobre la influencia del enfoque lúdico en el aprendizaje de Ciencias Naturales en los alumnos de la escuela de Educación Básica Centro Patul de la provincia de Cañar. Aquí se han evidenciado las dificultades en la enseñanza-aprendizaje y se destacó la ingente necesidad de plantear estrategias pedagógicas que dinamicen el proceso por parte de los profesores, para que los estudiantes desarrollen destrezas y habilidades que les ayuden a hacer frente a situaciones cotidianas como tomar decisiones, solucionar problemas y otras. El objetivo fue plantear una estrategia pedagógica que permita mejorar el aprendizaje en Ciencias Naturales a través de la lúdica. La parte metodológica fue descriptiva y utilizó el enfoque cualitativo con la observación directa de 1 docente y 5 estudiantes. Los instrumentos de recolección de información fueron la ficha de observación, la entrevista y la prueba pedagógica, con la validación correspondiente. Los resultados dieron a notar la inexistente motivación en los alumnos, conocimientos básicos mínimos y falta de compromiso de la docente, quien, a pesar de saber sobre los efectos positivos de la lúdica en la práctica docente, la utiliza de manera ocasional. Esto dio a conocer la necesidad de implementar una estrategia que permita mejorar el proceso educativo en Ciencias Naturales. La conclusión indica que el aprendizaje basado en el juego (ABJ) es la estrategia idónea para mejorar el aprendizaje y superar las dificultades


encontradas.

Palabras clave: estrategia pedagógica, aprendizaje, juego, proceso de enseñanza aprendizaje

Abstract

This study addressed the influence of a playful approach on the learning of Natural Sciences among students at the Centro Patul Elementary School in the province of Cañar. The study highlighted difficulties in teaching and learning, and highlighted the urgent need for teachers to develop pedagogical strategies that streamline the process so that students develop skills and abilities that help them cope with everyday situations such as decision-making, problem-solving, and others. The objective was to propose a pedagogical strategy to improve learning in Natural Sciences through play. The methodology was descriptive and utilized a qualitative approach with direct observation of one teacher and five students. The data collection instruments were the observation sheet, the interview, and the pedagogical test, with corresponding validation. The results revealed a lack of student motivation, minimal basic knowledge, and a lack of teacher commitment. Despite being aware of the positive effects of play on teaching, the teacher uses it only occasionally. This highlighted the need to implement a strategy to improve the educational process in Natural Sciences. The conclusion indicates that game-based learning (GBL) is the ideal strategy to improve learning and overcome the difficulties encountered.

Keywords: pedagogical strategy, learning, game, teaching-learning process

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Calle Bermeo, J. A., Inca Viteri, A. P., Morán Pacaji, M. del C., Elizalde Saritama, C. M., & Álvarez Álvarez, F. E. (2025). Incidencia del enfoque lúdico en el aprendizaje de Ciencias Naturales. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (2), 2805 – 2818.
<https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3867>

INTRODUCCIÓN

En los artículos 26 y 27 de la Constitución de la República del Ecuador (2008) se contempla que la educación es un derecho de todos y todas a lo largo de toda su vida, debe estar centrada en el ser humano, por lo que el sistema educativo debe enmarcarse en estos preceptos para dotar de calidad y calidez, equidad de género, participación, solidaridad y paz. Sin embargo, hay marcadas diferencias entre la educación que se imparte en el ámbito urbano y el rural. Aquí le corresponde al docente rural estar preparado para superar las limitaciones y afrontar con creatividad el reto que supone la brecha existente en cuanto a la disponibilidad de recursos y medios tecnológicos.

Córdova et al. (2022) indica que el profesor debe llevar a cabo una enseñanza-aprendizaje dinámica y proactiva, siendo guía y mediador a más de promover la comunicación asertiva y eficaz, que contribuya al desarrollo social e integral de los alumnos y las demás personas. Enfatiza que el educador debe poseer conocimientos didácticos, tener un amplio vocabulario y conocimiento científico sobre su labor docente, para que pueda disponer de un proceso transformador e innovador que encamine a una práctica crítica, humanista y liberadora. También, es fundamental que el docente esté seguro de la enorme labor que desarrolla para tomar conciencia ética de su responsabilidad y procurar el bienestar de sus alumnos en pos de un mejor futuro social y personal.

Aunque el estudiante es el protagonista del proceso de aprender con sus destrezas y habilidades, el docente con sus conocimientos profesionales se encarga de direccionar la formación integral, innovadora, eficaz, creativa y de calidad, de tal manera que se promueva una formación basada en el conocimiento de los propios intereses y capacidades. La lúdica es la encargada de cumplir este propósito mediante la implementación de habilidades efectivas que deslinden cualquier vínculo con la educación tradicional. El aprendizaje lúdico es la mejor herramienta para vencer obstáculos que se presenten y estar preparados para enfrentar situaciones cotidianas de una sociedad en constante cambio.

