



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2635>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

Playful didactic strategy to activate the teaching and learning process in students of the third grade of the basic elementary level

Estratégia didática lúdica para ativar o processo ensino y aprendizagem em alunos da terceira série do ensino fundamental básico

Maria Silvana Salazar-Moreira^I

msalazar4810@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-0449-8486>

Liliana del Rocio Loor-Salmon^{II}

liliana.loor@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-4747-4935>

Correspondencia: msalazar4810@utm.edu.ec

***Recibido:** 30 de enero del 2022 ***Aceptado:** 13 de febrero de 2022 * **Publicado:** 26 de febrero de 2022

- I. Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Resumen

El estudio está fundamentado en las estrategias didácticas lúdicas para activar el proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental por cuanto es necesario destacar la importancia de establecer momentos de motivación en la adquisición de los conocimientos; para esto se aplicó una investigación de tipo cualitativa direccionada a investigar las teorías que los compongan, la descripción de conceptos y en esta forma producir nuevos conocimientos. El uso de la metodología correlacional enfocado a la evaluación de las variables sin tomar en cuenta factores adversos, es de carácter bibliográfico por el aporte de diversas ideas que están contenidas en documentos de tipo científico experimental, libros.

Los resultados de la investigación registraron la incidencia de las estrategias didácticas lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje como una dinámica pertinente por lo que motivó a los educandos a alcanzar el dominio de los contenidos impartidos por el docente evidenciándose clases con participación activa, un mayor desarrollo de habilidades, destrezas y mejoramiento de los rendimientos académicos.

Palabras clave: Estrategia didáctica; lúdica; enseñanza y aprendizaje; aprendizaje significativo.

Abstract

The study is based on playful didactic strategies to activate the teaching-learning process in third grade students of the elementary basic level, since it is necessary to highlight the importance of establishing moments of motivation in the acquisition of knowledge; For this, a qualitative research was applied aimed at investigating the theories that compose them, the description of concepts and in this way produce new knowledge. The use of the correlational methodology focused on the evaluation of the variables without taking into account adverse factors, is of a bibliographic nature due to the contribution of various ideas that are contained in experimental scientific documents, books.

The results of the research registered the incidence of playful didactic strategies in the teaching and learning process as a pertinent dynamic, which motivated the students to achieve mastery of the contents taught by the teacher, evidencing classes with active participation, a greater development of abilities, skills and improvement of academic performance.

Keywords: Didactic strategy; playful; teaching and learning; significant learning.

Resumo

O estudo baseia-se em estratégias didáticas lúdicas para ativar o processo de ensino-aprendizagem em alunos do 3º ano do ensino fundamental, pois é preciso destacar a importância de se estabelecer momentos de motivação na aquisição do conhecimento; Para isso, foi aplicada uma pesquisa qualitativa com o objetivo de investigar as teorias que os compõem, a descrição de conceitos e assim produzir novos conhecimentos. A utilização da metodologia correlacional focada na avaliação das variáveis sem levar em conta fatores adversos, é de natureza bibliográfica devido à contribuição de várias ideias que estão contidas em documentos científicos experimentais, livros.

Os resultados da pesquisa registraram a incidência de estratégias didáticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem como uma dinâmica pertinente, que motivou os alunos a alcançar o domínio dos conteúdos ministrados pelo professor, evidenciando aulas com participação ativa, maior desenvolvimento de habilidades, habilidades e melhoria do desempenho acadêmico.

Palavras-chave: Estratégia didática; lúdico; ensino e aprendizagem; aprendizagem significativa.

Introducción

A lo largo del tiempo, la educación ha buscado fortalecer la forma en que un docente interviene en el proceso de enseñanza en respuesta a las necesidades escolares expresadas a través de diversos documentos (Currículo nacional, planes decenales, etc.). A nivel mundial los sistemas educativos buscan las alternativas de promover ambientes óptimos de aprendizajes que motiven a los educandos a la adquisición de conocimientos, sin violencia, y para ello rebelan la necesidad de implementar nuevos cambios en la praxis en donde prioricen en los estados emocionales de los estudiantes como parte fundamental en el aula de clases en búsqueda de la generación de nuevos conocimientos a través de procesos lúdicos.