Al respecto, Rodríguez y Alsina (2023) manifiestan que se otorga el nombre de actividades lúdicas a las acciones que se desarrollan y producen un efecto divertido, causando inmenso placer hasta el punto de no querer dejar de experimentar esa emoción única. Esta acción lúdica con fines educativos despierta el interés del estudiante por ejecutar cualquier actividad que en otra circunstancia sería tediosa, provocando conocimiento significativo y funcional.

Por otro lado, Candela y Benavidez (2020) coinciden en que la actividad lúdica es una forma natural de interacción con el entorno, vinculando aprendizaje con la relación social y permitiendo entender la existencia de normas a cumplir, al igual que tomar en cuenta el funcionamiento de la sociedad en la que se interactúa. Considerando que el juego contribuye ostensiblemente al proceso de socialización, es pertinente iniciar desde los principios que rigen la educación: la participación, la integralidad y la lúdica, lo que conlleva el desarrollo de las capacidades corporales, estéticas, cognitivas, éticas, espirituales, comunicativas y socio afectivas. Plantear actividades de aprendizaje mediante la lúdica, proporciona al educando la oportunidad de convivir con su contexto inmediato en beneficio de lo cognitivo, motor y social, dando oportunidad de lograr una formación integral.

Para García (2020), utilizar la lúdica en la metodología de la enseñanza no es algo nuevo, esta buena práctica se remonta a la antigüedad, como una estrategia común que se utilizaba para enseñar a los niños y jóvenes a pescar, cazar y cultivar, entre otras actividades. La incorporación en la vida cotidiana origina asimilación factible de los conocimientos, por lo que está considerada como el mejor y más importante instrumento en educación, sobre todo en los primeros años de vida. Los juegos permiten aprender cosas nuevas partiendo de lo innato, ayudan a explorar y experimentar de manera, siendo un método efectivo para generar aprendizaje, a más de fortalecer capacidades para la vida.

Desde los primeros años de vida debe ser empleada la lúdica para asegurar la creatividad y la interacción social, aunque ello implique causar ruido. Sin embargo, no es factible permitir el desorden, sino establecer normas y responsabilidades que impulsen la diversión a través del juego. Aseguran Balderamo et al. (2023) que las estrategias lúdicas usadas desde los primeros años de instrucción promueven la sociabilidad, la creatividad y el enfoque correcto del proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, se requiere mantener un orden definido al instante de implementarlas, por tanto, hay que evidenciar un adecuado comportamiento y una sana convivencia estudiante-docente, permitiendo que los niños y niñas conozcan el control de sus deseos e impulsos a través de un buen comportamiento. También queda un espacio para que puedan comprender la existencia de beneficios, asumir responsabilidades, planificar y experimentar en el entorno inmediato. El autor complementa que las estrategias lúdicas son acciones que facilitan la adquisición de conocimientos, aptitudes y habilidades mediante acciones concretas a ser ejecutadas en los diferentes juegos con el afán de lograr la integralidad del desarrollo en las cinco áreas básicas: física, motora, afectiva, verbal y social.

La palabra estrategia se interpreta como la habilidad de conducir los procesos en los diferentes espacios, de una forma cognitiva e intervenida (Loayza et al., 2022). Al hablar de estrategias se debe tener claro que permiten conseguir lo propuesto en el campo educativo, sobre todo en alusión a las actividades que se ejecutan en el salón de clases para fortalecer las destrezas de los estudiantes. De este modo, el profesor siendo mediador del proceso de aprendizaje, está encargado de encontrar y proponer estrategias de enseñanza-aprendizaje, que viabilicen el aprendizaje significativo en el alumno, sobre todo si lo realiza desde el espacio lúdico que facilita el entendimiento activo y contribuye a que los educandos demuestran interés en la construcción de un nuevo aprendizaje.

Los educadores del sector rural están conscientes de las limitaciones que poseen en sus planteles educativos y la inequidad social que implica falta de oportunidades, por tanto, es menester laborar con una propuesta pedagógica que reduzca la pobreza, en pos de garantizar la permanencia de los estudiantes en las aulas (Hernández et al., 2020). En este contexto, Gamboa (2022) explica los motivos por los cuales el proceso educativo en las escuelas de campo no se lleva a cabo con estrategias pedagógicas adecuadas y hace referencia a la deficiencia en formación por parte de los docentes, inexistencia de compromisos, problemas para el cumplimiento de estándares de calidad, desinterés de los padres de familia o representantes legales, poca calidad en la enseñanza y condiciones de trabajo paupérrimas. También Rodríguez (2024) analiza la realidad de los centros educativos urbanos y rurales, notando la diferencia sustancial que existe en la motivación para asistir a la escuela sobre todo, lo que influye en la deserción escolar, el bajo rendimiento académico y los limitados resultados laborales, sugiriendo una urgente intervención en la educación de zonas alejadas para mejorar las perspectivas de un aprendizaje significativo.

A pesar de lo expuesto, Acosta y Barrios (2023) hacen una contraposición al mencionar que no es la falta de recursos lo que produce fallas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino más bien, la forma equivocada de abordar los temas de clase por parte de los educadores, por lo que considera importante modificar la metodología, especialmente en el área de Ciencias Naturales que es la encargada de hacer conocer al ser humano el entorno natural donde se desenvuelve, a través de los recursos del medio y el uso consciente de los propios sentidos. Lamentablemente, se ha detectado que los docentes no conocen la manera adecuada de emplear convenientemente estos recursos y esos sentidos.

Luzuriaga (2021) informa que pudo corroborar la efectividad de las estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje. Queda en evidencia el beneficio de los juegos en las diversas áreas del desarrollo infantil y juvenil, al permitir que se establezcan excelentes relaciones entre compañeros, con beneficio directo de la comunicación verbal y escrita. Los Juegos dentro de Lengua y Literatura potencian el hábito de la escucha activa, la comprensión y las macro destrezas de esta asignatura, por el carácter divertido que representan en el fomento de los valores de solidaridad, trabajo en equipo y compañerismo. Por

su lado, Quintero (2022) hace una descripción preocupante al indicar que la no incorporación de la lúdica en la planificación curricular hace que se queden en meras ideas las aspiraciones de los profesores, obviamente, sin ser una responsabilidad directa del docente en algunos casos, sino por la carencia de material didáctico para cada uno de los estudiantes o el deterioro progresivo de los que se cuentan.

Los profesores proponen actividades que permiten mejorar el aprendizaje, entre las que figuran aquellas relacionadas a la lúdica, con las que se puede facilitar la asimilación de los estudiantes, a más de un alto despliegue de pensamiento crítico, creatividad y habilidades básicas de resolución de problemas (Calderón, 2021). Con esto se infiere que los profesores son los encargados de la generación de aprendizajes significativos con la intromisión lúdica en tales procesos en pos de un desarrollo integral.

Así mismo Maila et al. (2020), entiende que la incorporación lúdica en el aspecto educativo contribuye a la creación de un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico y efectivo, ya que facilita la comprensión de temas complejos. Se logra deducir que el éxito radica en la asimilación de conocimientos estudiantiles, por lo que es menester que el alumno entienda lo tratado en cada clase y que el educador lleve a cabo actividades lúdicas que contribuyan al cumplimiento del objetivo propuesto.

Pero es pertinente conocer que el juego ha evolucionado hacia diferentes aristas, cada una con sus propias particularidades, brindando un bagaje de estrategias lúdicas para la enseñanza (Manzano et al., 2022), llegando a destacar el aprendizaje basado en el juego, serious game, VR/AR games y la gamificación. El aprendizaje basado en el juego se usa de manera continua y estratégica, con modificaciones o tal cual están diseñados. El serious games permite practicar la materia de manera divertida mediante el involucramiento. El VR/AR games radica en interactuar con pantallas o dispositivos de ambiente tridimensional y realidad aumentada en tiempo real. La gamificación consiste en utilizar elementos de juego en un espacio donde no tiene cabida la lúdica tradicional.

Según Paredes (2020), esta educación lúdica integra la personalidad humana, se presenta voluntariamente y busca la asimilación de conocimientos, por lo que ponerla en práctica en el salón de clases ayuda al aprendizaje en combinación con el interés del estudiante en la generación de nuevos conocimientos. Bien es sabido que el disfrute de las personas está dado por la realización de actividades agradables, más aún, si están basadas en lo innato del juego, el mismo que provoca bienestar, especialmente dentro del ámbito educativo como fuente de comprensión de las diversas temáticas, sobre todo de las que parecen más complejas o provocan estrés por lo incomprensibles que resultan de manera convencional. La motivación a través del juego estimula favorablemente el estado de ánimo y brinda la certeza de respuestas favorables en el proceso.

Esta motivación dentro del proceso de aprendizaje es imprescindible. Al respecto, Reyes y Arrieta (como se citó en Candela y Benavidez, 2020) manifiestan que se debe emplear la lúdica para una buena motivación, siendo necesario el uso de actividades interactivas que eleven la posibilidad de un aprendizaje significativo en las áreas básicas: Matemática, Lengua, Ciencias Naturales y Estudios Sociales, con altas expectativas de desarrollar el pensamiento crítico-reflexivo y el sano esparcimiento. Es así que, el Ministerio de Educación plantea que la enseñanza de Ciencias Naturales debe estar orientada al conocimiento e indagación científica, integrando la posibilidad del pensamiento creativo, la reflexión y la flexibilidad en los juegos que podrían implementarse.