Los docentes utilizan los currículos de instrucción para enriquecer el proceso de enseñanza, buscando satisfacer las necesidades de los estudiantes a los que se enfocan de manera individual o colectiva, pero esto no ha funcionado debido al bajo rendimiento académico. Una publicación del Ministerio de Educación de Ecuador da fe de los niveles alcanzados por los datos de la prueba PISA que alcanzan los jóvenes es de “El 29% de los jóvenes de 15 años alcanzó el nivel mínimo de competencia en matemáticas, el 43% en ciencias y el 49% en lectura (Ministerio de Educación, 2018)

Según (Aquino, 2021) sostiene que en el contexto de América Latina, la educación ha sido objeto de un importante debate académico en los últimos años, pues cuando se trata de la globalización los

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

desafíos son enormes, por lo que se deben de aplicar los avances tecnológicos y la integración de las estrategias didácticas en el aula, por lo tanto, no es suficiente para hacer frente a realidades complejas sino enfocar planeaciones a mejorar el ambiente escolar y la adquisición de conocimientos a través de la adquisición de competencias docentes.

Es importante destacar que la aplicación de la lúdica son las primeras pinceladas que un docente traza en la vida de los educandos y mediante ella puede fortalecer los conocimientos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así mismo se puede identificar que a medida que los educandos suben de nivel educativo, el docente deja de lado las clases dinámicas basadas en metodologías y didácticas que contengan la lúdica y es donde se evidencia que las clases son monótonas y los alumnos no sienten ganas de participar en ella.

Desarrollo

Definición

Estrategia didáctica

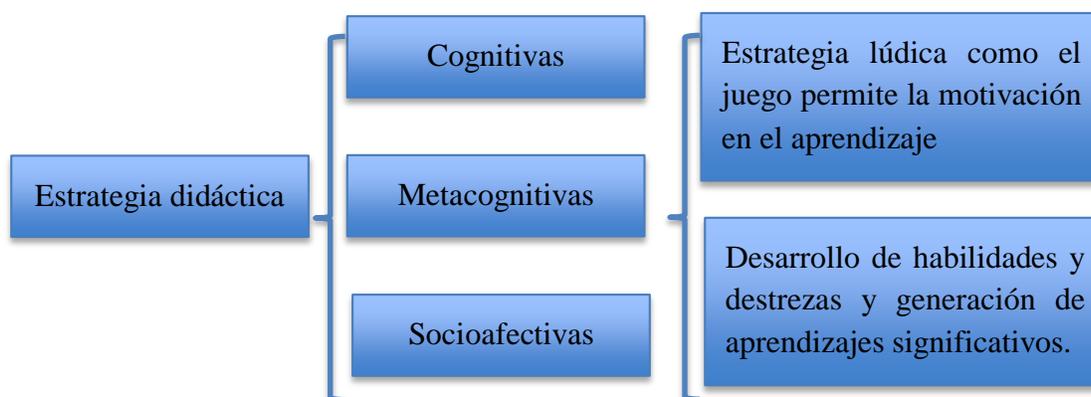
Se puntualiza de forma conceptual que se las reconoce como las metodologías y las didácticas que un docente pueda establecer en proceso de enseñanza y aprendizaje para la transformación educativa estableciendo un entorno favorable para la adquisición de los conocimientos de cada una de las áreas involucradas en la maya curricular para este nivel educativo.

Según (EUROINNOVA, 2020), en su publicación sostiene que las estrategias didácticas son procedimientos formales estructurados armónicos que tiene una organización en búsqueda del desarrollo de uno o varios procesos de aprendizajes en las escuelas; es decir presentar al alumno de manera motivadora alternativas de resolución de las actividades propuestas en donde el de manera ordenada procesa y conserva la información.