Según Cahahuaman (2022), la estrategia metodológica lúdica se aplica en los diferentes niveles educativos tomando en cuenta el aspecto cognitivo, motriz, social y afectivo de los integrantes de la comunidad educativa y en particular de los estudiantes. En consideración del contexto educativo, el aprender jugando no implica la improvisación sino una planificación adecuada para que sea

interesante, divertida y con objetivos claros en el ámbito del aprendizaje de las Ciencias Naturales, tomando en cuenta que estos conocimientos proporcionan la posibilidad de cuidar la salud, consumir alimentos saludables, proteger el agua y el medio ambiente, como premisa para alargar la existencia sobre el planeta.

Aquí cabe hacer mención al postulado de González y Gómez (2022), en el cual, las estrategias lúdicas conciben la creación de un espacio creativo e interactivo que genera conocimiento y se constituye en un método efectivo para el logro de aprendizajes a partir de las vivencias, siguiendo un determinado procedimiento. Al no existir actividades claras, los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Centro Patul muestran falencias en la asimilación de conocimientos. Por tal motivo, interesa conocer ¿Cómo contribuye la lúdica en la mejora del proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales? Par ello, se plantea proponer una estrategia pedagógica con perspectiva lúdica que contribuya al mejoramiento de aprendizajes de los educandos en el área antes citada.

METODOLOGÍA

En este apartado se trata sobre uno de los aspectos más importantes de cualquier estudio investigativo. El marco metodológico constituye el elemento que integra todos los demás componentes del proyecto. La definición de una estrategia pedagógica lúdica en el área de Ciencias Naturales faculta realizar una investigación con alcance descriptivo, la misma que de acuerdo a Balestrini (2020), está íntimamente ligada al diagnóstico, en el cual se dan a conocer detalladamente las características del mismo y los resultados esperados. Siendo coherente con este postulado, Hernández et al. (2018) ratifican que lo descriptivo de una indagación se basa en la relación que existe entre la recolección de datos y el análisis para la correspondiente interpretación de las variables categóricas.

Del mismo modo, Sabino (citado en Albán et al., 2020) confirman que este tipo de investigación descriptiva enuncia características trascendentales del grupo de estudio que brindan la oportunidad hacer comparaciones entre el comportamiento de los implicados y otras fuentes vinculadas. Con todo ello, es factible descubrir situaciones valiosas en los conglomerados sociales, sin llegar a la manipulación ni incidencia de ninguna de las variables. También se emplea la investigación documental, que a decir de Gómez (2019), considera todo tipo de archivo físico o digital que posea información valiosa e irrefutable, con la finalidad de sustentar el estudio sin alteración o distorsión de la realidad específica.

Respecto al enfoque, se considera el cualitativo por ser éste un tema educativo, en alusión a los aspectos inherentes a la recolección de información y la respectiva sistematización. A decir de Hernández Sampieri et al. (citados en Colcha y Álvarez, 2022), el enfoque cualitativo se conforma en función de procesos interrogativos dinámicos que pretenden modificar o comprender una determinada realidad. Así mismo, este enfoque, desde el criterio de Valle et al., (2022), pretende comprender el punto de vista real sobre el problema propuesto, desde la perspectiva de un amplio bagaje de información diversa, permitiendo una aproximación fundamentada a la realidad del fenómeno.

Los métodos empíricos del trabajo faculta la recolección de información para diagnosticar las acciones lúdicas que se utilizan en el aprendizaje de Ciencias Naturales, para lo cual, se emplea la observación, la entrevista y la prueba pedagógica. En cuanto a la observación cualitativa, Hernández et al. (citados en Piza et al., 2019) indican que hacerla significa adentrarse en contextos sociales de manera reflexiva y activa. Referente a la entrevista, ésta permite intercambiar datos entre el entrevistador y el entrevistado, dependiendo si son estructuradas con interrogantes previamente diseñadas, semi estructuradas de acuerdo a las inquietudes planificadas y las que surjan o, abiertas por la flexibilidad en las preguntas que se plantean durante el diálogo por criterio del investigador en cuanto a orden, contenido, formulación y profundidad. Finalmente, la prueba pedagógica para Vera (2020) logra el

diagnóstico de los aspectos cognitivos de los estudiantes, al igual que aquellos aptitudinales y actitudinales que poseen, en pos del planteamiento de mejoras sustanciales del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La entrevista se compone de ocho inquietudes y se aplica a la docente coordinadora de la institución educativa, con objeto de conocer las estrategias lúdicas y su uso adecuado en el área de Ciencias Naturales. La ficha de observación se aplica a los cinco estudiantes del plantel con el objetivo de comprobar la implementación de las estrategias en el aula. La prueba pedagógica se lleva a cabo por subnivel para medir los conocimientos básicos que poseen los estudiantes.