Por lo antes expuesto las estrategias didácticas son un conjunto de técnicas y modelos educativos que permiten aumentar la capacidad de organizar la información de forma lógica en donde se pueden constituir percepciones de conceptos innovadores reconociendo el objetivo de la clase, aprende los procesos de resolución de actividades y poderlos realizar de manera independiente en ejercicios similares en el futuro en la obtención de aprendizajes significativos en este nivel y los superiores.

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

Figura 1. Estrategias didácticas.



Las estrategias didácticas se dividen en diversos tipos que son las cognitivas, metacognitivas y socioafectivas mismas que al aplicar los docentes en el aula de clases permiten mediante la acción del juego transformar el ambiente de aprendizaje y motivar a los educandos y desarrollar habilidades y destrezas en la generación de nuevos conocimientos para la vida.

La lúdica

Las estrategias didácticas lúdicas se las conoce como un mecanismo para que el ser humano exprese su forma de pensar, encaminados hacia la diversión por medio del juego, divertirse de manera sana expresando sus sentimientos basados en su autenticidad pueden reír, llorar, gritar.

De acuerdo con (Posada, 2016) en su tesis, se refiere a las necesidades humanas, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir en el ser humano una serie de emociones hacia el entretenimiento, la diversión, la relajación, haciéndolos disfrutar, reír, gritar e incluso llorar en una verdadera fuente de emoción.

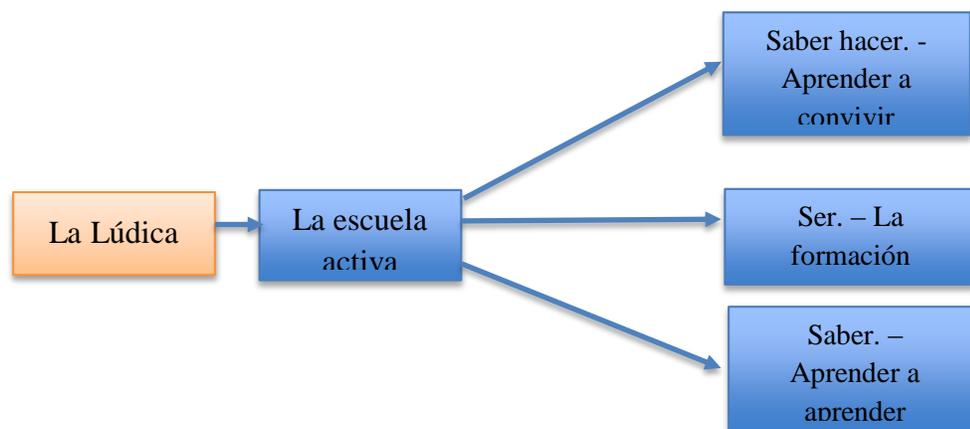
(Alcívar & Moya, 2020) Sostienen en su artículo que los sistemas educativos a nivel mundial han resaltado que desde los primeros años de escolaridad se deben de implementar estrategias didácticas lúdicas por cuanto activan al cerebro en la adquisición de los aprendizajes y motivar a los alumnos en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el desarrollo de las habilidades y destrezas para solucionar las problemáticas que se le presenten en la vida.

Alcívar & Moya continúan anotando sobre la importancia de establecer estrategias para el aprendizaje desde los primeros años de escolaridad, debido que desde el vientre materno el ser humano aprende

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

mediante los sentidos, mismos que se relacionan con su entorno, al nacer tienen una relación directa con el medio aprendiendo constantemente mediante la lúdica en el hogar.

Figura 2. La lúdica en la enseñanza – aprendizaje.



De acuerdo a la figura 2, la lúdica permite lograr la transformación de la praxis docente logrando la escuela activa en donde intervienen el Saber hacer, en donde el alumno aprende a vivir, el Ser, en donde adquiere la formación en su desarrollo integral, y el Saber, aprende a aprender.