Cada uno de los instrumentos mencionados, han sido sometidos a la respectiva validación de tres expertos en educación, a fin de verificar su pertinencia en la aplicación. Según Hernández et al. (2014), la validación de instrumentos brinda a los estudiosos la oportunidad de otorgar el visto bueno a los mismos, en relación a la factibilidad de aplicación y la seguridad de recolección de información necesaria que permita completar la propuesta. El conocimiento sobre el tema, la experiencia docente y los títulos de cuarto nivel de los expertos dan la suficiente confiabilidad a la revisión de cada una de las preguntas y los correspondientes comentarios y sugerencias de corrección. La puntuación se ubica en el rango de 1 a 6, siendo necesaria una base de 4 en adecuación y pertinencia para considerar como válida la interrogante. Todos los insumos requeridos para este proceso, son enviados mediante WhatsApp y devueltos por el mismo medio con las recomendaciones del caso y las firmas electrónicas de los colaboradores.

En lo referente al diseño, Colcha y Álvarez (citados en Álvarez et al., 2024) proponen un modelo de cuatro fases. En primer lugar consta la fase teórica, constituyente a la revisión de la literatura relacionada con el tema. Segundo, la fase de trabajo de campo que está destinada a la recolección de la información por medio de la implementación de los instrumentos diagnósticos. Tercero, la fase analítica, en la cual se sistematizan los datos recopilados para generar evidencias, conclusiones y recomendaciones basadas en las percepciones positivas o negativas de los sujetos involucrados. Por último, está la fase de proyección, que corresponde al planteamiento de la estrategia pedagógica lúdica que coadyuve al mejoramiento significativo de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Entrevista

De acuerdo a los datos gestionados con la entrevista se evidencia el criterio de la docente, en el sentido que las actividades lúdicas mejoran la enseñanza y el aprendizaje, ya que, al aplicarse, los niños aprenden de forma divertida y significativa, con influencia directa en la motivación por el interés y el entusiasmo que demuestran al participar. Por otro lado, afirma que la lúdica permite a los estudiantes desarrollar habilidades relacionadas con la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo, al mismo tiempo que refuerzan habilidades cognitivas y motoras como la memoria y la atención.

Manifiesta que los alumnos, dentro de su contexto prefieren actividades de pintura, dibujo, manualidades y aquellas implicadas al juego. En Ciencias Naturales, las estrategias lúdicas más usadas son: juegos de simulación o roles, juegos de preguntas y respuestas, experimentos prácticos, juegos de clasificación o asociación, ayudando a los infantes a comprender el entorno mediante la interacción directa con la naturaleza y el cuidado del medio ambiente. Con ello se propende al desarrollo de la curiosidad, la creatividad y la habilidad de trabajo en equipo. Afirma conocer los beneficios de la lúdica en el proceso educativo, no obstante, la aplica de manera ocasional en función del objetivo de aprendizaje, el nivel educativo, la edad, los intereses de los estudiantes, los recursos

disponibles y la seguridad en la ejecución, de tal forma que las actividades planificadas resulten prácticas y divertidas.

A través del análisis, se detecta que los alumnos no disfrutaban todas las clases de Ciencias Naturales al no estar predispuestos o motivados en todos los temas, impidiendo la generación de un aprendizaje significativo, al existir resistencia a la participación en las actividades propuestas por la docente, con implicación en el desarrollo paupérrimo de habilidades. Existe un involucramiento ocasional en las estrategias lúdicas por la intermitencia de la aplicación en el aula o la escasa adaptación de ellas a las necesidades propias de los infantes. Al momento de trabajar en el salón de clases es imprescindible el involucramiento de todos los estudiantes, porque quedan evidenciados los problemas de relación con los compañeros y el aprendizaje en Ciencias Naturales.

La lúdica contribuye ostensiblemente con el proceso educativo, por la motivación que brinda a los educandos en la construcción de su aprendizaje y el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales. Cabe reconocer que hay una fuerte inclinación de los estudiantes hacia las actividades ligadas al dibujo, a la pintura, las manualidades y el juego, siendo este último, el que más se aplica en la asignatura de Ciencias Naturales, por los increíbles beneficios que transmite desde lo innato del ser humano.