Enseñanza y Aprendizaje

Al hablar del proceso de enseñanza y aprendizaje es donde se realiza la obtención de los conocimientos que el profesor imparte y los educandos, teniendo en cuenta que pueden ser mediados por estrategias didácticas o metodológicas que potencian esta adquisición con más rapidez.

(Andrade, 2020) En su artículo científico publica que los juegos son muy útiles en entornos educativos, actúan como estrategias didácticas, de modo que el principal objetivo del juego es potenciar y estimular a los alumnos hacia la enseñanza y el aprendizaje creativo. El juego constituye un modo particular de interacción del niño con su entorno, cualitativamente diferente al de un adulto. Así mismo (Cabezas, Molina, & Ricaurte, 2019) indican en su artículo que las estrategias lúdicas y sus ventajas son poco conocidas por los docentes, por esto se nota la escases de este tipo de dinámicas en el aula de clases. Por ello se debe reconocer que los juegos didácticos lúdicos que aportan nuevas estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje por cuanto permite generar habilidades y destrezas que solucionaran los ejercicios planteados.

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

Tabla 1. Métodos, estrategias y estilos de enseñanza en educación básica

Métodos	Estrategias	Estilos
Estructura general en el proceso de enseñanza	Responder a las necesidades del alumnado.	Características del contexto
Secuencia entre contenidos	Adaptarse a la realidad institucional	Elecciones por efectividad
Planificaciones	Creación de ambientes de aprendizaje	Formas de composiciones
Procesos de aprendizaje	Flexibilidad educativa	Enfoques personalizados por el docente

En la tabla expuesta se encuentran los métodos, estrategias y estilos aplicados en la educación general básica que se deben aplicar a los procesos de enseñanza y aprendizaje permitiendo a los docentes facilitar la forma en que explican a sus educandos la clase y afianzar sus conocimientos para la vida.

Materiales y métodos

Se aplicó el método cualitativo para la interpretación de los distintos procesos cognitivos, la investigación es de tipo correlacional porque se evaluó las ambas variables sin tomar en cuenta otra, es bibliográfica porque en el constructo se han tomado en cuenta ideas de diversos autores que se encuentran en documentos de tipo científico experimental, libros entre otros que enriquezcan el artículo.

Análisis y discusión de los resultados

Estrategia lúdica en la básica elemental

Se define a la estrategia didáctica lúdica como la forma de facilitar los contenidos de enseñanza a través del juego, es cuando el docente plantea un escenario de enseñanza en donde se brindan distintas actividades con el uso de materiales y recursos que conducen a que los educandos tengan una participación más activa y la pertenencia de los alumnos por ello el docente termina convirtiéndose en un motivador en el aula de clases.

A juicio de (Torres, 2019) en su tesis indica que el docente debe partir del escenario proporcionado por el juego, es entretenido y experimental, se ha sugerido para la infancia, por ser el período en el

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

que se vive y piensa a través de la imaginación, la expresión y la diversión. En ocasiones se observa que, al subir de nivel educativo se van dejando de lado las estrategias de carácter lúdico por lo que se pierden oportunidades de enseñanza con los educandos.

De acuerdo con (Leyva, 2011) cita a la UNESCO 1980, donde anota que el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. De hecho, algunos adultos lo odian tanto que incluso bloquean las actividades divertidas de los niños, como si fuera una pérdida de tiempo y energía, cuando salen cosas más urgentes y más graves que tienen que tratar. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes que ven a un niño llegar a la edad de la razón tan pronto como, y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe pagar tan pronto como pueda caminar, pueda hablar y distinguir izquierda y manos derechas” (p. 10).