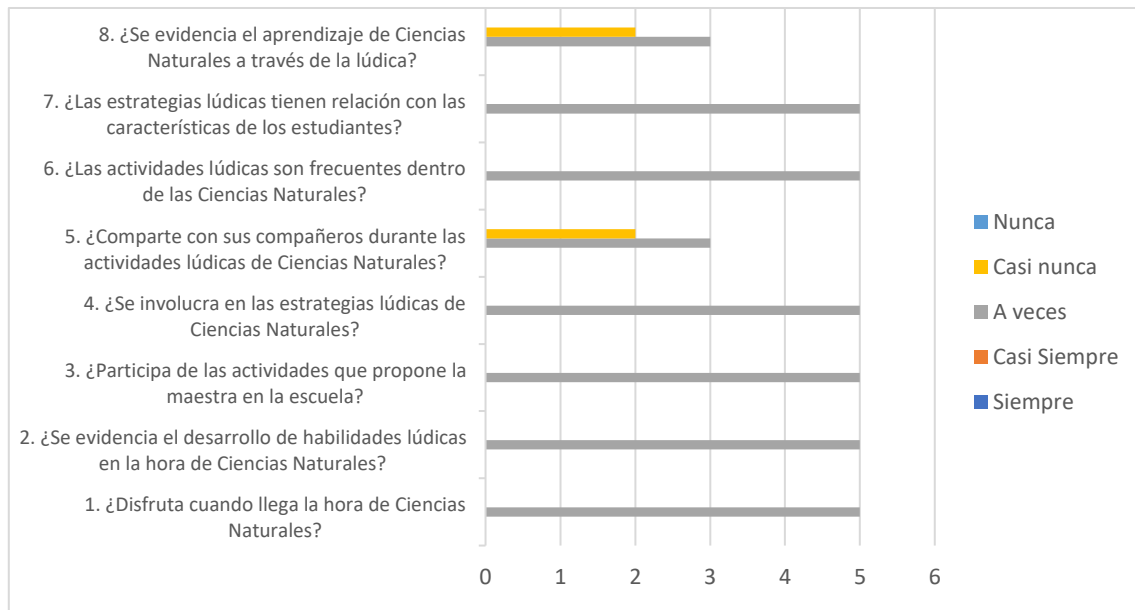
En la selección de estrategias lúdicas para Ciencias Naturales intervienen varios aspectos, tales como: el objetivo de aprendizaje, el nivel educativo, los recursos disponibles, la seguridad implementada, la edad y el nivel educativo de los alumnos. Sin embargo, es menester considerar que la aplicación de la lúdica debe ser constante y con altas expectativas para la siguiente sesión de clases. Por tanto, la estrategia más viable para la generación de conocimientos significativos en Ciencias Naturales es el Aprendizaje Basado en el Juego.

Ficha de observación

Aplicada la ficha de observación en el momento de la clase de Ciencias Naturales se obtienen los resultados que se detallan a continuación:

Gráfico 1

Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales



Fuente: elaboración propia.

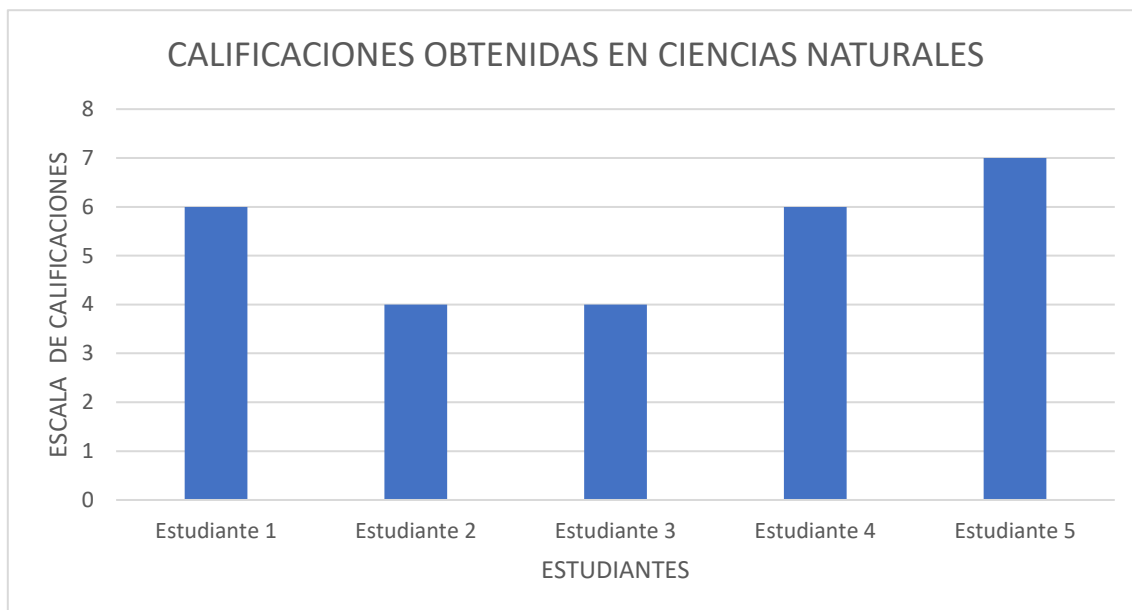
En el gráfico 1 se puede notar que la opción de “a veces” prevalece en el 100% de estudiantes en referencia al disfrute observado cuando llega la hora de Ciencias Naturales, la participación en actividades planteadas por la docente, el desarrollo de actividades lúdicas, el involucramiento en estas estrategias, su aplicación frecuente y relación con las necesidades individuales de los educandos. Por otro lado, el 60% de alumnos comparte a veces con sus compañeros en las actividades lúdicas, mientras que el 40% nunca lo hace. Así mismo, se evidencia el aprendizaje de Ciencias Naturales a través de la implementación de los juegos en el 60% de estudiantes, en tanto que no se visualiza en el 40% de los mismos.

Prueba pedagógica

Al implementar la prueba pedagógica de la asignatura de Ciencias Naturales a los estudiantes de la institución educativa, durante el período de clase asignado a al área, se obtienen los siguientes resultados:

Gráfico 2

Conocimientos básicos en el área de Ciencias Naturales



Fuente: elaboración propia.

En la aplicación de la prueba pedagógica conforme al gráfico 2, se evidencian con claridad los conocimientos básicos obtenidos por los estudiantes de la escuela de Educación Básica Centro Patul en Ciencias Naturales, dejando ver que el estudiante 1 y el estudiante 2 que pertenecen al subnivel elemental alcanzan una calificación de 6 y 4 respectivamente, en tanto que en el nivel medio el estudiante 3 alcanza la nota de 4, el estudiante 4 una calificación de 6 y el estudiante 5 una valoración de 7, siendo este último, el único que obtiene la calificación necesaria para aprobar la asignatura. Ante lo citado, se determina la necesidad de implementar una estrategia pedagógica que mejore el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la institución en el área de Ciencias Naturales.

CONCLUSIÓN

La fundamentación teórica-conceptual referida al enfoque lúdico, permite moldear un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico, en virtud de la ayuda que brinda en la comprensión de temas más complejos. El éxito de la enseñanza se cimenta en la construcción de los conocimientos estudiantiles, por la extensa gama de posibilidades de propuestas lúdicas en base a la diversidad de estudiantes de un aula, con lo que se puede alcanzar los objetivos planteados, desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes y dinamizar el proceso mismo.

Por otro lado, la identificación de las destrezas lúdicas empleadas en la enseñanza de Ciencias Naturales, faculta también la detección de dificultades presentadas durante la misma y el planteamiento de alternativas de solución ante el hecho suscitado. Tales deficiencias se enmarcan dentro de la desmotivación que tienen los alumnos para acudir al salón de clases en relación a la práctica ocasional de estrategias lúdicas por parte de la docente, a pesar de conocer los beneficios de ellas, lo que conlleva a que solamente un estudiante haya alcanzado la nota básica para ser promovido.

La concepción del enfoque lúdico para mejorar el aprendizaje de Ciencias Naturales a través de una estrategia pertinente, favorece la implementación del Aprendizaje Basado en el Juego con las actividades que conlleva y el involucramiento en acciones de jugar, promoviendo la construcción del

conocimiento de manera divertida, erradicando la desmotivación y brindando la oportunidad a la docente de ampliar su visión en diferentes alternativas de juego, adaptadas al contexto para facilitar su aplicación. También, involucra el uso de material concreto y las TIC, brindando la oportunidad de fusionar estos recursos en pos de atender las diferencias individuales en el salón de clases.

REFERENCIAS

Acosta, S., & Barrios, M. (2023). La enseñanza contextualizada para el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Revista de la Universidad del Zulia*, 14(40), 103 - 126. <https://doi.org/https://doi.org/10.46925/rdluz.40.06>

Albán, G. P. G., Arguello, A. E. V. & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. <http://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

Álvarez, F., García, V., Inca, A., del Zhindó, G. & Zhindón, M. (2024). Exceso de Protección Familiar: Impactos adversos en el progreso educativo y social de los infantes. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 1915 – 1929. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2383>

Balderamo, Z. V. A., Columba, L. P. S. & Padilla, T. M. B. (2023). Estrategias lúdicas en función del Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3620/3570>

Balestrini, M. (2020). Marco metodológico. Caracas. Venezuela: BL Consultores Asociados. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0094671/cap03>

Cajahuaman, E. (2022). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo de Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/78236>

Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científica - profesional*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>

Candela Borja, Y. M. & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>

Colcha Narea, F. E. & Álvarez Álvarez, F. E. (2022). La retroalimentación en la Auditoría de Seguimiento a la Auditoría Regular. *Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2497>

Constitución (2008). Constitución de la República del Ecuador. 2008. Quito: Corporación de Estudios y publicaciones.