Leyva continúa anotando que se deben de fortalecer las estrategias de enseñanza de carácter lúdico por lo que es necesario se desarrollen habilidades y destrezas en la adquisición de conocimientos dentro del aula de clases y fuera de ella por lo que se está en constante aprendizaje y se debe de aprovechar los años inferiores por lo que el cerebro está mucho más activo y presto para esta adquisición.

Figura 3. Tipos de estrategias lúdicas para básica elemental.



Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

La aplicación de estrategias didácticas lúdicas en los niveles básicos elementales debe de contener características propias para que sean atractivas y como consecuencia se puedan desarrollar habilidades y destrezas en los alumnos.

El docente y la aplicación de la lúdica

El docente en el aula de clases debe motivar a los educandos en el proceso de enseñanza y aprendizaje para la obtención de los aprendizajes significativos, por lo que se reconoce que establecer la lúdica en su instrucción en cualquiera de los niveles, pero en general se lo aplica escasamente porque desconoce de sus múltiples ventajas en el aprendizaje interdisciplinar

Empleando las palabras de (Delgado, 2016) en su tesis refiere en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje que el docente es quien se ocupa de las estrategias, métodos y herramientas que utilizan de acuerdo con las necesidades identificadas en el aula de clases para guiar el aprendizaje de los estudiantes. En las planificaciones construidas se proporcionan con el uso de juegos educativos para completar un objetivo didáctico, desarrollar la atención, la memoria y otras habilidades de pensamiento; es una técnica de enseñanza participativa, que desarrolla métodos de gestión y comportamientos correctos, para estimular la disciplina, en la medida adecuada y contribuir al logro de la motivación en los sujetos; proporcionar una variedad de procesos de aprendizaje.

Así mismo (Cuesta, 2019) en su informe sostiene que el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos ha sido un factor de provecho que ha motivado a los docentes en la inclusión de estrategias lúdicas para despertar el interés de los alumnos en la adquisición de conocimientos que les permitan resolver las situaciones que se les presenten en la vida y poder replicar estas acciones en todos los contextos y situaciones.

Teniendo en cuenta a (Guzmán, 2018) en su artículo científico donde explica que en los primeros años de vida de un infante se consideran como el periodo más importante de su existencia, por lo tanto, son importantes el desarrollo de habilidades y destrezas por ello el docente a través de la integración de varias actividades y situaciones que lo relacionan con su entorno prevé el uso de estas alternativas que se usen dentro o fuera del aula de clases en las situaciones personales.

Desarrollo de habilidades y destrezas en básica elemental mediante la lúdica

El proceso de enseñanza y aprendizaje es un aspecto relevante en la vida de un individuo por lo que se puede resaltar la importancia de implementación de actividades basadas en la lúdica porque estas tienen la capacidad de brindar a los niños distintas formas de comunicación y expresión de sus sentimientos en donde se pueden establecer amistades estrechas entre los miembros de un grupo,

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

desarrollan sus habilidades y destrezas en cuanto a lo intelectual y locomoción mismas que son imprescindibles en los procesos mentales.

(Castillo, Planas, & Cabrera, 2014) En su artículo científico menciona que al estructurar estrategias basadas en la lúdica se puede afirmar que son con las que más los alumnos se familiarizan con más facilidad debido a que se aplican desde los primeros años de escolaridad, esto teniendo una gran influencia en su futuro por lo que emplea las actividades de motricidad misma que se expresa con espontaneidad satisfaciendo las necesidades e intereses de los niños de la mejor manera.

Así mismo (Barreno & Jessica, 2015) consideran en su artículo que para un óptimo desarrollo de los niños se requieren de muchos actores entre ellos la familia y los docentes quienes asumen el reto con mucha responsabilidad sobre sus hijos desde el vientre materno y el desarrollo integral de los educandos hasta alcanzar el desarrollo pleno psicomotor. La lúdica aparte de promover el juego fortalece las habilidades de percepción, desempeño, pensamiento y de lenguaje, etc., por otro lado, contribuye al desarrollo físico, mental, social, moral y conductual.

(Espinoza, Reyes, & Rivas, 2019) En su artículo promueve la misión de la educación la cual es el logro de alcanzar el desarrollo de habilidades por lo que el docente debe de establecer pautas para alcanzar el fortalecimiento de todas las potencialidades de manera individual y grupal esto último por lo que se debe integrar con la sociedad. Debido a los cambios restructurales que se han llevado a cabo cambian las prioridades en cuanto a la interacción, socialización y desarrollo integral de los educandos.

Conclusiones

- Las estrategias didácticas lúdicas son un aporte de relevancia para la educación de niños y niñas en nivel básico elemental por lo que motiva a los alumnos en la obtención de habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza – aprendizaje y como consecuencia su desarrollo integral.
- Se determina que los docentes al no conocer de la importancia del uso de las estrategias didácticas lúdicas están perdiendo la oportunidad de potenciar la forma que los alumnos adquieren sus aprendizajes limitándolos a clases lineales y con escasas de motivación.
- Para lograr una transformación educativa el docente debe de fortalecer sus competencias en el uso de estrategias en el aula que motiven al aprendizaje de sus alumnos y de esa manera se alcancen nuevos niveles que logren replicarse en otros sectores de la institución.

Referencias

1. Alcívar, D., & Moya, M. (2020). La neurociencia y los procesos que intervienen en el aprendizaje y la generación de nuevos conocimientos. *Polo del conocimiento*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7554360.pdf>
2. Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños de educación inicial. *Journal of science and research*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7398049.pdf>
3. Aquino, M. F. (2021). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE*. Guayaquil.
4. Barreno, Z., & Jessica, M. (2015). Estimulación temprana para potenciar la inteligencia psicomotriz: importancia y relación. *Unemi Ciencia*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5826/582663829013.pdf>
5. Cabezas, E., Molina, F., & Ricaurte, P. (2019). Estrategia Lúdica para enseñanza en estudiantes de Ingeniería: Caso práctico. *Revista Espacios*. Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/19401510.html>
6. Castillo, E., Planas, I., & Cabrera, J. (2014). Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices e intelectuales en los niños y las niñas del 6° año de vida del círculo infantil ‘Amiguitos de Polonia’ de Plaza de la Revolución. *Educación Física y Deportes*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd195/desarrollar-habilidades-motrices-e-intelectuales.htm#:~:text=El%20juego%20propicia%20en%20el%20ni%C3%B1o%20la%20adquisici%C3%B3n%20de%20numerosas,el%20pensamiento%2C%20el%20lenguaje%20etc.>
7. Cuesta, M. (2019). *Actividades lúdicas como estrategia para afianzar el pensamiento numérico de niños y niñas del Tercero del Centro Educativo Rural Madre seca sede Concha Media del Municipio de Anori*. Medellín: Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/16568/1/2019_actividades_ludicas_estrategia.pdf
8. Delgado, P. (2016). *Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana “María Auxiliadora”*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/834>

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

9. Espinoza, C., Reyes, C., & Rivas, H. (2019). El aprestamiento a la matemática en educación preescolar. *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100193
10. EUROINNOVA. (01 de 05 de 2020). *Universidad Nebrija*. Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/blog/importancia-de-las-estrategias-didacticas#:~:text=Las%20estrategias%20did%C3%A1cticas%20se%20consideran,y%20retenci%C3%B3n%20de%20la%20informaci%C3%B3n>.
11. Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el Centro Infantil Cumbayá Valley. *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153
12. Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
13. Ministerio de Educación. (2018). *Resultados de las pruebas PISA*. Quito: OECD. Obtenido de https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf
14. Posada. (2016). *La lúdica como estrategia didáctica*. Instituto de Investigación en Educación (IEDU). Obtenido de <http://laludicaut.blogspot.com/p/importancia-de-la-ludica.html>
15. Torres, L. (2019). *La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la educación superior*. Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada. Obtenido de <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuisaMaria%202019.pdf?sequence=1>