Córdova, G. E. C., Moreta, J. E. S., Mayón, J. B. C. & Abad, A. C. (2022). El rol docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 13911-13922. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4409/6763>

Gamboa, G. (2022). Medio de siglo de educación rural en Colombia (1950 -2015). Tesis doctoral, Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/48275/2022germangamboa.pdf?sequence=7>

García, M. I. B. (2020). Perspectivas Curriculares para la Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física aplicada a la Lúdica. *Metropolis| Revista de Estudios Universitarios Globales*, 1(1), 19-41. <https://metropolis.metrouni.us/index.php/metropolis/article/view/7/2>

Gómez Bastar, S. (2019). Metodología de la investigación. Viveros de Asís 96, Col. Viveros de la Loma, Tlalnepantla, C.P. 54080, Estado de México.

González Ardiles, M. & Gómez Gómez, L. C. (2022). La lúdica para el aprendizaje significativo de la fotosíntesis en las microalgas y su aporte en la disminución de la huella de carbono. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 15(1), 203 - 224. <https://doi.org/https://doi.org/10.15332/25005421.6315>

Hernández Sampieri, R. & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la Investigación Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.

Hernández, L., Hio, P. & Torres, Y. (2020). Procesos didácticos de aprendizaje en la escuela rural, de la Institución Educativa Técnica Felisa Suarez de Ortiz, para niños y niñas de segundo grado. [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá].

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. (6ta ed.). Ciudad de México. <https://pdfs.semanticscholar.org/f6bf/7901dceae8e87c5760eb13ff6ef5ff3f072.pdf>

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/f1a13d99-ae50-4bbd-9dc7-49a85af2550f/download>

Loayza, M., Gallardy, S. & Arana, P. (2022). Impacto de las estrategias pedagógicas en las habilidades de comprensión lectora. *Horizontes de Investigación en Ciencias de la Educación.*, 6(25), 1355-1366. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.417>

Luzuriaga Guamán, C.A. & Varguillas Carmona, C.S. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura. *Uniandes EPISTEME*, 8(4), 552-566. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2353>

Maila-Álvarez, V., Figueroa-Cepeda, H., Pérez-Alarcón, E. & Cedeno-López, J. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. *Cátedra*, 3(1), 59-74. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1966>

Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J. & Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista espacios*, 43(04), 29-45. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_esp/article/view/23722

Martínez, J. L. S., Manzano, S. S., Redecillas, T. M. & Ariza, A. R. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa en la etapa de Educación Primaria. Wanceulen SL. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=yNfBEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Mart%C3%ADnez,+J.+L.+S.,+Manzano,+S.+S.,+Redecillas,+T.+M.+%26+Ariza,+A.+R.+\(2023\).+Aprendizaje+Basado+en+Juegos+como+metodolog%C3%ADa+activa+en+la+etapa+de+Educaci%C3%B3n+Primaria.+Wanceulen+SL.+&ots=XqR9fgt3dN&sig=iCqAuP8c93L7Mivj4XY89GX5Qrw](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=yNfBEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Mart%C3%ADnez,+J.+L.+S.,+Manzano,+S.+S.,+Redecillas,+T.+M.+%26+Ariza,+A.+R.+(2023).+Aprendizaje+Basado+en+Juegos+como+metodolog%C3%ADa+activa+en+la+etapa+de+Educaci%C3%B3n+Primaria.+Wanceulen+SL.+&ots=XqR9fgt3dN&sig=iCqAuP8c93L7Mivj4XY89GX5Qrw)

Paredes, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales. (Tesis de Maestría), Universidad Andina Simón Bolívar de Ecuador. <http://hdl.handle.net/10644/8119>

Piza Burgos, N. D., Amaiquema Márquez, F. A. & Beltrán Baquerizo, G. E. (2019). Métodos y Técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*, 15(70), 455-459. <https://doi.org/https://doi.org/10.15332/25005421.6315> https://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500455&lng=es&tlng=pt


Quintero-Bacca, A. (2022). Actividades lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de grado quinto. Aibi revista de investigación, administración e ingeniería, 10(1), 1-12. https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/actividades_ludicas_para_fortalecer_el_pensamiento_logico-matema/2395

Rodríguez, M. D. M. (2024). Metacognición y lúdica. Un binomio estratégico para el aprendizaje significativo en estudiantes de aulas multigrados. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(2), 2759-2775. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10709/15778>

Rodríguez-Silva, J. & Alsina, Á. (2023). La educación STEAM y el aprendizaje lúdico en todos los niveles educativos. Revista Práxis, 1, 188-212. <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraxis/article/view/3170>

Valle, A., Manrique, L. & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/index.php/Record/RPUC_e93817a02f76a6b9ba9c98cdcc68c737

Vera Arcentales, F. O. (2020). La importancia del proceso de enseñanza - aprendizaje y la evaluación diagnóstica. Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo, 12(8).

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .