



INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO
DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.**



INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA:
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS
PROCESOS DE APRENDIZAJE

ISBN: 9978-9942-606-78-5 (eBook)

Editado por:

Universidad Técnica de Babahoyo
Avenida Universitaria Km 2.5 Vía a Montalvo

Teléfono: 052 570 368

© Reservados todos los derechos 2026

www.utb.edu.ec

E-mail: editorial@utb.edu.ec

ISBN: 978-9942-606-78-5



Este texto ha sido sometido a un proceso de evaluación por pares
externos.

Diseño y diagramación, montaje y producción editorial
Universidad Técnica de Babahoyo

*Queda prohibida toda la reproducción de la obra o partes de la
misma por cualquier medio, sin la preceptiva autorización previa.*

Babahoyo – Los Ríos – Ecuador

Dedicatoria

Este libro está dedicado a los docentes de la Educación General Básica que, con vocación, compromiso y creatividad, transforman diariamente el aula en un espacio de aprendizaje significativo. A los estudiantes, razón fundamental de toda innovación pedagógica, cuyo entusiasmo y diversidad inspiran la búsqueda permanente de estrategias lúdicas que potencien su desarrollo integral. Asimismo, se dedica a la comunidad académica e investigativa que, apuesta por una educación de calidad, reflexiva y contextualizada, convencida de que la innovación es un camino indispensable para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Autores:

Dra. Tanya del Rocío Sánchez Salazar

MSc. Victoria Josefina Gómez Alcívar

MSc. Ricardo Melecio Arana Cadena

MSc. Angela Secundina Saa Morales

MSc. Elsa Griselda Henríquez Carrera

PRÓLOGO

La educación contemporánea exige docentes capaces de responder a contextos cambiantes, diversos y complejos. En este escenario, la innovación pedagógica deja de ser una tendencia para convertirse en una responsabilidad ética y profesional, especialmente en la Educación General Básica, etapa clave en la formación integral de los estudiantes.

El libro “Innovación pedagógica en la Educación General Básica: Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje” constituye un valioso aporte al campo educativo, al articular con solidez teórica y claridad metodológica el uso de la lúdica como mediadora del aprendizaje. La obra invita a reflexionar críticamente sobre las prácticas pedagógicas tradicionales y propone alternativas innovadoras centradas en el estudiante, el juego y la construcción significativa del conocimiento.

A lo largo de sus capítulos, el lector encontrará fundamentos epistemológicos, enfoques pedagógicos contemporáneos y propuestas didácticas aplicables al aula, diseñadas desde una mirada inclusiva, activa y contextualizada. Los autores abordan la lúdica no como un recurso accesorio, sino como una estrategia pedagógica intencional que potencia el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

Este libro está dirigido a docentes de Educación General Básica, formadores de docentes, estudiantes de pedagogía e investigadores educativos interesados en fortalecer la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su lectura invita a repensar el rol del docente como mediador innovador y a reconocer el valor del juego como herramienta formativa esencial en la educación.

Sin duda, esta obra contribuirá a enriquecer la práctica pedagógica y a promover una educación con calidad, creativa y transformadora.

Dra Gina Lorena Camacho Tovar

PRESENTACIÓN

La educación en la actualidad enfrenta el reto de responder a contextos sociales, culturales y tecnológicos en constante transformación. En este escenario, la Educación General Básica adquiere un papel fundamental, pues constituye la base sobre la cual se construyen los aprendizajes, valores y competencias que acompañarán al estudiante a lo largo de su trayectoria educativa. Frente a estos desafíos, la innovación pedagógica se consolida como un eje clave para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo prácticas educativas más dinámicas, inclusivas y significativas.

El libro **“Innovación pedagógica en la Educación General Básica: estrategias lúdicas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje”** surge como una respuesta académica y didáctica a la necesidad de transformar las prácticas docentes tradicionales, la obra propone el uso de estrategias lúdicas como mediadoras del aprendizaje, reconociendo al juego como una herramienta pedagógica con alto valor formativo, capaz de potenciar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

A lo largo de sus cinco capítulos, el libro articula fundamentos teóricos sólidos con propuestas metodológicas aplicables al aula. Se abordan enfoques pedagógicos contemporáneos que sustentan la innovación educativa, el valor pedagógico de la lúdica y su integración en las distintas áreas curriculares de la Educación General Básica. Asimismo, se presentan orientaciones para la planificación, implementación y evaluación de estrategias lúdicas, priorizando una evaluación formativa y auténtica centrada en los procesos de aprendizaje.

La obra está dirigida a docentes en ejercicio, estudiantes de carreras de educación, formadores de docentes e investigadores educativos interesados en fortalecer la calidad educativa desde una perspectiva innovadora. Su enfoque práctico y reflexivo permite al lector repensar su rol como mediador del aprendizaje, promoviendo ambientes educativos participativos, motivadores y contextualizados.

En definitiva, este libro constituye un aporte significativo al campo educativo, al ofrecer herramientas pedagógicas que favorecen una educación con calidad, creativa y transformadora. Su contenido invita a asumir la innovación pedagógica no solo como una estrategia metodológica, sino como un compromiso con la mejora continua de la educación y el desarrollo integral de los estudiantes de la Educación General Básica.

Los autores:

Dra. Tanya del Rocío Sánchez Salazar

MSc. Victoria Josefina Gómez Alcívar

MSc. Ricardo Melecio Arana Cadena

MSc. Angela Secundina Saa Morales

MSc. Elsa Griselda Henríquez Carrera

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I	10
Fundamentos teóricos de la innovación pedagógica en la Educación General Básica	10
1.1 Conceptualización de la innovación pedagógica	10
1.2. Importancia de la innovación pedagógica a través de la ludica.....	4
1.3. Evolución histórica de la innovación pedagógica	33
1.4. Bases epistemológicas de la innovación pedagógica	34
1.5. Innovación pedagógica y procesos de aprendizaje	29
1.6. Reflexiones finales del capítulo	40
CAPÍTULO II.....	41
La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje	41
2.1. Conceptualización de la lúdica en el ámbito educativo	41
2.2. Fundamentos teóricos de la lúdica como estrategia pedagógica.....	38
2.3. Tipos de estrategias lúdicas en la Educación General Básica	40
2.4. Beneficios de la lúdica en los procesos de aprendizaje.....	51
2.5. El rol del docente en la mediación lúdica	60
2.6. Reflexiones finales del capítulo	70
CAPÍTULO III	71
Estrategias lúdicas innovadoras aplicadas a los procesos de aprendizaje	71
3.1. Diseño de estrategias lúdicas innovadoras en la Educación General Básica	64
3.2. Estrategias lúdicas para el área de Lengua y Literatura	79
3.3. Recursos didácticos innovadores para la mediación lúdica	81
3.4. Recursos didácticos innovadores para la mediación lúdica para niños con NEE	84
3.5. Sistematización de experiencias lúdicas en el aula	91
3.6. Reflexiones finales del capítulo	94
CAPÍTULO IV.....	95
Evaluación de los procesos de aprendizaje basados en la implementación de estrategias lúdicas.....	95
4.1. La evaluación en la Educación General Básica desde un enfoque innovador	95

4.2. Evaluación formativa y auténtica en contextos lúdicos	96
4.3. Instrumentos de evaluación aplicables a estrategias lúdicas	98
4.4. Retroalimentación y seguimiento del aprendizaje	100
4.5. Dificultades y desafíos en la evaluación lúdica	106
4.6. Reflexiones finales del capítulo	124
CAPÍTULO V	125
Propuesta pedagógica innovadora basada en estrategias lúdicas inclusivas para Educación General Básica	125
5.1 Fundamentación y justificación de la propuesta pedagógica.....	125
5.2. Diseño metodológico de propuesta.....	127
5.3 Estrategias lúdicas propuestas por áreas curriculares	135
5.4 Recursos didácticos y materiales	136
5.5 Implementación de la propuesta en el aula	141
5.6 Evaluación de la propuesta pedagógica.....	147
5.7 Proyección y sostenibilidad de la propuesta.....	161
5.8 Reflexiones finales del capítulo.....	162
CONCLUSIONES GENERALES.....	164
RECOMENDACIONES	165
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	166
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	167

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea enfrenta el desafío permanente de responder a contextos sociales, culturales y pedagógicos cada vez más dinámicos. En este escenario, la Educación General Básica (EGB) se constituye en una etapa clave para el desarrollo integral de los estudiantes, pues en ella se consolidan las bases cognitivas, socioemocionales y actitudinales que incidirán en los aprendizajes futuros. Ante esta realidad, surge la necesidad de replantear las prácticas pedagógicas tradicionales y transitar hacia modelos innovadores que promuevan aprendizajes significativos, pertinentes y contextualizados.

La innovación pedagógica se presenta, en este sentido, como una respuesta necesaria a las demandas actuales del sistema educativo. No se trata únicamente de incorporar nuevas metodologías o recursos, sino de transformar de manera consciente y reflexiva los procesos de enseñanza y aprendizaje, colocando al estudiante como protagonista activo de su formación. Desde esta perspectiva, el docente asume un rol mediador, creativo y crítico, capaz de diseñar experiencias educativas que potencien el desarrollo integral de los educandos.

Dentro de este marco innovador, las estrategias lúdicas adquieren una relevancia especial en la Educación General Básica. El juego, entendido como una actividad inherente al desarrollo humano, favorece la motivación, la creatividad, la interacción social y la construcción significativa del conocimiento. Diversos estudios en el ámbito de la pedagogía y la psicología educativa coinciden en señalar que la lúdica, cuando es intencionalmente planificada, se convierte en una poderosa estrategia pedagógica que fortalece los procesos de aprendizaje y mejora el clima escolar.

En el contexto educativo actual, la lúdica se consolida como un eje fundamental para responder a las exigencias de una educación centrada en el estudiante, donde el aprendizaje deja de ser un proceso pasivo para convertirse en una experiencia activa, significativa y vivencial. La incorporación del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje permite atender no solo el desarrollo cognitivo, sino también las dimensiones emocional, social y ético del educando, aspectos indispensables para una formación integral.

En una sociedad caracterizada por el constante cambio, la diversidad cultural y el avance tecnológico, las estrategias lúdicas ofrecen múltiples posibilidades para contextualizar los contenidos curriculares, favorecer la inclusión educativa y promover aprendizajes duraderos.

Asimismo, la lúdica contribuye a generar ambientes de aprendizaje positivos, donde el error es asumido como parte del proceso formativo, fortaleciendo la confianza, la autonomía y la disposición para aprender.

Desde una perspectiva pedagógica contemporánea, la lúdica trasciende su concepción tradicional como recreación para consolidarse como una estrategia didáctica intencionada que dinamiza el currículo y enriquece la práctica docente. En la Educación General Básica, el juego facilita la comprensión de contenidos, estimula el pensamiento crítico y creativo, y fortalece habilidades sociales como la cooperación, el respeto y la comunicación asertiva.

Asimismo, la integración de recursos lúdicos tradicionales y digitales permite atender los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, favoreciendo la equidad y la inclusión educativa. En este sentido, la lúdica constituye una herramienta pedagógica clave para afrontar los desafíos actuales, al articular innovación, motivación y aprendizaje significativo en favor del desarrollo integral de los estudiantes.

El presente libro, titulado **“Innovación pedagógica en la Educación General Básica: estrategias lúdicas para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje”**, tiene como propósito analizar, fundamentar y proponer el uso de estrategias lúdicas como mediadoras del aprendizaje desde un enfoque innovador. La obra se orienta a docentes en ejercicio, estudiantes de formación docente e investigadores educativos interesados en transformar la práctica pedagógica desde una mirada crítica y contextualizada.

A lo largo de sus cinco capítulos, el libro articula fundamentos teóricos, análisis investigativo y propuestas prácticas que permiten comprender la importancia de la innovación pedagógica y su aplicación en el aula mediante estrategias lúdicas. Se abordan aspectos conceptuales, metodológicos y evaluativos, así como experiencias y propuestas pedagógicas diseñadas para responder a las necesidades reales de la Educación General Básica.

Finalmente, esta obra aspira a convertirse en un aporte significativo al campo educativo, promoviendo una reflexión profunda sobre el rol del docente, la importancia del juego como mediador pedagógico y la necesidad de construir procesos de aprendizaje más humanos, participativos e inclusivos. La innovación pedagógica, sustentada en la lúdica, se proyecta, así como una vía efectiva para fortalecer la calidad educativa y el desarrollo integral de los estudiantes e los diferentes niveles de la Educación General Básica.

CAPÍTULO I

Fundamentos teóricos de la innovación pedagógica en la Educación General Básica

Dra. Tanya del Rocío Sánchez Salazar

1.1 Conceptualización de la innovación pedagógica

La innovación pedagógica constituye un eje fundamental en la transformación de los sistemas educativos contemporáneos. Su conceptualización ha evolucionado a lo largo del tiempo, pasando de una visión centrada únicamente en la incorporación de recursos o técnicas innovadora, a una comprensión más amplia que involucra cambios profundos en las concepciones, prácticas y relaciones que se generan en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Según Gualan et al. (2025). “La innovación pedagógica se ha convertido en una necesidad inminente en el ámbito educativo del siglo XXI, debido a los rápidos avances tecnológicos, las transformaciones sociales y las nuevas exigencias laborales” (p.3436).

En este sentido, la innovación pedagógica representa una respuesta estratégica a los desafíos contemporáneos de la educación, ya que favorece la implementación de metodologías activas, el uso pertinente de recursos tecnológicos y el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes desenvolverse de manera efectiva en entornos cambiantes cada vez más complejos.

Desde este enfoque pedagógico innovador, permite mejorar la práctica educativa para poder responder de manera adecuada las necesidades del contexto educativo y de los estudiantes. No se trata solo de innovar por el simple hecho de hacerlo, sino de promover cambios que se funden en la reflexión crítica, la investigación educativa y la experiencia de los docentes; por lo tanto, se entiende como un proceso sistemático, intencional y adaptado a cada situación.

En este sentido, los cambios tecnológicos y sociales del siglo XXI resultan pertinentes en el contexto educativo actual. Coincido con los autores en que la educación no puede permanecer estática frente a los procesos de globalización y transformación digital, ya que el desarrollo de habilidades en los estudiantes requiere metodologías más dinámicas, participativas y centradas en el aprendizaje activo.

Sin embargo, es necesario considerar que la implementación de estrategias innovadoras depende de factores como la formación docente, los recursos institucionales y el contexto sociocultural, elementos que pueden limitar o potenciar su aplicación efectiva.

Frente a estas transformaciones educativas propias del siglo XXI, las actividades lúdicas se presentan como un recurso pedagógico que contribuye a dinamizar el proceso de aprendizaje. Estas estrategias favorecen la motivación, la participación activa y la construcción significativa del conocimiento, al situar al estudiante como protagonista de su propio proceso formativo. Asimismo, el juego puede generar espacios de interacción y colaboración que permiten desarrollar habilidades de manera más activa y significativa, siempre que las actividades sean planificadas de acuerdo con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.

La innovación pedagógica y la lúdica en conjunto, generan una sinergia que potencia el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y creativas, permitiendo que el aprendizaje no solo sea efectivo, sino también más contextualizado frente a las demandas educativas contemporáneas.

No obstante, para que esta articulación sea verdaderamente efectiva, es fundamental desarrollar una planificación didáctica intencional y una adecuada preparación docente que oriente el proceso pedagógico para contribuir al fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje. En este sentido, Rodríguez et al. (2025) afirman que “la innovación pedagógica se concibe como un proceso sistemático de transformación de la práctica educativa orientado a mejorar el aprendizaje, fortalecer la participación estudiantil y responder a los desafíos sociales, tecnológicos y culturales del siglo XXI” (p. 4).

1.2. Importancia de la innovación pedagógica a través de la lúdica

La importancia de innovar en la enseñanza mediante el juego radica en su capacidad para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia significativa, motivadora y participativa. En concordancia con el planteamiento de Jean Piaget sobre el desarrollo cognitivo, el juego se constituye en un recurso pedagógico que favorece la construcción activa del conocimiento, dado que permite a los estudiantes interactuar con su entorno, experimentar, resolver situaciones y desarrollar progresivamente sus esquemas mentales a partir de la experiencia.

Asimismo, de acuerdo con el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, las actividades lúdicas promueven la interacción social, el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades mediante la mediación y el intercambio con otros. En este contexto, el juego no solo fortalece las capacidades cognitivas, sino que contribuye al desarrollo emocional y social de los estudiantes de manera integral. Por consiguiente, la incorporación de estrategias lúdicas innovadoras en el aula favorece una educación más dinámica, inclusiva y contextualizada, capaz de responder a las necesidades y características de los diversos entornos educativos.

Por lo tanto, innovar aprendizajes mediante estrategias lúdicas, es lograr un aprendizaje significativo en los distintos contextos educativos. Adicionalmente, para contribuir con la utilización de los materiales didácticos innovadores se requiere la utilización de reciclaje y de tecnología, para un conocimiento más divertido y creativo. Quezada et al. (2025) sostienen que los materiales didácticos constituyen recursos fundamentales para una pedagogía activa, ya que favorecen experiencias de aprendizaje significativas, flexibles e interactivas. En este contexto, la lúdica contribuye a generar espacios de interacción que promueven la participación de todos los estudiantes.

Para López et al. (2025). Las actividades lúdicas también juegan un papel crucial en la promoción del bienestar general de los niños. El juego ofrece una forma de liberar tensiones y reducir el estrés, creando un entorno positivo y estimulante que favorece el aprendizaje. Los estudios han demostrado que los niños que participan regularmente en actividades lúdicas tienen una mejor salud mental y emocional, lo que a su vez contribuye a un rendimiento académico más exitoso. (p. 179).

En concordancia con los planteamientos expuestos, la innovación pedagógica y las actividades lúdicas se configuran como estrategias complementarias que fortalecen el proceso educativo desde una perspectiva integral. La incorporación del juego como recurso didáctico no solo dinamiza el aprendizaje y promueve la participación activa del estudiante, sino que también favorece su bienestar emocional al reducir tensiones y generar un entorno positivo para la construcción del conocimiento.

La innovación pedagógica a través del juego permite transformar el aprendizaje mediante estrategias dinámicas, creativas y participativas que despiertan el interés de los estudiantes. Además, favorece la motivación, el desarrollo de habilidades, el aprendizaje significativo y el

trabajo en equipo, haciendo del juego una herramienta para aprender de manera activa y significativa como las que se describen a continuación.

- **Motivación y entusiasmo:** el juego despierta el interés de los estudiantes y genera una actitud positiva hacia el aprendizaje.
- **Aprendizaje significativo:** permite aprender mediante la práctica, la exploración y la experimentación, facilitando la comprensión de los contenidos.
- **Desarrollo de habilidades:** favorece la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de diferentes capacidades en los estudiantes.
- **Trabajo en equipo:** fortalece la cooperación, la comunicación y la interacción entre los estudiantes para alcanzar objetivos comunes.
- **Diversión y bienestar:** genera experiencias agradables que contribuyen a un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante.
- **Idea central:** “Aprender jugando es aprender mejor”, destacando la lúdica como una estrategia que hace del aprendizaje un proceso más dinámico, participativo y significativo.

Entre estas actividades promueven la motivación y el entusiasmo, el desarrollo de habilidades, la diversión y el bienestar, así como el trabajo en equipo. Todos estos elementos se potencian mediante el juego, bajo el principio de que **“se aprende jugando”**, lo que favorece una participación activa y una construcción más efectiva del conocimiento.

Características de la innovación pedagógica:

1. **Creatividad:** la innovación pedagógica promueve la creatividad en el diseño de actividades de aprendizaje y la resolución de problemas educativos.
2. **Adaptabilidad:** se adapta a las necesidades y características de los estudiantes, así como en los avances tecnológicos y pedagógicos.
3. **Colaboración:** fomenta la colaboración entre docentes, estudiantes, padres de familia y otros actores educativos para generar ideas innovadoras.
4. **Evaluación continua:** implica la evaluación constante de las estrategias implementadas para mejorar y ajustar el enfoque pedagógico.
5. **Enfoque centrado en el estudiante:** prioriza el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

Ventajas de la innovación pedagógica:

1. **Mejora del aprendizaje:** permite un aprendizaje más efectivo y significativo al adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.
2. **Motivación:** incrementa el interés, el entusiasmo y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje mediante la implementación de estrategias y metodologías innovadoras, dinámicas y participativas que favorecen una participación activa en el aula.
3. **Desarrollo de habilidades blandas:** facilita la adquisición de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación.
4. **Mayor inclusión:** facilita la inclusión de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades especiales.
5. **Fomento de la autonomía y el aprendizaje significativo:** promueve en los estudiantes una actitud positiva frente a su proceso formativo, fortaleciendo la capacidad para aprender de manera independiente desarrollar hábitos de estudios, tomar decisiones que les permitan afrontar con éxito los desafíos académicos, personales y sociales con motivación y entusiasmo.

Motivación y entusiasmo.- La convergencia de estas actividades favorece un clima de aprendizaje dinámico y enriquecedor incrementando la disposición de los estudiantes para participar, explorar nuevos conocimientos y consolidar aprendizajes significativos. La motivación actúa como el impulso interno que orienta la acción y el interés del estudiante, mientras que el entusiasmo representa la manifestación emocional positiva que dinamiza su participación. Cuando ambos elementos interactúan de manera conjunta, generan un estado favorable para la concentración, la creatividad y la disposición para aprender.

Ardila (2025) sostiene que mantener un equilibrio entre el entusiasmo y la motivación requiere la aplicación de principios que favorezcan su convergencia y contribuyan al crecimiento sostenible. Los componentes esenciales para mantener la convergencia entre entusiasmo y motivación y lograr un equilibrio es recomendable implementar los siguientes principios:

- **Definir metas a corto y largo plazo**

Establecer objetivos concretos permite equilibrar las acciones inmediatas con una visión de futuro. Las metas a corto plazo generan pequeñas victorias que refuerzan la motivación, mientras que las metas a largo plazo proporcionan una dirección clara y evitan la dispersión.

- **Realizar revisiones periódicas**

Evaluar los avances y ajustar las estrategias de manera continua es fundamental para mantener la motivación. La revisión constante permite identificar áreas de mejora, corregir errores y optimizar el enfoque sin perder el entusiasmo por el proceso.

- **Mantener la pasión activa**

Recordar las razones que motivaron el inicio de un proyecto o la consecución de una meta que contribuye a mantener una elevada motivación y energía emocional. La conexión constante con el propósito original actúa como un punto de referencia en momentos de incertidumbre, fortalece la perseverancia y refuerza el compromiso para alcanzar los objetivos planteados a largo plazo.

- **Reconocer los logros alcanzados**

Celebrar los pequeños y grandes avances en los estudiantes, es una estrategia efectiva para fortalecer la motivación. El reconocimiento del trabajo realizado, fomenta la satisfacción personal y renueva el entusiasmo por continuar.

Adaptarse al cambio con mentalidad positiva

El entorno educativo se caracteriza por la constante transformación, impulsada por los avances tecnológicos, las nuevas dinámicas laborales y las demandas cambiantes de la sociedad. En este contexto, desarrollar una mentalidad positiva frente al cambio se convierte en un componente esencial para mantener la sinergia entre entusiasmo y motivación en los equipos de trabajo y en el desempeño individual.

Aceptar las transformaciones como oportunidades de crecimiento, en lugar de percibirlas como obstáculos, permite a los estudiantes fortalecer su capacidad de resiliencia, innovación y aprendizaje continuo, para adaptarse a los cambios que motiven a los demás.

La adaptación al cambio implica una actitud abierta para adquirir nuevas habilidades, replantear estrategias y enfrentar los desafíos con enfoque constructivista., lograr transformar las

situaciones inciertas en experiencias que enriquecen su desarrollo integral. De esta manera, el entusiasmo se mantiene activo, ya que cada cambio representa la posibilidad de descubrir nuevas formas de hacer las cosas bien y de mejorar los resultados.

Desde esta concepción, el desarrollo de una pensamiento positivo frente al cambio también contribuye al fortalecimiento de la autorregulación emocional y la autoconfianza en los estudiantes, elementos clave para afrontar escenarios complejos e inciertos. Asimismo, fomenta una cultura educativa orientada a la mejora continua, donde el error se asume como parte del aprendizaje y se convierte en una oportunidad para la innovación y el crecimiento personal y colectivo.

La siguiente tabla presenta el desarrollo de las actividades motivacionales implementadas.

Tabla 1. Motivación y entusiasmo

Aspecto	Motivación	Entusiasmo
Definición	Fuerza interna o externa que impulsa a actuar para lograr un objetivo.	Estado emocional impulsado de energía, interés y alegría hacia algo especial.
Origen	M. Interna: generada por intereses, valores personales y satisfacción propia. M. Externa: recompensas, reconocimiento y logros.	Principalmente interno y emocional.
Naturaleza	Orientada a metas propuestas.	Emocional, espontánea y expresiva.
Duración	Temporal de acuerdo a las circunstancias o al propósito.	Puede ser intensa pero variable.
Función principal	Dirigir el comprometimiento hacia objetivos concretos.	Generar energía en el disfrute de las actividades.
Relación con el esfuerzo	Permite persistir incluso sin deseos de participación.	Hace que el esfuerzo se sienta ligero o agradable.
Enfoque	Racional y emocional.	Sentimiento de alegría e interés
Influencia en el rendimiento	Favorece la constancia y disciplina.	Potencia la creatividad y la iniciativa.
Dependencia del contexto	Puede mantenerse aun en condiciones difíciles.	Suele depender más del estado de ánimo o del ambiente.
Responsabilidad académica	Mantener el esfuerzo constante y estudiar con responsabilidad para alcanzar metas académicas	Disposición positiva para concebir emoción y energía al iniciar una actividad de clase.

Nota: Elaboración propia

La tabla presenta aspectos clave relacionados con el desarrollo de actividades motivacionales, destacando estrategias que fomentan el interés y el entusiasmo en la participación activa de los estudiantes. Además, organiza los aspectos la motivación y el entusiasmo, orientados a fortalecer el aprendizaje significativo. En conjunto, se evidencia la importancia de planificar actividades que estimulen la motivación y el compromiso en el proceso educativo.

Desarrollo de habilidades

El desarrollo de habilidades se produce mediante un proceso, el cual los estudiantes fortalecen y mejoran sus capacidades para pensar, aprender, comunicarse y resolver situaciones en diferentes contextos. Desde la práctica docente, implica orientar experiencias de aprendizaje que permitan adquirir destrezas cognitivas, sociales y prácticas a través de actividades significativas, el acompañamiento pedagógico y la reflexión sobre lo aprendido.

De esta manera, las habilidades se construyen progresivamente contribuyendo al desarrollo integral de los educandos, permitiéndole aplicar sus conocimientos de forma autónoma en la vida académica y cotidiana. Castillero et al. (2026) destacan que las experiencias lúdicas favorecen el aprendizaje integral del niño, debido a que mediante el juego puede explorar y comprender nuevas experiencias, desarrollar habilidades cognitivas y fortalecer competencias relacionadas con la interacción social y la expresión emocional.

Por lo tanto, el desarrollo de habilidades se sustenta en un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, donde la interacción, la colaboración y la contextualización del aprendizaje desempeñan un papel fundamental. En este sentido, el docente actúa como mediador del conocimiento, promoviendo ambientes de aprendizaje inclusivos que estimulen el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones. Este proceso no solo favorece la adquisición de competencias específicas, sino que también fortalece la autonomía, la responsabilidad y la capacidad de adaptación del estudiante frente a los desafíos de una sociedad en constante transformación.

Finalmente, se enfatiza que las habilidades no se adquieren de forma inmediata, sino que se construyen gradualmente a través de la participación activa recreativas, la interacción y la práctica, lo que favorece la aplicación del conocimiento en diferentes contextos académicos y en la vida cotidiana.

Dentro de las actividades recreativas que contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices se encuentra el juego de saltar la cuerda. Esta práctica favorece la coordinación entre la vista y las manos, el equilibrio y el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que requiere que los movimientos de salto se realicen de manera sincronizada con el giro de la cuerda (Díaz y Pérez, 2019, citado en Borbor et al. (2024).

Caiza López, et al. (2022) señalan que:

“Las habilidades motrices son indispensables en el desarrollo de los seres humanos, debido a que son necesarias para realizar diferentes actividades que van desde lo simple como recoger una pelota del suelo, a lo complejo como las actividades deportivas recreativas o de competencia”.

Las habilidades motrices representan un pilar fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, al favorecer no solo el dominio del movimiento, sino también su autonomía y adaptación mediante la lúdica, como el juego de la soga que consiste en saltar de manera coordinada mientras una cuerda gira alrededor del cuerpo. Su práctica contribuye al desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y sociales, al fortalecer la coordinación, el equilibrio, la agilidad, la concentración y el control corporal. Además, mediante una actividad dinámica y divertida, favorece el aprendizaje a través de la práctica, la atención y la interacción, promoviendo experiencias significativas en el proceso educativo.

Figura 1. Juego tradicional: salto de la soga



Nota: Unidad Educativa Duplos (s. f.), Facebook.

La figura muestra el juego de la soga (también conocido como tirar de la cuerda) es una juego tradicional que posee un alto valor educativo, físico y social, especialmente en contextos escolares; Desde el punto de vista físico, este juego favorece el desarrollo de la fuerza, la coordinación motriz y la resistencia, ya que los participantes deben sincronizar sus movimientos y aplicar energía de manera conjunta. Además, contribuye al fortalecimiento de hábitos saludables mediante la actividad física lúdica.

Aprendizaje significativo.- Poseer una actitud favorable para aprender nuevos aprendizajes de manera significativa, es decir que debe estar preparado para enlazar lo que esta aprendiendo con lo que ya sabe. Es fundamental que la estructura cognitiva del alumno contenga ideas inclusoras, esto es, ideas con las que pueda ser relacionado el nuevo material. (Pullido 2025, p.12).

En este contexto, la motivación como ya se ha mencionado, es la base principal para un aprendizaje dinamico divertido, el docente debe promover el entusiasmo, la creatividad en el desarrollo de las clases, en las tareas grupales, donde el aprendizaje colaborativo tiene un gran impacto donde el estudiante demuestre sus capacidades al momento de presentar sus trabajos.de manera creativa y divertida.

La motivación es uno de los pilares fundamentales del proceso de enseñanza– aprendizaje, especialmente en la Educación Básica, etapa en la que se sientan las bases del desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Se entiende la motivación como el conjunto de impulsos internos y externos que orientan, activan y sostienen la conducta del estudiante hacia el logro de objetivos de aprendizaje.

Este impulso no solo determina el interés inicial por aprender, sino que también influye en la permanencia del esfuerzo, la participación activa en el aula y la disposición para enfrentar nuevos desafíos académicos.

La creatividad, en el contexto educativo, es la capacidad de generar ideas nuevas, proponer otras opciones y encontrar soluciones originales ante diferentes situaciones de aprendizaje. Desde este punto de vista, la motivación y la creatividad, cuando se relacionan con las necesidades, intereses y experiencias previas de los estudiantes, ayudan a fortalecer la motivación interna y permiten aprendizajes más significativos, autónomos y duraderos.

En este proceso, incluir actividades lúdicas despierta la curiosidad, la imaginación y la participación activa, ya que crea experiencias educativas dinámicas y agradables. Un estudiante motivado se involucra con más compromiso en las actividades propuestas. Además, desarrolla una actitud positiva hacia el aprendizaje y fortalece paulatinamente su autonomía y capacidad creativa, aspectos clave para una formación integral.

A continuación, se presenta cinco actividades lúdicas orientadas a promover aprendizajes significativos y armónicos:

1. Dramatización creativa de contenidos.

Los estudiantes representan situaciones relacionadas con el tema de clase por ejemplo: problemas matemáticos, hechos históricos o escenas de cuentos.

Propósitos: favorecer la comprensión profunda, la expresión oral y el trabajo colaborativo.

Impacto: incrementar la motivación al permitir que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje.

2. Gamificación con retos y misiones

Diseñar una “Misión” por equipos en la que los estudiantes deban superar desafíos académicos para avanzar de nivel mediante preguntas, acertijos, experimentos sencillos de acuerdo al nivel de Educación Básica.

Propósito: Estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Impacto: El juego genera colaboración, retos, compromiso, participación activa la motivación y sentido de logro.

3. Transferencia de conocimiento con materiales reciclados

Elaborar maquetas, mapas conceptuales tridimensionales o recursos didácticos con material reciclable, esto genera motivación mientras trabajan en equipo.

Propósito: Desarrollar creatividad y conciencia ambiental.

Impacto: Facilitar la construcción concreta del conocimiento y el aprendizaje experiencial en equipo.

4. Cuentos cooperativos o historias encadenadas

Crear cuento o historia: Cada estudiante aporta con una parte de la historia relacionada con el contenido y guiados por el docente. .

Propósito: Potenciar la imaginación, la coherencia textual y la integración de saberes.

Impacto: Promover la participación inclusiva y el desarrollo de habilidades comunicativas.

5. Búsqueda del tesoro académica

Historias imaginarias: Organizar pistas vinculadas a conceptos clave del tema que deben resolverse para encontrar el “tesoro”.de manera divertida

Propósito: Reforzar contenidos de forma dinámica.

Impacto: Aumentar la motivación intrínseca y el aprendizaje por descubrimiento.

La participación activa en el desarrollo de actividades fortalece la autonomía, la creatividad y el interés por aprender, permitiendo que el estudiante construya conocimientos de manera activa, contextualizada y significativa.

Por otro lado, la creatividad se concibe como la capacidad de generar ideas originales, flexibles y pertinentes que permiten interpretar la realidad, resolver problemas y construir nuevos conocimientos. En la Educación Básica, la creatividad no debe ser entendida únicamente como una habilidad artística, sino como una competencia transversal que potencia el pensamiento crítico, la imaginación y la innovación en todas las áreas del conocimiento. A través de experiencias creativas, los estudiantes exploran diversas formas de expresión, fortalecen su autoestima y desarrollan habilidades para adaptarse a contextos cambiantes.

La motivación actúa como el motor que despierta la curiosidad, el interés y la iniciativa del estudiante, mientras que la creatividad canaliza ese interés hacia la producción de ideas, soluciones y aprendizajes significativos. Cuando el aula se convierte en un espacio que estimula la motivación y la creatividad, se promueve un ambiente de aprendizaje dinámico, divertido, participativo e inclusivo, donde el error es asumido como parte del proceso y el estudiante se reconoce como protagonista de su propio aprendizaje.

En este sentido, el docente actúa como mediador al implementar estrategias innovadoras basadas en el juego, la exploración y el trabajo colaborativo, favoreciendo la motivación, la creatividad y la transferencia de conocimientos hacia aprendizajes significativos y contextualizados.

La motivación es el impulso que nace desde el interior o exterior, que nos motiva a actuar, explorar y aprender. Se activa por la curiosidad, la emoción de descubrir algo nuevo o el deseo de obtener una recompensa por algo que nos hayamos esforzado. Este impulso es esencial para que nos esforcemos, disfrutemos del aprendizaje y desarrollemos habilidades, lo que nos permite enfrentar desafíos y alcanzar nuestras metas, tanto en el ámbito académico como en lo personal.

Además, constituye un factor clave en el aprendizaje, ya que “impulsa y guía las acciones de los individuos, definiendo su comportamiento y orientándolos hacia el logro de sus metas” (Santamaría & Vega, 2022, p. 45), tanto en el ámbito académico como personal.

Citado por Tivan y Zambrano (2024). El principio de la predisposición son las actitudes, creencias y experiencias previas que tiene el estudiante en su disposición para realizar determinadas acciones dentro y fuera del salón de clases. Este principio se relaciona estrechamente con la teoría de la autodeterminación y la teoría de la motivación intrínseca-extrínseca. (Narváez y Fárez, 2022). Tivan y Zambrano (2024). La motivación juega un rol primordial en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que influye en su interés, participación y desarrollo integral.

Un aprendizaje significativo se basa en la motivación, el docente debe iniciar sus actividades académicas mediante juegos, charlas, cantos, dinámicas para que los estudiantes se sientan interesados motivados y se involucren en el proceso de aprendizaje. La motivación constituye un elemento fundamental en el contexto educativo, pues estimula la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje y favorece transformaciones significativas en su desarrollo personal y académico (Mendoza et al. 2025).

Cabrera y Jumbo (2022) destacan que la motivación escolar constituye un factor relevante para el aprendizaje y el rendimiento académico, pues influye en la disposición y participación del estudiante durante el proceso educativo. Asimismo, señalan que el acompañamiento afectivo y la orientación familiar favorecen la confianza y el bienestar emocional, condiciones necesarias para una experiencia educativa más positiva.

En este contexto, las actividades lúdicas pueden constituirse en un recurso pedagógico que fortalezca la motivación, la participación y los vínculos afectivos en el aprendizaje. En este sentido la creatividad impulsada por la motivación impulsada se fortalece cuando el proceso

educativo responde de manera pertinente a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de cada estudiante.

En la Educación Básica, una motivación significativa permite que el niño se sienta valorado, comprendido y seguro para expresar sus ideas, lo que estimula su curiosidad natural y favorece la generación de respuestas creativas ante diversas situaciones de aprendizaje.

Al atender las necesidades cognitivas, emocionales y sociales del estudiante, el docente promueve un entorno flexible y enriquecedor que incentiva la exploración, la imaginación y la resolución de problemas, transformando la motivación en un motor que impulsa la creatividad y contribuye al desarrollo integral y autónomo del aprendizaje.

Se presenta algunas actividades creativas que deben realizar los estudiantes como:

Aprendizaje lúdico

- Uso de juegos educativos, dramatizaciones y canciones.
- Actividades recreativas relacionadas con los contenidos.
- Participación activa para reducir la ansiedad.
- Los juegos de roles
- Concursos por equipo

Figura N° 2. La motivación para el aprendizaje



Nota: Imagen generada con ChatGPT (OpenAI, 2026).

En la figura se observa como los niños se motivan y prestan atención en el proceso de aprendizaje se centran en la participación activa ostrando interés. Los juegos de roles, los concursos por equipos y los rompecabezas didácticos no solo dinamizan el aula, sino que promueven el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y colaborativas.

Además, fomentan el compromiso, la autonomía y el trabajo en equipo, elementos clave en la Educación General Básica. En conclusión, la motivación es un eje transversal que potencia el aprendizaje cuando se integran metodologías activas e inclusivas.

Moya(2024),en su proyecto de maestría, señala que:

Estas contribuciones creadas por los pedagogos, Frobel, Pestalozzi, Piaget, Vygotski y Montessori, sustentan la importancia fundamental del juego en el proceso educativo de la infancia. Estos pensadores coinciden en que el juego no solo es una forma de diversión para los niños, sino también una herramienta esencial para su aprendizaje y desarrollo integral (p. 280).

Por tanto, el juego como proceso educativo, es fundamental para motivar los procesos de aprendizaje, donde los niños se motivan y mostraran un gran interes es lo estudios.

En esta misma linea. Cáceres, M., et al. (2025). Una estrategia efectiva consiste en conectar el aprendizaje con la vida cotidiana, demostrando la relevancia del contenido curricular en situaciones reales. Por ejemplo, al enseñar botánica, se puede diseñar un módulo introductorio que desarrolle en los estudiantes intereses y actitudes favorables hacia la asignatura, mostrando su aplicación en contextos cotidianos. (p.253).

Pérez (2023) sostiene que vincular el aprendizaje con situaciones de la vida cotidiana constituye una estrategia interactiva que favorece la motivación y contribuye a la construcción de aprendizajes significativos, por ejemplo:

- **Conectar el aprendizaje con la vida cotidiana**

Una estrategia efectiva para fortalecer la motivación de los estudiantes consiste en relacionar los contenidos curriculares con situaciones de su vida cotidiana. Cuando los estudiantes comprenden que aquello que aprenden tiene una utilidad práctica y puede aplicarse en contextos reales, desarrollan mayor interés, participación y motivación intrínseca hacia el aprendizaje.

Por ejemplo, en una clase de Matemática, el docente puede plantear actividades lúdicas relacionadas con la elaboración de un presupuesto familiar, la administración de recursos, la planificación de compras o la preparación de recetas, permitiendo que utilicen operaciones y conceptos matemáticos básicos.

En esta misma línea, una vez que el aprendizaje se vincula con situaciones significativas de la vida cotidiana, resulta fundamental brindar a los estudiantes oportunidades para asumir un papel activo en su proceso formativo, mediante la autonomía y la posibilidad de elegir.

- **Fomentar la autonomía y la elección**

Implica proporcionar a los estudiantes espacios en los que puedan tomar decisiones, seleccionar actividades y participar activamente en la construcción de sus aprendizajes. Esto puede lograrse, permitiéndoles elegir proyectos, temas de investigación o métodos de presentación. Cuando los estudiantes sienten que tienen cierto control sobre su aprendizaje, están más dispuestos a comprometerse.

De igual manera, el fomentar la autonomía favorece el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de autorregulación, al permitir que los estudiantes asuman un rol activo y reflexivo en su proceso formativo. En consecuencia, fortalece su sentido de responsabilidad y compromiso, consolidando aprendizajes más significativos y transferibles a diversos contextos basado en proyectos para que lo trabajen en grupo, asumiendo responsabilidad de manrea colaborativa y dinámica.

Proyecto grupal

Los estudiantes pueden trabajar los siguientes temas de investigación: Animales salvajes, Crear una maqueta del sistema solar, Encuesta sobre los videojuegos., en las cuales motivan y aprender ser participativos de acuerdo al año básico que se encuentren:

- **Trabajo colaborativo:** los estudiantes trabajan juntos y participan en la selección y desarrollo del proyecto escogido aportando de manera colaborativa.
- **Investigación:** se propone realizar una investigación sobre animales salvajes, promoviendo la búsqueda y organización de información.
- **Elaboración de maquetas:** los estudiantes pueden crear una maqueta sobre animales salvajes en peligro de extinción , utilizando recursos concretos y desarrollando su creatividad.
- **Elección de productos:** los estudiantes pueden decidir cómo presentar los resultados: Mediante un póster, una exposición o un video.
- **Uso de recursos tecnológicos:** se incorporan herramientas digitales, como computadoras o tabletas, para apoyar la investigación y presentación de los proyectos.
- **Rol del docente:** el docente acompaña, orienta y supervisa el trabajo de los estudiantes, actuando como mediadora del proceso de aprendizaje.
- **Participación activa:** los estudiantes asumen un papel protagonista al tomar decisiones, proponer ideas y desarrollar actividades.

Favorecer la colaboración y la competencia entre estudiantes .

Sin lugar a duda, se ha demostrado que las interacciones sociales pueden ser un poderoso motor no solo de motivación, sino de crecimiento personal. Por tal motivo, se considera importante fomentar la colaboración en proyectos grupales y competencias amistosas puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes.

La importancia de fortalecer el sentido de pertenencia y la motivación de los estudiantes se sustenta en estudios que evidencian que sentirse parte de un grupo y tener la oportunidad de destacar puede favorecer el compromiso personal y la implicación en las tareas académicas. Por ejemplo, en una clase de Ciencias Naturales, el docente puede organizar a los estudiantes en equipos para elaborar una maqueta sobre los ecosistemas.

Cada grupo trabaja de manera colaborativa en la investigación, el diseño y la presentación de su proyecto. Posteriormente, se realiza una exposición en la que se reconoce el desempeño de los equipos, considerando aspectos como la creatividad, la

calidad de la información y la capacidad de presentación. De esta manera, se promueve el trabajo cooperativo y colaborativo, la participación activa y el interés por aprender.

Para fortalecer los conocimientos adquiridos, la retroalimentación se convierte en un elemento fundamental del proceso de aprendizaje. El docente proporciona orientaciones y comentarios sobre los logros alcanzados y los aspectos que pueden mejorarse, permitiendo que los estudiantes reflexionen sobre su desempeño, corrijan posibles dificultades y mejoren progresivamente sus aprendizajes. Así, la retroalimentación no solo permite valorar los resultados obtenidos, sino también orientar el aprendizaje y favorecer la mejora continua.

1. Importancia de la retroalimentación

Es un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que permite a los estudiantes reconocer sus avances y comprender los aspectos que deben mejorar. Además, orienta el proceso educativo al proporcionar información clara que fortalece el desarrollo de habilidades y el logro de los objetivos propuestos. La retroalimentación formativa se reconoce actualmente como un componente esencial dentro de la práctica pedagógica, debido a su capacidad para fortalecer el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

A diferencia de la evaluación sumativa, que se orienta principalmente a la calificación final, este tipo de retroalimentación se desarrolla de manera permanente durante el proceso educativo, proporcionando orientaciones claras, precisas y útiles que permiten a los estudiantes comprender su desempeño y mejorar continuamente (Imaicela et al., 2025).

Para mejorar los conocimientos del niño, el docente debe acudir a la retroalimentación, misma que va a lograr obtener los conocimientos; por lo tanto, una retroalimentación debe ir acompañando de la motivación y la lúdica.

2. Reconocimiento y refuerzo positivo

- Felicitaciones verbales, aplausos, stickers (sellos de caritas felices) o puntos.
- Valoración del esfuerzo más que del resultado con palabras reflexivas.

- Incrementa la autoestima y la motivación intrínseca.

Ejemplo Premiar con **“Lo lograstes” “Excelente intento”, “Has mejorado mucho” “Muy bien”**

3. Aprendizaje significativo

- Relación de los contenidos con la vida cotidiana del estudiante.
- Ejemplos padres comprometidos en el proceso de enseñanza, desde el contexto familiar y social.
- Facilita la comprensión y el interés en el estudio.

Ejemplo: La tienda matemática: aprendemos comprando y vendiendo

4. Participación activa y trabajo colaborativo

- Trabajo en parejas o grupos pequeños (Con directrices)
- Actividades donde los estudiantes opinen, dialoguen y participen.
- Desarrolla habilidades sociales y sentido de pertenencia.

5. Uso de recursos visuales y tecnológicos

- Videos, imágenes, cuentos interactivos, aplicaciones educativas.
- Estimula la atención y la curiosidad.
- Especialmente para niños con estilos visuales y kinestésicos.

6. Autonomía y toma de decisiones

- Permitir que el niño elija actividades, materiales o roles.
- Fomentar la responsabilidad y el compromiso con el aprendizaje.
- Actividad “Yo elijo y aprendo”

7. Clima afectivo positivo

- Ambiente de respeto, confianza y seguridad emocional.
- Docente empático y flexible

- El niño aprende mejor cuando se siente valorado.

8. Metas claras y alcanzables

- Objetivos simples y comprensibles para el estudiante.
- Celebrar los logros progresivos.
- Mantiene el interés y la perseverancia.

Desde esta perspectiva, el desarrollo de habilidades favorecen aprendizajes contextualizados, activos y duraderos, al permitir que los niños construyan nuevos significados mediante la exploración, la creatividad, la participación y la interacción con su entorno.

Para Sichi, A., (2024). La oportunidad de generar espacios de creatividad podría dinamizar las habilidades de los docentes y estudiantes para la creación de contextos de motivación. La relación de estas dos categorías –motivación y creatividad-es la base sobre la cual se asienta el presente estudio. (p. 3).

En la siguiente tabla, se muestra la descripción de la creatividad y la motivación y como los resultados de las estrategias fortalece los aprendizajes.

Tabla 2. la creatividad y la motivación para los aprendizajes significativos

Áreas del conocimiento	Estrategias lúdicas aplicadas	Desarrollo de la creatividad	Fortalecimiento de la motivación
Lengua y Literatura	Dramatización de cuentos, juegos de roles, creación de historias infantiles	Estimula el pensamiento divergente, la expresión oral y escrita, y la imaginación narrativa	Incrementa el interés por la lectura y la producción textual mediante experiencias significativas
Matemática	Juegos didácticos, desafíos matemáticos, material concreto y manipulativo	Favorece la creatividad en la resolución de problemas cotidianos y la formulación de estrategias alternativas	Promueve la curiosidad, la autoconfianza y el gusto por el razonamiento lógico
Ciencias Naturales	Experimentos lúdicos, exploración del entorno, juegos de observación	Desarrolla la creatividad científica, la formulación de hipótesis y el pensamiento crítico	Estimula el aprendizaje activo y colaborativo, el asombro y la motivación intrínseca
Estudios Sociales	Juegos de simulación, dramatización de hechos históricos, mapas interactivos	Potencia la interpretación creativa de la realidad social y cultural	Fomenta el interés por la historia, la identidad y la convivencia social

Educación Cultural y Artística	Expresión plástica, música, danza, teatro escolar	Fortalece la imaginación, la expresión simbólica y la sensibilidad estética	Incrementa la motivación a través de la expresión emocional y artística
Educación Física	Juegos cooperativos, circuitos motrices, dinámicas grupales	Desarrolla la creatividad corporal y la toma de decisiones motrices	Favorece la participación activa, el disfrute y el trabajo colaborativo
Educación en Valores	Juegos cooperativos, dinámicas de convivencia y resolución de conflictos	Promueve la creatividad social y ética en la interacción con los demás	Refuerza la motivación para la convivencia armónica y el respeto mutuo

Nota: Elaboración propia con apoyo de ChatGPT (Open AI), 2026.

La tabla describe que la implementación de actividades lúdicas en las distintas áreas del conocimiento favorece el desarrollo de la creatividad y fortalece la motivación en los estudiantes de Educación General Básica. Estas estrategias estimulan el pensamiento divergente, la participación activa y la resolución de problemas de manera significativa.

Asimismo, la motivación se consolida como un factor clave para el interés, el compromiso y la permanencia en el proceso de aprendizaje. En conjunto, creatividad y motivación contribuyen al logro de aprendizajes integrales y significativos.

Trabajo en equipo

Es un trabajo colaborativo donde los integrantes demuestran sus habilidades, conocimientos y responsabilidades para lograr objetivos comunes de manera efectiva. Esto requiere una comunicación clara, cooperación y un sentido compartido de responsabilidad en la toma de decisiones. En el contexto educativo, fomenta un aprendizaje significativo y ayuda en el desarrollo de competencias para un mejor desarrollo integral.

Asimismo, fortalece competencias clave como la resolución de conflictos, el liderazgo, la empatía, la responsabilidad y la organización, contribuyendo a un mejor desarrollo integral del estudiante.

A continuación se presenta ejemplo de Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP)

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** Un grupo analiza un problema de su comunidad, como el reciclaje, y diseña una propuesta de solución.
- **Dinámicas lúdicas:** Juegos como la soga, donde los estudiantes deben coordinar esfuerzos para lograr un objetivo común.

- **Debates en grupo:** equipos que investigan diferentes posturas sobre un tema y luego argumentan sus ideas frente a la clase.
- **Talleres colaborativos:** elaboración de materiales didácticos utilizando recursos reciclables, promoviendo la creatividad y la cooperación.

Figura 3. Trabajo en equipo



Nota: Imagen generada con ChatGPT (Open AI, 2026).

La figura muestra a un grupo de niños trabajando de manera colaborativa en un aula, participando activamente en la elaboración de un proyecto creativo. Se observa cómo cada estudiante aporta con diferentes acciones, como recortar, dibujar y organizar materiales, lo que evidencia una distribución de roles y una participación equitativa dentro del equipo.

Aprendizaje activo

El aprendizaje activo es un enfoque educativo donde los estudiantes se involucran de manera consciente, reflexiva y dinámica en la construcción de su propio conocimiento. Se fundamenta en la participación directa del estudiante a través de la interacción, la exploración, la resolución de problemas y la aplicación práctica de los contenidos, dejando de lado el rol pasivo tradicional. Este enfoque promueve el desarrollo del pensamiento crítico, la autonomía, la creatividad y la toma de decisiones, logrando un aprendizaje significativo que conecta con la realidad del estudiante.

- **Aprendizaje basado en problemas (ABP):** Los estudiantes analizan una situación real, como la contaminación en su comunidad, y proponen soluciones viables.
- **Trabajo en proyectos:** elaboración de materiales reciclados para enseñar matemáticas o lenguaje, integrando creatividad y contenidos académicos.

- **Debates en clase:** los estudiantes argumentan sobre temas actuales, desarrollando habilidades de análisis y expresión oral.
- **Juegos educativos:** uso de dinámicas lúdicas como el juego de la soga para fortalecer valores como el trabajo en equipo y la cooperación.
- **Estudios de caso:** análisis de situaciones reales que requieren interpretación y toma de decisiones.

Desarrollo de habilidades cognitivas

El desarrollo de habilidades es un proceso continuo en el que las personas van adquiriendo, fortaleciendo y perfeccionando sus capacidades cognitivas, sociales, emocionales y prácticas. Este proceso se nutre de experiencias significativas, de la práctica constante y de la reflexión, en el ámbito educativo, facilita un desempeño autónomo, eficaz y adaptable en diferentes contextos. Para Unuzungo et al. (2022), es oportuno indicar que, mediante el conocimiento de las teorías, se puede comprender el nivel de evolución de las actividades y, sobre todo, el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, el conocimiento teórico permite al docente seleccionar actividades acordes con las capacidades y necesidades de los niños. Además, facilita la incorporación de estrategias lúdicas que estimulan el razonamiento, la creatividad y la resolución de problemas. De este modo, las actividades pedagógicas contribuyen al desarrollo progresivo de habilidades cognitivas y favorecen aprendizajes significativos.

Figura 4. Desarrollo de habilidades cognitivas



Nota: Imagen generada con ChatGPT (Open AI, 2026).

La imagen representa un entorno educativo dinámico en el que varios estudiantes participan activamente con legos favoreciendo el desarrollo de la motricidad fina, la coordinación óculo-manual y la precisión de los movimientos. Asimismo, estimula la creatividad, la imaginación y el pensamiento lógico al construir diferentes figuras y estructuras. También fortalece la concentración, la resolución de problemas y la autonomía, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

1.3. Evolución histórica de la innovación pedagógica

El concepto de innovación pedagógica no es reciente; sus raíces pueden rastrearse en los movimientos pedagógicos renovadores surgidos a finales del siglo XIX y principios del XX. Corrientes como la Escuela Nueva, impulsada por autores como John Dewey, María Montessori y Ovide Decroly, plantearon la necesidad de una educación centrada en el estudiante, basada en la experiencia, el interés y la actividad.

Estas propuestas rompieron con el modelo tradicional de enseñanza memorística y autoritaria, promoviendo una pedagogía activa en la que el aprendizaje se construye a partir de la interacción con el entorno. Aunque en su momento estas ideas fueron consideradas innovadoras, hoy constituyen referentes fundamentales para comprender la innovación pedagógica contemporánea.

Durante el siglo XX, la innovación pedagógica se vio fortalecida por los aportes de la psicología educativa, especialmente desde el constructivismo y el enfoque sociocultural. Autores como Piaget, Vygotsky y Bruner aportaron fundamentos teóricos que sustentan la importancia del aprendizaje activo, el juego, la interacción social y la mediación docente, elementos clave en la educación básica.

En la actualidad, la innovación pedagógica se vincula estrechamente con la necesidad de responder a contextos cambiantes, marcados por la diversidad, la inclusión y el avance tecnológico. Sin embargo, más allá del uso de herramientas digitales, la verdadera innovación radica en la transformación de las prácticas pedagógicas y en la resignificación del rol del docente y del estudiante.

Por lo tanto, innovar es un cambio paradigmático que rompe barreras para dar paso a una nueva enseñanza donde se fomente la interacción, la lúdica y actividades motivacionales para un mejor aprendizaje.

1.4. Bases epistemológicas de la innovación pedagógica

La innovación pedagógica se sustenta en diversas corrientes epistemológicas que orientan la comprensión del conocimiento y del aprendizaje. Entre ellas, destacan el constructivismo, el enfoque socio constructivista y el enfoque humanista, los cuales aportan fundamentos sólidos para el diseño de prácticas educativas innovadoras en la Educación General Básica. Fundamentación epistemológica de la innovación educativa. (2021), sostiene que la innovación educativa se construye a partir de un andamiaje filosófico-epistemológico que trasciende la racionalidad técnica y promueve una comprensión crítica del proceso educativo.

Según Soto y Rodelo (2020), la práctica educativa debe comprenderse como un espacio social en el que se desarrollan acciones orientadas a la formación, estrechamente vinculadas con la investigación educativa. Desde esta perspectiva, investigar no constituye una actividad aislada de la práctica pedagógica, sino un proceso que debe mantener coherencia con los valores educativos y asumir una responsabilidad ética y moral en la transformación de la educación.

Desde este enfoque, la investigación educativa debe concebirse como un proceso ético y contextualizado, estrechamente vinculado con la práctica pedagógica y la realidad social. Integrar la investigación al currículo permite fortalecer la coherencia entre teoría y acción educativa, favoreciendo la reflexión crítica del docente sobre su quehacer. Asimismo, promueve una práctica responsable orientada a la formación integral de los estudiantes. De este modo, la investigación deja de ser un acto aislado y se consolida como un componente esencial del compromiso moral y social de la educación.

El constructivismo concibe el aprendizaje como un proceso activo en el que el estudiante construye conocimientos desde sus experiencias previas y la interacción con su entorno desde este enfoque, el docente asume el rol de mediador y facilitador, promoviendo la participación protagónica del educando. La innovación pedagógica se orienta al diseño de situaciones didácticas que estimulen la exploración, el descubrimiento y la reflexión crítica., por lo tanto estas experiencias permiten vincular los nuevos conocimientos con los saberes previos y el contexto del estudiante.

Por su parte, el enfoque socioconstructivista resalta la dimensión social y cultural del aprendizaje. Vygotsky plantea que el conocimiento se desarrolla a través de la interacción con otros, mediada por el lenguaje y las herramientas propias de la cultura.

En la Educación General Básica, este enfoque fundamenta la implementación de estrategias lúdicas cooperativas, en las que el juego se convierte en un espacio privilegiado para el diálogo, la comunicación y la construcción colectiva del saber. Así, las actividades lúdicas no solo estimulan procesos cognitivos, sino que fortalecen las relaciones interpersonales y el sentido de pertenencia en el aula.

Desde esta visión integradora, la innovación pedagógica adquiere un carácter eminentemente inclusivo, pues no se limita a mejorar los aprendizajes académicos, sino que procura atender las necesidades particulares de cada estudiante. En el caso específico de los niños con discapacidad auditiva, es imprescindible desarrollar propuestas didácticas accesibles que incorporen la lengua de señas, apoyos visuales, materiales concretos y recursos tecnológicos adaptados.

De este modo, las estrategias lúdicas se constituyen en mediaciones efectivas para eliminar barreras comunicativas, favorecer la participación activa, estimular la autonomía y promover el bienestar socioemocional, garantizando oportunidades equitativas de aprendizaje para todos los estudiantes de la Educación General Básica.

En el ámbito de la educación inclusiva, la incorporación de recursos tecnológicos adaptados, constituye un elemento clave para favorecer la accesibilidad del estudiantado con discapacidad auditiva. Al respecto Monar, K., et al. (2023) señalan lo siguiente:

En relación con los recursos para el apoyo al estudiantado con necesidades por discapacidad auditiva se encuentran, entre otras tecnologías de apoyo, las cámaras o webcams, la telefonía con capacidad de videollamada y el uso de mensajes de texto, despertadores o alarmas con adaptaciones que, por medio de señales de luces o vibración, llaman la atención a la persona. (p.4)

Tabla 3. En la siguiente tabla se muestra las dimensiones sobre los beneficios de innovación pedagógica.

Dimensión del bienestar estudiantil	Resultados esperados	Evidencias observables en el aula	Aportes de la innovación pedagógica
Bienestar emocional	Mayor autoestima, seguridad y	Expresa emociones, confianza,	Implementación de Estrategias lúdicas,

	manejo de emociones	disminuye la ansiedad escolar	ambientes afectivos y metodologías activas
Bienestar social	Mejora en la convivencia y relaciones interpersonales	Trabajo colaborativo, respeto de normas y empatía.	Aprendizaje cooperativo, gamificación y proyectos grupales
Bienestar cognitivo	Incremento de la motivación y el aprendizaje significativo	Participación activa y mejor rendimiento académico.	Metodologías innovadoras centradas en el estudiante.
Bienestar físico	Reducción del estrés y mayor disposición al aprendizaje	Actitud positiva, atención sostenida y energía en clase.	Actividades dinámicas y pausas activas.
Bienestar ético y valórico	Fortalecimiento de valores y responsabilidad	Conductas solidarias y compromiso con el aprendizaje.	Enfoque humanista y formación integral.
Bienestar académico	Desarrollo de autonomía y autorregulación	Organización del trabajo y toma de decisiones.	Uso de TIC, retroalimentación formativa y evaluación flexible

Nota: Elaboración propia

1.5. Innovación pedagógica y procesos de aprendizaje

Los procesos de aprendizaje en la Educación General Básica se caracterizan por su dinamismo y complejidad. Aprender no implica únicamente adquirir conocimientos, sino desarrollar habilidades, actitudes y valores que permitan al estudiante desenvolverse de manera integral en su contexto.

En este sentido, la innovación pedagógica se orienta a fortalecer estos procesos desde una visión holística, que requiere estar a la vanguardia del siglo XXI, donde los docentes se actualizan para responder a las necesidades de los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Para Gualán et al., (2025). La innovación pedagógica en el contexto educativo del siglo XXI ha adquirido una importancia significativa, particularmente en el contexto del auge de las tecnologías digitales. Dentro de este marco, las plataformas de gamificación han emergido como instrumentos potentes para optimizar la experiencia educativa de los alumnos, dado que fomentan un ambiente dinámico y participativo. (p.3437).

En este contexto, la innovación pedagógica en el siglo XXI exige ir más allá del uso instrumental de las tecnologías digitales, orientándose hacia la reconfiguración de las

metodologías de enseñanza-aprendizaje. En este marco, las plataformas de gamificación representan una oportunidad estratégica para fortalecer el compromiso académico de los estudiantes, siempre que su implementación responda a criterios pedagógicos claros y a una intencionalidad formativa definida.

Las metodologías innovadoras promueven aprendizajes significativos al vincular los contenidos con la realidad del estudiante. Estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y la lúdica educativa permiten que los estudiantes participen activamente en su proceso de aprendizaje, favoreciendo la motivación y el compromiso con las actividades escolares.

Asimismo, la innovación pedagógica reconoce la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el aula. En la Educación General Básica, esta diversidad exige prácticas flexibles e inclusivas que atiendan las necesidades individuales sin perder de vista los objetivos curriculares. Las estrategias lúdicas, al ser adaptables y motivadoras, constituyen una herramienta eficaz para responder a esta diversidad.

Dentro de esta diversidad es imprescindible incluir a los niños que presentan distintas discapacidades, reconociendo que la lúdica constituye una estrategia pedagógica fundamental para fortalecer y dinamizar los procesos de asimilación y construcción del conocimiento.

Resulta necesario implementar no solo juegos tradicionales como recursos didácticos, sino también herramientas tecnológicas que favorezcan la innovación y la actualización educativa. Dichos instrumentos digitales permiten que los aprendizajes se desarrollen de manera interactiva, motivacional y significativa, promoviendo la participación activa del estudiante y el fortalecimiento de competencias acordes con las demandas del contexto contemporáneo.

En el caso de los niños que presentan discapacidad auditiva, las actividades lúdicas adquieren especial importancia durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que favorecen la participación, la interacción y la comprensión de los contenidos mediante experiencias dinámicas y significativas. Cabe recalcar que el docente debe estar preparado para desarrollar estrategias inclusivas, apoyándose tanto en recursos tradicionales como tecnológicos que respondan a las necesidades comunicativas y educativas de estos estudiantes. De este modo, se promueve un aprendizaje accesible que fortalece su autonomía, participación e integración dentro del aula.

A continuacion en la siguiente tabla muestra las diferentes actividades lúdicas con el uso de las herramientas tecnologicas y sus beenficios que contribuyen a un aprendizaje significativo.

Tabla 4. Ludica para la enseñanza a niños con NEE

Tipo de estrategias	Actividades lúdicas y herramientas tecnológicas	Descripción de aplicación	Beneficios de aprendizaje
Lúdica	Juego “Simón dice” con señas	El docente da instrucciones utilizando lenguaje de señas para que los niños comprendan	Favorece la comprensión de consignas visuales y refuerza la memoria gestual.
Lúdica	Dominó de imágenes y palabras	Relacionar gráficos o imagen con vocabulario escrito De acuerdo con la palabra que la representa.	Fortalece el lenguaje escrito y la asociación visual
Lúdica	Teatro de mimos	Representación de historias sin uso de voz	Estimula la expresión corporal y la creatividad comunicativa
Lúdica	Memoria visual	Cartas con pares de objetos cotidianos	Desarrolla atención, concentración y discriminación visual
Lúdica	Lotería fonética visual	Identificación de letras mediante apoyo gráfico. (carteles)	Potencia procesos de lectoescritura adaptados a la necesidad de la discapacidad.
Tecnología	Aplicación “Story Sign”	Traduce cuentos infantiles a lengua de señas	Mejora la comprensión lectora y el acceso inclusivo a la literatura.
Tecnología	Kahoot! adaptado con imágenes	Cuestionarios interactivos proyectados visualmente	Incrementa motivación y participación activa Desarrolla habilidades.
Tecnología	Videos subtitrados	Contenidos audiovisuales con texto y gráficos	Facilita la adquisición de conocimientos de forma accesible.
Tecnología	Pictogramas digitales (ARASAAC)	Recursos visuales que utilizan imágenes y símbolos para representar acciones, objetos, emociones o conceptos, facilitando la comprensión y la comunicación.	Apoya la comunicación aumentativa y alternativa Facilita la comunicación aumentativa y alternativa
Tecnología	Tablets con apps de señas	Práctica autónoma de vocabulario en lenguaje de señas.	Fomenta aprendizaje independiente e interactivo.

Nota: Elaboración propia

El rol del docente innovador en la Educación General Básica

El docente innovador actúa como agente de cambio, reflexionando sobre su práctica y adaptándose a las necesidades del contexto educativo. Su creatividad, disposición al cambio y compromiso favorecen el diseño de experiencias significativas. Asimismo, integra estrategias lúdicas de manera intencional y evalúa su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

Por lo tanto, la innovación pedagógica implica también transformar las prácticas evaluativas, incorporando instrumentos cualitativos y auténticos que valoren el progreso integral del estudiante; por lo tanto, el rol del docente en la formación del estudiante es fundamental partiendo desde la innovación donde incluye actividades lúdicas generadoras de motivación en el proceso áulico.

Para Ortiz Ocaña (2013). Orientación, guía y control del proceso de educación. Diseña acciones de aprendizaje del contenido integrando sus dimensiones instructiva y educativa desde el aula. Dirige el proceso de educación con enfoque sistémico. (p.125).

A partir de lo señalado por el autor, siendo el docente un guía orientador del aprendizaje, es ahí en ese escenario donde se promueve el aprendizaje significativo mediante la aplicación de actividades lúdicas motivacionales.

De igual manera, Moreira (2024), señala que:

El docente no solo transmite información, sino que también inspira, motiva y guía a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Además, tiene la responsabilidad de adaptar su enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes, fomentar un ambiente de respeto y apoyo, y promover el desarrollo integral de los estudiantes. (p.429).

El docente innovador asume diversos roles dentro del proceso educativo, articulando estrategias lúdicas que potencian el aprendizaje y generan beneficios pedagógicos significativos, como diseñador de experiencias de aprendizaje, implementa actividades como juegos didácticos, rincones de aprendizaje y simulaciones educativas, las cuales favorecen el aprendizaje significativo. Finalmente, como integrador de recursos tecnológicos, incorpora juegos digitales, aplicaciones educativas y el uso básico de la realidad aumentada, favoreciendo el desarrollo de competencias digitales, la autonomía y un aprendizaje más interactivo. En conjunto, estos roles

evidencian la importancia de una práctica docente innovadora que responde a las demandas actuales de la educación y centra el aprendizaje en la experiencia significativa del estudiante.

1.6 Reflexiones finales del capítulo.

La innovación pedagógica en la Educación General Básica se configura como una necesidad obligatoria ante los desafíos actuales del sistema educativo ecuatoriano, en coherencia con los principios establecidos en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y el Currículo Nacional. Fundamentada en enfoques pedagógicos contemporáneos, esta innovación busca fortalecer los procesos de aprendizaje mediante prácticas activas, inclusivas y contextualizadas, orientadas al desarrollo integral del estudiante y al respeto de la diversidad.

En este capítulo se ha analizado la evolución, los fundamentos epistemológicos y la relevancia de la innovación pedagógica, destacando el rol protagónico del docente como mediador del aprendizaje y agente de cambio. Asimismo, se resalta la importancia de diseñar experiencias de aprendizaje significativas, alineadas a los enfoques curriculares vigentes, que promuevan la participación activa, el pensamiento crítico y la construcción de saberes relevantes para la vida.

Desde esta perspectiva, la innovación pedagógica no se limita a la incorporación de recursos tecnológicos o metodologías emergentes, sino que implica una transformación consciente de las prácticas educativas, orientada a garantizar el derecho a una educación de calidad, equitativa e inclusiva. En concordancia con las políticas educativas nacionales, este enfoque sitúa al estudiante como sujeto activo de su aprendizaje, promoviendo el desarrollo de competencias cognitivas, socioemocionales y éticas.

Finalmente, los fundamentos teóricos abordados evidencian que la innovación pedagógica es un proceso continuo, reflexivo y contextualizado, que demanda formación docente permanente, compromiso institucional y apertura al cambio.

De este modo, el capítulo establece un sustento sólido para la aplicación de estrategias didácticas innovadoras que contribuyan a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y al fortalecimiento de la calidad educativa en la Educación General Básica.

Estos elementos constituyen la base teórica para comprender el valor de las estrategias lúdicas, las cuales serán abordadas con mayor profundidad en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO II

La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje

Msc. Victoria Josefina Gómez Alcívar

2.1. Conceptualización de la lúdica en el ámbito educativo

La lúdica ha sido reconocida, a lo largo del desarrollo de la pedagogía, como una dimensión esencial del proceso educativo, especialmente en los primeros años de escolaridad. Su conceptualización trasciende la idea del juego como simple actividad recreativa, para entenderse como una estrategia pedagógica intencional que favorece el aprendizaje significativo, la motivación y el desarrollo integral del estudiante.

Desde el enfoque lúdico, esto se concibe como un conjunto de actividades estructuradas que incorporan el juego, la creatividad y la interacción social con una finalidad formativa. Estas actividades permiten al estudiante explorar, experimentar, descubrir y construir conocimientos de manera activa, favoreciendo la participación y el compromiso con el aprendizaje.

En la Educación General Básica, la lúdica adquiere un papel protagónico debido a las características cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes. El juego constituye un medio natural de aprendizaje, a través del cual los niños y niñas desarrollan habilidades cognitivas, fortalecen su lenguaje, regulan sus emociones y establecen relaciones sociales significativas.

En este sentido, la lúdica se configura como una mediación pedagógica que articula el aprendizaje cognitivo con el desarrollo socioemocional del estudiante, permitiendo que los contenidos curriculares se construyan a partir de la experiencia y la interacción. Autores como Piaget y Vygotski coinciden en que el juego favorece la asimilación y acomodación de nuevos conocimientos, así como el desarrollo de funciones psicológicas superiores mediante la interacción social y el lenguaje.

Desde esta perspectiva, la lúdica estimula la motivación intrínseca, despierta la curiosidad y promueve la creatividad, generando ambientes de aprendizaje activos donde el estudiante participa de manera protagónica, reflexiva y significativa en su proceso formativo.

Asimismo, en concordancia con el Currículo Nacional de Educación General Básica del Ecuador, la lúdica se presenta como una estrategia pedagógica que responde a las características,

intereses y necesidades de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo integral y el aprendizaje significativo.

De este modo, el juego deja de ser una actividad complementaria para convertirse en un eje transversal del proceso educativo, que humaniza la enseñanza, potencia la motivación y contribuye a la formación de estudiantes autónomos, críticos y comprometidos con su aprendizaje.

En este sentido, el currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, son parte esenciales de la formación académica. Las habilidades socioemocionales comprenden un conjunto de capacidades que se fortalecen progresivamente a lo largo de la vida y permiten a las personas reconocer y gestionar sus emociones, pensamientos y comportamientos, establecer relaciones empáticas con los demás y responder de manera adecuada a las diferentes situaciones del entorno (UNESCO, 2024).

Estas competencias son esenciales para el aprendizaje, ya que integran tanto los aspectos cognitivos como los no cognitivos, abarcando dimensiones emocionales y éticas. Su objetivo principal es garantizar igualdad de oportunidades para las niñas y los niños, promoviendo su desarrollo humano integral y la prevención de violencias y riesgos psicosociales. (Ministerio de Educación y Cultura. Currículo Priorizado p.9).

En concordancia con el currículo priorizado, las habilidades que se desarrollan progresivamente a lo largo de la vida, permiten a los estudiantes reconocer y regular sus emociones, comprender a los demás y actuar de manera adecuada en distintos contextos. Su integración en el ámbito educativo resulta fundamental para un aprendizaje integral, ya que articula dimensiones cognitivas, emocionales y éticas, promoviendo la equidad, el desarrollo humano y la prevención de riesgos psicosociales en niñas y niños.

En este marco, las actividades lúdicas se constituyen en un aporte significativo para el desarrollo de las competencias socioemocionales, ya que brindan espacios vivenciales donde los estudiantes aprenden a reconocer y regular sus emociones, tomar decisiones, resolver conflictos y relacionarse de manera empática con sus pares. A través del juego, se fortalecen habilidades como la cooperación, el respeto, la autorregulación y la responsabilidad, favoreciendo un

aprendizaje integral que articula lo cognitivo con lo emocional y contribuye a la construcción de entornos educativos inclusivos, seguros y orientados al bienestar infantil.

Para Lucas y Agramote (2024), la aplicación de actividades lúdicas en el contexto educativo se ha evidenciado como una estrategia pedagógica eficaz, ya que contribuye no solo al fortalecimiento del desarrollo socioemocional de los estudiantes, sino también al progreso de diversas dimensiones del desarrollo infantil. (p. 5477).

Figura 5. Competencias socioemocionales



Nota: Imagen generada con ChatGPT (Open AI, 2026).

La imagen representa de manera visual y pedagógica las competencias socioemocionales en el contexto educativo infantil. En el centro se observa un corazón formado por piezas de rompecabezas, símbolo de la integración emocional, cognitiva y social del estudiante, acompañado del título "Competencias Socioemocionales". En la base del corazón se destacan tres ejes fundamentales: emociones, empatía y autorregulación, que sostienen el desarrollo integral.

Alrededor del centro se disponen escenas circulares que ilustran distintas competencias: el autoconocimiento, representado por un niño reconociendo sus emociones frente a un espejo; la resolución de conflictos, donde dos estudiantes dialogan con mediación docente; el trabajo en equipo, evidenciado en niños colaborando en una actividad lúdica; las habilidades sociales, reflejadas en gestos de afecto y apoyo entre pares; y la toma de decisiones, mostrada a través del análisis y elección conjunta. En conjunto, la imagen transmite cómo, mediante interacciones

lúdicas y guiadas, los estudiantes desarrollan habilidades socioemocionales clave para una convivencia armónica y un aprendizaje significativo.

A continuación, en la tabla se muestra la descripción de cada competencia socioemocional y su aporte desde la lúdica.

Tabla 5. Competencias socioemocionales en niños de EGB

Competencia socioemocional	Descripción	Utilidad en el aula
Autoconocimiento	Capacidad de reconocer las propias emociones, fortalezas, debilidades y pensamientos. Permite que el niño/a comprenda cómo influyen sus sentimientos en su comportamiento.	Ayuda a los estudiantes a identificar cómo se sienten a fortalece su autoestima mediante la motivación y regular sus reacciones ante diferentes situaciones escolares.
Resolución de conflictos	Habilidad para enfrentar desacuerdos o conflictos de manera pacífica, dialogando y buscando soluciones justas para todas las partes.	Favorece la convivencia escolar, reduce los conflictos entre compañeros y promueve el respeto y la tolerancia dentro del aula.
Trabajo en equipo	Capacidad de colaborar con sus compañeros de aula para alcanzar objetivos comunes, compartiendo responsabilidades y valorando las ideas de los demás.	Permite desarrollar proyectos colaborativos, fortalecer la cooperación y mejorar la interacción entre los estudiantes.
Habilidades sociales	Conjunto de capacidades que facilitan la comunicación, la empatía, el respeto y la interacción positiva con otras estudiantes mediante actividades lúdicas.	Contribuye a mejorar la comunicación entre estudiantes y docentes, fomentando relaciones saludables y un clima de aula positivo.
Toma de decisiones / Pensamiento reflexivo	Capacidad de analizar situaciones, valorar alternativas y elegir la opción más adecuada considerando las consecuencias.	Ayuda a los estudiantes a resolver problemas cotidianos, desarrollar pensamiento crítico y actuar de manera responsable.
Empatía	Habilidad para comprender y compartir los sentimientos y perspectivas de otras personas.	Favorece la solidaridad, el respeto por la diversidad y la comprensión de las emociones de los compañeros.

Autorregulación emocional	Capacidad para controlar impulsos, manejar emociones intensas y actuar de manera equilibrada.	Permite mejorar la disciplina, la concentración y el manejo adecuado de las emociones en situaciones escolares.
---------------------------	---	---

Nota: Elaboración propia

La tabla muestra las competencias socioemocionales que el niño desarrolla en la convivencia dentro de los entornos escolares y familiares son fundamentales para su formación integral, ya que le permiten comprender y gestionar sus emociones, relacionarse de manera positiva con los demás y adaptarse a diferentes situaciones sociales. A través de la interacción con sus pares, docentes y familiares, el niño aprende valores como el respeto, la empatía, la tolerancia y la cooperación.

2.2. Fundamentos teóricos de la lúdica como estrategia pedagógica

La lúdica como estrategia pedagógica se sustenta en diversos enfoques teóricos provenientes de la psicología y la pedagogía. Uno de los aportes más significativos proviene del constructivismo, el cual reconoce que el aprendizaje se construye activamente a partir de la experiencia. Desde esta perspectiva, el juego se convierte en un escenario privilegiado para la construcción del conocimiento, Tovar et al. (2023) señalan que “la lúdica emerge como una estrategia pedagógica que propicia un aprendizaje espontáneo, dinámico y placentero para los niños, fomentando relaciones sociales a través del juego, particularmente en los procesos de lecto-escritura” (p. 6391).

En esta misma línea los autores destacan lo siguiente:

La lúdica, a través de su enfoque particular, facilita la exploración de los siete saberes planteados por el distinguido pensador Edgar Morín (2001), considerados esenciales para este siglo. Estos saberes no se conciben como un conocimiento único, sino como una red interconectada de conocimientos que propenden hacia un desarrollo sostenible: las cegueras del conocimiento (el error y la ilusión); los principios de un conocimiento pertinente; la enseñanza de la condición humana; la enseñanza de la identidad terrenal; el afrontamiento de la incertidumbre; la enseñanza de la comprensión; y la ética del género humano. (6393).

Jean Piaget destacó la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, señalando que a través de él los niños asimilan y acomodan la realidad, fortaleciendo sus estructuras mentales. En la

Educación General Básica, el juego simbólico, de reglas y de construcción permite a los estudiantes comprender conceptos abstractos de manera concreta y significativa.

Por su parte, Lev Vygotsky resaltó el valor del juego como espacio de interacción social y desarrollo cultural. Según este autor, el juego favorece el aprendizaje en la zona de desarrollo próximo, permitiendo que los estudiantes alcancen niveles de desempeño superiores con la mediación del docente y la colaboración de sus pares. Este enfoque justifica el uso de estrategias lúdicas cooperativas en el aula.

Desde el enfoque humanista, Carl Rogers enfatizó la importancia de un ambiente de aprendizaje positivo, caracterizado por la confianza, la motivación y el respeto por la individualidad del estudiante. La lúdica contribuye a generar estos ambientes, favoreciendo el bienestar emocional y la autorrealización, elementos clave para el aprendizaje integral, por lo tanto, los ambientes de aprendizaje bien estructurados fomentan aprendizajes significativos.

Tabla 6. Ambientes de aprendizaje

Ambiente de aprendizaje	Descripción
Ambiente de aprendizaje motivador	Despierta el interés y la curiosidad de los estudiantes mediante juegos, dinámicas y retos que hacen el aprendizaje más atractivo y significativo.
Ambiente de aprendizaje colaborativo	Promueve la interacción, el trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes, fortaleciendo habilidades sociales y valores como el respeto y la solidaridad.
Ambiente de aprendizaje creativo	Estimula la imaginación, la expresión y la innovación, permitiendo a los estudiantes explorar ideas, resolver problemas y construir conocimientos de forma activa.
Ambiente de aprendizaje afectivo y seguro	Favorece el bienestar emocional de los estudiantes, generando confianza, autoestima y una relación positiva entre docentes y estudiantes.
Ambiente de aprendizaje participativo	Incentiva la participación activa de los estudiantes en las actividades del aula, promoviendo su protagonismo en el proceso de aprendizaje.
Ambiente de aprendizaje armónico	Promueve la convivencia respetuosa, la comunicación positiva y el equilibrio emocional entre los integrantes del aula, interactúan en un clima de confianza, cooperación y empatía, lo que facilita la participación activa y el intercambio de ideas.

Nota: Elaboración propia

2.3. Tipos de estrategias lúdicas en la Educación General Básica

Las estrategias lúdicas pueden clasificarse de acuerdo con su finalidad pedagógica y el tipo de habilidades que promueven., estas estrategias deben ser seleccionadas y adaptadas considerando la edad, el contexto y los objetivos de aprendizaje.

Entre las principales estrategias lúdicas se encuentran los juegos cognitivos, orientados al desarrollo del pensamiento lógico, la memoria, la atención y la resolución de problemas. Estos juegos permiten reforzar contenidos curriculares de manera dinámica y significativa, especialmente en áreas como Matemática y Lengua y Literatura, favoreciendo que el aprendizaje sea más significativo, participativo y motivador.

A través del juego, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales que fortalecen su proceso educativo. De acuerdo con Vera et al. (2025). Las actividades lúdicas pueden ser utilizadas para el logro de diversas competencias de los estudiantes, siendo necesario la sistematización de información respecto a sus principales aplicaciones. (p.2)

A continuación, se presentan algunos tipos de estrategias lúdicas con sus respectivos beneficios:

1. Juegos didácticos

Beneficios:

- Facilitan la comprensión de contenidos académicos de manera divertida.
- Estimulan el pensamiento lógico y la resolución de problemas.
- Favorecen la participación activa de los estudiantes.

2. Dramatización o juego de roles

Beneficios:

- Desarrolla habilidades comunicativas y de expresión oral.
- Fomenta la empatía al representar diferentes personajes o situaciones.
- Mejora la creatividad y la imaginación.

3. Aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning)

Beneficios:

- Incrementa la motivación y el interés por aprender.
- Permite aprender mediante retos y desafíos.
- Fortalece la toma de decisiones y el trabajo en equipo.

4. Dinámicas grupales

Beneficios:

- Promueven la integración y convivencia entre estudiantes.
- Fortalecen habilidades sociales como la cooperación y el respeto.
- Desarrollan la confianza y la comunicación dentro del grupo.

5. Juegos de construcción y creación

Beneficios:

- Estimulan la creatividad y el pensamiento innovador.
- Favorecen el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas.
- Permiten el aprendizaje a través de la experimentación.

6. Cuentos y narraciones lúdicas

Beneficios:

- Desarrollan la comprensión lectora y la imaginación.
- Fomentan la expresión oral y la capacidad narrativa.
- Facilitan la transmisión de valores y aprendizajes significativos.

7. Juegos cooperativos

Beneficios:

- Promueven el trabajo en equipo y la solidaridad.

- Reducen la competitividad negativa en el aula.
- Desarrollan habilidades de liderazgo y colaboración.

8. Actividades lúdicas con material reciclado

Beneficios:

- Fomentan la conciencia ambiental en los estudiantes.
- Desarrollan la creatividad utilizando recursos del entorno.
- Permiten elaborar materiales didácticos de bajo costo.

Figura 6. Juegos cognitivos



Nota: Imagen generada con ChatGPT (Open AI, 2026).

La figura muestra cómo los juegos cognitivos contribuyen al desarrollo integral del pensamiento en los niños, integrando áreas como Matemática y Lengua y Literatura. En Matemática, se fortalecen habilidades como el cálculo mental, la resolución de problemas y el reconocimiento de patrones y figuras. En Lengua y Literatura, se promueve la comprensión lectora, la formación de palabras, el vocabulario y la creatividad lingüística. Ambas áreas convergen en el desarrollo de habilidades clave como la memoria, la atención, la lógica y la capacidad de resolver problemas.

En conjunto, la imagen destaca el valor del aprendizaje lúdico como estrategia pedagógica para potenciar el desarrollo cognitivo de los aprendiz. Los juegos cognitivos constituyen otra estrategia relevante, ya que promueven el trabajo en equipo, la comunicación y la solidaridad. A través de estas actividades, los estudiantes aprenden a colaborar, respetar normas y resolver conflictos, fortaleciendo sus habilidades sociales y emocionales.

Asimismo, los juegos simbólicos y creativos favorecen la imaginación, la expresión y el desarrollo del lenguaje. Estas estrategias resultan especialmente pertinentes en los primeros subniveles de la Educación General Básica, donde el aprendizaje se encuentra estrechamente vinculado a la experiencia y la representación simbólica.

Otra estrategia innovadora es la **gamificación**, entendida como la incorporación intencionada de elementos, dinámicas y mecánicas propias del juego en contextos educativos, con el propósito de transformar el aprendizaje en una experiencia más interactiva, motivadora y participativa. El empleo de desafíos, niveles, recompensas, insignias, narrativas y retroalimentación inmediata puede favorecer la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes.

Su aplicación pedagógica puede adaptarse a diferentes áreas de la Educación General Básica, como Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, siempre que los recursos lúdicos respondan a objetivos de aprendizaje claramente definidos y no se reduzcan únicamente a la competencia o a la obtención de premios.

Ejemplo: En una clase de Lengua y Literatura, la docente implementa una estrategia de gamificación denominada “La misión de los exploradores del conocimiento”. Los estudiantes deben superar diferentes niveles relacionados con la comprensión lectora. En cada nivel realizan desafíos, como identificar ideas principales, resolver acertijos sobre el texto o crear finales alternativos a una historia. Al completar cada actividad, los equipos reciben insignias o puntos que representan logros de aprendizaje.

De esta manera, el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla en un ambiente motivador, dinámico y colaborativo, en el que el juego favorece la participación activa de los estudiantes y fortalece habilidades como el razonamiento, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En este contexto, Wordwall trasciende su función como herramienta de

evaluación, al convertirse en un recurso didáctico que permite motivar, practicar, reforzar y retroalimentar los aprendizajes matemáticos de manera interactiva.

Ejemplo: En una clase de Matemáticas de quinto año de EGB, el docente utiliza la plataforma Wordwall para desarrollar la actividad denominada “El reto matemático”, orientada al tema “Multiplicación y división de números naturales”. Los estudiantes resuelven individualmente diferentes desafíos matemáticos mediante ejercicios interactivos que combinan dinamismo, motivación y participación activa.

A través de esta experiencia lúdica, ponen en práctica sus conocimientos, fortalecen el cálculo mental y desarrollan estrategias para resolver situaciones matemáticas de manera autónoma y significativa.

Finalmente, Wordwall constituye un recurso didáctico interactivo que transforma la práctica matemática en una experiencia dinámica y motivadora. Su aplicación favorece la participación activa, el razonamiento, la autonomía y la consolidación de aprendizajes mediante el juego.

2.4. Beneficios de la lúdica en los procesos de aprendizaje

La incorporación de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje aporta múltiples beneficios en la Educación General Básica. Uno de los principales beneficios, es la aplicación de la motivación, ya que el juego despierta el interés y la curiosidad natural del estudiante, favoreciendo su participación activa en las actividades escolares.

Para Sánchez et al., (2023). Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de destrezas y habilidades en los niños, no cabe duda que estos forman parte de la historia en los juegos tradicionales de los seres humano y que actualmente se está perdiendo estas actividades tan naturales y que desde el hogar y la escuela se debe rescatar e implementar para los procesos de enseñanza aprendizaje. (p.103).

En este sentido, las estrategias lúdicas facilitan la comprensión de conceptos, el desarrollo del pensamiento crítico y la transferencia de aprendizajes a situaciones reales. El aprendizaje a través del juego permite que los contenidos se asimilen de manera más significativa y duradera.

Además, la lúdica favorece la inclusión educativa, ya que permite atender la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el aula. Las actividades lúdicas pueden adaptarse fácilmente a las necesidades de los estudiantes, promoviendo la participación de todos y evitando prácticas excluyentes.

En este contexto, la ludica fomenta beneficios para el proceso de enseñanza aprendizaje, la importancia de innovar en la educación a través del juego este convierte el aprendizaje en una experiencia divertida, activa y significativa. Esto no solo impulsa el desarrollo integral de los estudiantes en lo cognitivo, social y emocional, sino que también estimula la creatividad, la capacidad de resolver problemas y la autonomía. preparandolos para para el futuro, equipándolos con habilidades valiosas y una actitud proactiva. Entre los beneficios tenemos:

- **Desarrollo integral:** Impulsa habilidades cognitivas (pensamiento crítico), motoras, sociales (cooperación, respeto), emocionales (gestión de emociones, autoestima) y morales (normas, valores).
- **Motivación y compromiso:** Genera un ambiente de aula dinámico, reduce el individualismo y aumenta la participación y el interés de los estudiantes.
- **Preparación para el futuro:** Desarrolla competencias como la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración, esenciales para adaptarse a desafíos cambiantes.
- **Autonomía y autoconfianza:** Permite a los niños tomar decisiones, resolver conflictos y descubrir sus capacidades, fortaleciendo su seguridad y deseo de aprender.
- **Inclusión y convivencia:** Fomenta la aceptación mutua, el respeto por las diferencias y la integración, mejorando el clima escolar.

A continuación en la siguiente tabla se presenta algunos beneficios:

Tabla 7. Beneficios del aprendizaje significativo

Beneficios	Ejemplo
Aprendizaje significativo	En una clase de Ciencias Naturales, la docente propone a los estudiantes sembrar una planta en el aula. A través de la observación diaria, los niños registran su crecimiento, comprenden el proceso de germinación y relacionan el contenido con su

	entorno, aprendiendo mediante la experiencia y no solo memorizando conceptos.
Desarrollo integral	Durante una actividad lúdica de resolución de retos, los estudiantes trabajan en equipo para construir una figura con material reciclado. En esta dinámica desarrollan el pensamiento al planificar, habilidades motoras al manipular materiales, cooperación con sus compañeros y valores como el respeto y la responsabilidad.
Motivación y compromiso	En una clase de Matemáticas, la docente utiliza un juego de preguntas rápidas donde cada equipo gana puntos al resolver operaciones correctamente. Esta dinámica genera entusiasmo, participación activa y mayor interés por aprender.
Conciencia ambiental y compromiso social	Los estudiantes fortalecen su conciencia sobre el cuidado del ambiente y desarrollan el compromiso de participar activamente en la solución de problemas de contaminación dentro de su entorno escolar.
Autonomía y autoconfianza	Durante una actividad de escritura creativa, los estudiantes eligen el tema de su historia y luego la comparten con la clase. Al tomar decisiones sobre su trabajo y expresar sus ideas, fortalecen su seguridad y confianza en sus capacidades.
Inclusión y convivencia	En una actividad grupal, la docente organiza equipos donde participan estudiantes con diferentes habilidades. Cada uno aporta según sus capacidades, promoviendo la inclusión, el respeto, la cooperación y la colaboración dentro del aula.

Nota: Elaboración propia

La tabla detalla los beneficios que adquiere el niño, con la implementación de estrategias lúdicas en el proceso educativo en la que favorece un aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes construyan conocimientos a partir de experiencias reales y participativas. Asimismo, contribuye al desarrollo integral, fortaleciendo habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Estas dinámicas también incrementan la motivación y el compromiso, preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro y promueven la autonomía, la autoconfianza y la convivencia inclusiva dentro del aula.

En esta misma línea los autores mencionan lo siguiente:

La lúdica se vincula con el ambiente donde se lleva a cabo el proceso de aprendizaje entre docentes y estudiantes, de esta manera, abren paso a la

presencia de situaciones espontáneas y dinámicas que repercuten en un estado de bienestar para quienes participan en ello. (Miranda et al. 2023).

Los juegos tradicionales como recurso para el aprendizaje

El juego favorece una mayor disposición de los niños y niñas hacia el aprendizaje, al generar experiencias dinámicas y motivadoras. Cuando se orienta con una finalidad educativa, permite desarrollar habilidades y destrezas mediante experiencias significativas de aprender jugando (Sánchez et al., 2023). En este sentido, los juegos tradicionales constituyen una estrategia que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues, además de mantenerse vigentes en diferentes contextos, contribuyen al fortalecimiento de habilidades y destrezas, fomentando el interés, la participación y la motivación de los estudiantes por aprender de manera activa y significativa.

A continuación, algunos juegos tradicionales:

- **El pañuelo:** El objetivo del juego es capturar el pañuelo del equipo contrario y llevarlo a tu propio campo de juego sin que te capturen
- **Carrera de sacos:** Este juego se realiza engrupo, pero cada niño compite de manera individual.
- **Las sillas:** Juego grupal que favorece la atención, la rapidez de reacción y la socialización mediante el movimiento y la música
- **Balón prisionero:** Actividad dinámica que desarrolla la coordinación motriz, el trabajo en equipo y el respeto por las normas.
- **Tulipán:** Juego tradicional que estimula la agilidad, la concentración y la interacción social entre los participantes
- **El escondite:** Juego que potencia la orientación espacial, la estrategia y la autonomía a través de la exploración del entorno
- **Saltar a la comba:** Actividad rítmica que fortalece la coordinación, el equilibrio y la resistencia física.
- **La cuerda:** Juego cooperativo que promueve la fuerza, el trabajo en equipo y la comunicación entre los jugadores.
- **El ratón y el gato:** Juego simbólico que desarrolla la velocidad, la atención y la comprensión de roles.

- **La Rayuela:** Actividad lúdica que estimula el equilibrio, la coordinación y el reconocimiento de secuencias numéricas
- **Las canicas:** Juego de precisión que fortalece la motricidad fina, la concentración y la toma de decisiones.
- **Juego de mesa:** Estrategias lúdicas que favorecen el pensamiento lógico, la memoria, el respeto de turnos y la convivencia.

Los juegos tradicionales cumplen un papel fundamental en la Educación Básica, porque no solo entretienen y animan, sino que también aportan al desarrollo integral de los estudiantes. Sirven para fortalecer diversos espacios del aprendizaje de manera significativa y contextualizada.

A continuación se presentan imágenes de juegos tradicionales

Figura 7. El pañuelo



Nota: Imagen tomada de Ludoteca Mira. Lo Que Me Encontré

Figura 8. Carrera de ensacado



Nota: Imagen tomada del sitio web. Escuela de la nube

Figura N° 9. Juego de la silla



Nota: Imagen tomada del sitio web. Escuela de la nube

Figura 10. La cuerda



Nota: Extraído de la página web Istock

Figura 11. La rayuela



Nota: Extraído de la página web Istock

Figura 12. juego tradicional Las canicas



Nota: Imagen tomada de blog Adealicia

Las actividades lúdicas, como se ha mencionado en párrafos anteriores, promueven un ambiente armónico e interpersonal, favorable para el desarrollo integral del ser humano, ya que enriquecen el sentido de la vida a través de la alegría, la interacción social y la motivación. Desde el enfoque neuroeducativo, estas actividades se relacionan directamente con la función del lóbulo frontal, área cerebral encargada de regular procesos superiores como la creatividad, la toma de decisiones, la planificación, la autorregulación emocional y la interacción social consciente.

En este sentido, el lóbulo frontal se activa durante las experiencias lúdicas, favoreciendo el pensamiento creativo, la resolución de problemas y la expresión emocional. Asimismo, el juego fortalece la adaptación a normas sociales y la interacción con los demás, la generación de emociones positivas incrementa la motivación y la disposición para aprender.

Figura 13. Lóbulo central



Nota: Imagen generada con ChatGPT (OpenAI, 2026).

La imagen ilustra el funcionamiento del cerebro humano, destacando el lóbulo frontal como una zona activa durante las experiencias de aprendizaje. En esta región se observa a un niño jugando con bloques, lo que simboliza cómo las actividades lúdicas estimulan procesos cognitivos como la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Además, los íconos que rodean el cerebro representan emociones positivas, comunicación e ideas, evidenciando la relación entre el juego, la motivación y el desarrollo de habilidades sociales. De esta manera, la figura refuerza la idea de que el juego favorece el funcionamiento cerebral y fortalece la disposición para aprender.

Por tanto, las actividades lúdicas no solo cumplen una función recreativa, sino que constituyen una estrategia pedagógica y formativa que potencia el desarrollo del lóbulo frontal, contribuyendo al crecimiento cognitivo, emocional y social del individuo en las diferentes etapas de la vida. En esta misma línea, la perspectiva de la neuroeducación, favorecen la activación de redes neuronales vinculadas con la atención, la emoción y la memoria, demostrando que el aprendizaje se fortalece cuando se integran estrategias pedagógicas que estimulan el cerebro de manera significativa.

Desde el enfoque de la neuroeducación, Lekati y Doukakis (2023) sostienen que comprender los procesos cognitivos del aprendizaje matemático permite mejorar las prácticas educativas y fortalecer la motivación. Asimismo, las actividades lúdicas generan emociones positivas que favorecen la activación del lóbulo frontal, potenciando la creatividad, la toma de decisiones y la autorregulación emocional.

En este contexto, el juego se convierte en una estrategia pedagógica que no solo estimula los procesos cognitivos, sino que también favorece un ambiente emocionalmente seguro y motivador, lo cual potencia la disposición del estudiante para aprender. La activación del lóbulo frontal durante experiencias lúdicas facilita la integración entre cognición y emoción, fortaleciendo la atención, la motivación intrínseca y la participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 14. Motivación intrínseca



Nota: Imagen generada con ChatGPT (Open AI, 2026).

La motivación intrínseca es fundamental en los procesos de aprendizaje, ya que impulsa al estudiante a participar de manera activa y voluntaria en las actividades educativas por interés propio, curiosidad o satisfacción personal. A diferencia de la motivación extrínseca, que depende de recompensas externas, la intrínseca favorece un aprendizaje más significativo, profundo y duradero. Cuando los estudiantes se sienten motivados internamente, desarrollan mayor autonomía, persistencia y disfrute en el proceso educativo, lo que fortalece su capacidad para enfrentar desafíos y construir conocimientos de manera consciente.

Desde esta perspectiva, Viteri Prieto et al. (2024) señalan que comprender el papel de la motivación intrínseca en el aprendizaje posibilita implementar estrategias educativas que respondan a las necesidades de los estudiantes y favorezcan su participación activa. En este sentido, las actividades lúdicas constituyen una alternativa para estimular el interés, fortalecer el compromiso y generar experiencias significativas que contribuyan al reforzamiento de los aprendizajes (p. 4).

En este sentido, el aporte de la motivación intrínseca al aprendizaje se evidencia en el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y metacognitivas. Los estudiantes motivados intrínsecamente tienden a explorar, investigar y reflexionar más, lo que mejora su pensamiento crítico y creativo. Además, promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje, incrementando la autoestima y la autorregulación. Por ello, es fundamental que tanto docentes como familias

generen ambientes estimulantes, dinámicos y significativos que despierten el interés natural del estudiante, favoreciendo así un aprendizaje integral y sostenible.

2.5. El rol del docente en la mediación lúdica

El éxito de las estrategias lúdicas en el aula depende en gran medida del rol que asume el docente como mediador del aprendizaje. No basta con incorporar juegos de manera espontánea; es necesario planificar actividades lúdicas alineadas con los objetivos curriculares y las características del grupo.

En este sentido, el docente debe diseñar experiencias significativas que integren el juego como un recurso pedagógico intencionado, capaz de estimular no solo el aprendizaje cognitivo, sino también el desarrollo social, emocional y motriz de los estudiantes.

Además, es primordial que el docente establezca normas claras, promueva la participación equitativa y fomente un ambiente de respeto y colaboración. La observación constante durante la actividad permite identificar avances, dificultades y estilos de aprendizaje, lo que facilita la retroalimentación oportuna y la toma de decisiones pedagógicas.

Asimismo, la adaptación de los juegos a las necesidades educativas específicas como en el caso de estudiantes con discapacidad o ritmos de aprendizaje diversos garantiza una educación inclusiva y significativa. De esta manera, el juego deja de ser únicamente una actividad recreativa para convertirse en una herramienta didáctica clave que potencia el aprendizaje integral y favorece la motivación y el interés de los estudiantes en el aula.

El papel de mediador donde selecciona y diseña estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo, orienta la actividad, observa el desempeño de los estudiantes y brinda retroalimentación oportuna. Asimismo, promueve un clima de respeto y confianza que permita a los estudiantes expresarse y participar activamente.

Según Cirino et al. (2025), a través del lenguaje, los niños no solo expresan sus ideas, emociones y sentimientos, sino que también establecen vínculos sociales y culturales con otros niños, fortaleciendo sus procesos de interacción y convivencia. (p. 3489)

Por lo tanto, es necesario implementar actividades lúdicas tradicionales complementadas con los juegos interactivos que ofrece la tecnología, ya que esta integración permite diversificar las experiencias de aprendizaje, fortalecer la motivación y el interés de los estudiantes, y atender

distintos estilos y ritmos de aprendizaje. De este modo, se favorece la participación activa, el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, así como la construcción de aprendizajes significativos en un entorno dinámico, inclusivo y acorde a las demandas educativas actuales.

En el contexto de la Educación Básica, el rol del docente como mediador de estrategias lúdicas adquiere particular relevancia, ya que debe considerar las características evolutivas, emocionales y socioculturales de los estudiantes. En los primeros niveles, el docente orienta el juego como una herramienta fundamental para el desarrollo del lenguaje, la socialización y la autorregulación emocional; mientras que, en los niveles superiores, la mediación lúdica se enfoca en el fortalecimiento del pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

En ambos casos, el docente actúa como facilitador del aprendizaje, adaptando las estrategias lúdicas al contexto escolar, al entorno familiar y a las necesidades individuales de los estudiantes, garantizando así experiencias educativas pertinentes y significativas.

Asimismo, el docente asume un rol clave en la inclusión y atención a la diversidad, utilizando la mediación lúdica como un recurso para atender distintos estilos y ritmos de aprendizaje. A través del juego, el docente puede generar espacios de participación equitativa, favorecer la integración de estudiantes con necesidades educativas específicas y promover valores como la cooperación, la empatía y el respeto.

De esta manera, la mediación lúdica se consolida como una práctica pedagógica que trasciende la recreación, convirtiéndose en un medio para fortalecer el desarrollo integral, el aprendizaje autónomo y la convivencia escolar en contextos educativos diversos.

Estas plataformas permiten aprender jugando mediante cuestionarios, juegos educativos, programación, lectura, idiomas y dinámicas colaborativas. Su integración en el aula favorece la motivación, la creatividad y la participación activa de los estudiantes. Además, promueven aprendizajes significativos al atender distintos estilos y ritmos de aprendizaje en entornos digitales.

A continuación en la siguiente tabla se describen algunos juegos interactivos que aportan a la innovación educativa.

Tabla 8. Lúdica innovadoras para niños de Educación Básica

Juego interactivo	Descripción	Aportes a la innovación pedagógica
Kahoot!	Juego digital de preguntas y respuestas que refuerza contenidos académicos mediante la competencia sana y la participación grupal.	Promueve el aprendizaje interactivo, la motivación intrínseca y la evaluación formativa mediante la gamificación.
Quizizz	Plataforma interactiva para evaluar y repasar aprendizajes con actividades gamificadas y retroalimentación inmediata.	Facilita la autoevaluación, el aprendizaje autónomo y el seguimiento personalizado del progreso de los estudiantes.
Wordwall	Ofrece juegos como ruletas, emparejamientos y sopas de letras para fortalecer vocabulario, matemáticas y comprensión lectora.	Varía las estrategias didácticas Adapta los contenidos a distintos estilos y ritmos de aprendizaje.
Educaplay	Permite crear actividades interactivas como crucigramas, dictados y juegos de memoria adaptados a diferentes edades.	Fomenta la caracterización del aprendizaje y la integración de recursos digitales en el aula.
Genially	Plataforma para diseñar juegos interactivos, escape rooms educativos y actividades visuales.	Promueve metodologías activas, el pensamiento crítico y la creatividad mediante experiencias inmersivas.
Scratch	Entorno de programación visual que desarrolla el pensamiento lógico y la creatividad a través de historias y juegos.	Introduce el pensamiento computacional y la resolución de problemas desde edades tempranas.
ABCmouse	Aplicación educativa enfocada en lectura, matemáticas y ciencias para educación inicial y básica.	Favorece el aprendizaje progresivo y autónomo mediante contenidos estructurados y atractivos.
ClassDojo	Favorece la participación y el comportamiento positivo con dinámicas digitales y retos colaborativos.	Las actividades interactivas fortalece la convivencia escolar, la educación socioemocional y la comunicación escuela y familia.
Duolingo Kids	Juego interactivo para el aprendizaje de idiomas mediante retos cortos y dinámicos.	Incorpora el aprendizaje lúdico de lenguas extranjeras y refuerza la constancia y motivación de los estudiantes.

Juegos de realidad aumentada	Aplicaciones como Quiver o Merge Cube que permiten aprender mediante la interacción con objetos virtuales.	Fomentan el aprendizaje experiencial, la exploración y la comprensión de contenidos abstractos.
-------------------------------------	--	---

Nota: Elaboración propia.

La tabla evidencia que las herramientas digitales como Kahoot, Quizizz y Genially etc. fortalecen la innovación pedagógica al integrar la gamificación en el aprendizaje. Asimismo, estas plataformas promueven la participación activa, la motivación y el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico y la autonomía.

Se destaca también el uso de recursos como Scratch y Duolingo Kidts que potencian el aprendizaje significativo desde edades tempranas. En conjunto, estas estrategias digitales transforman la enseñanza tradicional en experiencias dinámicas inclusivas y centradas en el estudiante; en conjunto, estas estrategias digitales transforman la enseñanza tradicional en experiencias dinámicas, inclusivas y centradas en el estudiante.

Los juegos interactivos apoyados en la tecnología representan un aporte significativo a la innovación pedagógica en la Educación Básica, al promover un aprendizaje activo, motivador y centrado en el estudiante. Herramientas como Kahoot!, Quizizz y Wordwall fortalecen la participación, la evaluación formativa y la atención a los distintos ritmos de aprendizaje mediante la gamificación.

Las plataformas como Genially, Scratch y los juegos de realidad aumentada fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y el aprendizaje experiencial. Asimismo, aplicaciones como ABCmouse, ClassDojo y Duolingo Kids integran el desarrollo cognitivo y socioemocional en entornos digitales dinámicos. En conjunto, estas estrategias consolidan prácticas docentes innovadoras acordes a las demandas educativas actuales.

Tabla 9. Aplicaciones para niños con NEE

Herramienta	Ejemplo preciso para niños con NEE	Adaptación inclusiva	Aprendizaje que favorece
Kahoot!	“Reconozco las emociones”: se presentan imágenes de alegría, tristeza, enojo y miedo; el estudiante	Utilizar imágenes grandes, pocas opciones, preguntas cortas y apoyo visual	Identificación de emociones, atención y comprensión.

	selecciona la emoción correspondiente.	o lectura oral de las consignas.	
Quizizz	“Los animales y su hábitat” : aparecen imágenes de animales y el estudiante debe relacionarlos con bosque, mar, granja, etc.	Incorporar imágenes, audio, tiempo flexible y reducir la cantidad de preguntas.	Asociación, memoria visual y comprensión del entorno.
Wordwall	“Une la palabra con la imagen” : relacionar <i>sol</i> , <i>casa</i> , <i>árbol</i> y <i>perro</i> con sus respectivas imágenes.	Emplear pictogramas, letra grande, colores contrastantes y actividades de arrastrar y relacionar.	Lectoescritura, vocabulario y asociación visual.
Educaplay	“Completa la oración” : <i>El perro _____ agua</i> , seleccionando la palabra “bebe”.	Utilizar frases breves, imágenes de apoyo y pistas visuales.	Comprensión lingüística y construcción de oraciones.
Educaplay	“Completa la oración” : <i>El perro _____ agua</i> , seleccionando la palabra “bebe”.	Utilizar frases breves, imágenes de apoyo y pistas visuales.	Comprensión lingüística y construcción de oraciones.
Genially	“Viaje por las regiones del Ecuador” : el estudiante explora un escenario interactivo y selecciona Costa, Sierra, Amazonía o Galápagos.	Incorporar pictogramas, audio, botones sencillos y navegación secuencial.	Exploración, autonomía y aprendizaje significativo.
Scratch	“Mi personaje cuenta una historia” : el estudiante programa un personaje para saludar, expresar una emoción y desplazarse hasta otro personaje.	Trabajar con bloques visuales, secuencias cortas y acompañamiento del docente o compañero tutor.	Pensamiento lógico, creatividad, secuenciación y resolución de problemas.
ABCmouse	“Aprendo las vocales” : el estudiante escucha el sonido de una vocal, observa imágenes y selecciona las palabras que comienzan con ella.	Repetición de actividades, apoyo auditivo y visual y progresión de lo simple a lo complejo.	Conciencia fonológica, vocabulario y reconocimiento de letras.
ClassDojo	“Mi reto de convivencia” : durante la semana, el estudiante obtiene reconocimiento por acciones como compartir, esperar su	Utilizar pictogramas para representar cada conducta y reforzamiento positivo individualizado.	Habilidades sociales, autorregulación y convivencia.

	turno, ayudar o respetar a sus compañeros.		
Duolingo Kids	“Aprendo palabras básicas en inglés”: reconocer <i>cat, dog, red</i> y <i>blue</i> mediante imágenes, repetición y actividades breves.	Sesiones cortas, repetición, estímulos visuales y auditivos y acompañamiento docente.	Vocabulario, pronunciación y comprensión básica del inglés.
Juegos de realidad aumentada	“Exploro los animales en 3D”: mediante un dispositivo, el estudiante observa un animal virtual en su entorno y aprende su nombre, características y sonido.	Seleccionar objetos de gran tamaño visual, instrucciones simples y experiencias multisensoriales.	Atención, exploración, asociación imagen-concepto y motivación.

Nota: Elaboración propia

Para la evaluación de estos aprendizajes lúdicos se constituyen en una responsabilidad del docente. A través de la observación, el registro anecdótico y el uso de instrumentos cualitativos, es posible valorar el progreso de los estudiantes sin desvirtuar el carácter formativo del juego.

La evaluación lúdica es un enfoque educativo que incorpora juegos, dinámicas y actividades recreativas para evaluar los aprendizajes de una manera motivadora. Este método ayuda a reducir la ansiedad y promueve la participación activa, además de facilitar una comprensión más profunda de los conceptos.

A través de la gamificación y la creatividad, se pueden medir habilidades y conocimientos de forma significativa, Chimbolema et al. (2024), el uso de herramientas tecnológicas en la educación básica ha sido parte de las políticas educativas orientadas a la innovación y la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. (p. 232)

En este sentido el rol del padre de familia en la educación de sus hijos es fundamental, ya que constituye uno de los pilares principales para el desarrollo de sus aprendizajes. Su participación y acompañamiento permiten fortalecer la responsabilidad compartida en la formación del niño, brindándole orientación, apoyo y seguimiento durante su proceso educativo.

La presencia activa de la familia favorece la construcción de hábitos de estudio, valores y actitudes positivas hacia el aprendizaje. Aboyte (2025), menciona que en el marco de la corresponsabilidad en la formación integral entre la escuela y la familia, la participación activa de

los padres adquiere gran importancia, ya que contribuye significativamente a la construcción de los aprendizajes desarrollados en el entorno escolar, así como al fortalecimiento del desarrollo emocional de los estudiantes.

Asimismo, dentro de este contexto de corresponsabilidad educativa, es importante que los padres promuevan espacios de motivación y acompañamiento mediante la implementación de actividades lúdicas que despierten el interés y el entusiasmo de los niños. A través del juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia significativa y agradable.

De esta manera, la integración entre familia, motivación y estrategias lúdicas contribuye al fortalecimiento del desarrollo integral del niño y a la consolidación de aprendizajes duradero. La participación de los padres en la educación de los estudiantes implica que tanto docentes como familias asuman de manera conjunta la responsabilidad de contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Esto supone una colaboración activa entre ambos actores educativos, con el propósito de trabajar de forma coordinada para lograr los objetivos formativos establecidos (Vera y Ordoñez, 2022); por lo tanto, los padres de familia deben ser partícipes de manera obligatoria en el aprendizaje de sus hijos mediante actividades lúdicas en el hogar, favoreciendo la motivación, la curiosidad y la construcción de conocimientos significativos.

A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales que son fundamentales para su formación integral. En este sentido, la participación activa de los padres fortalece el vínculo afectivo, genera confianza y crea un ambiente propicio para el aprendizaje.

Además, las actividades lúdicas permiten a los niños explorar su entorno, resolver problemas, tomar decisiones y expresar sus ideas, fortaleciendo el pensamiento crítico y la autonomía. La participación de los padres favorece el aprendizaje al brindar orientación y reforzar los conocimientos de manera significativa. Asimismo, los juegos tradicionales e innovadores en el hogar vinculan los contenidos académicos con situaciones cotidianas, promoviendo aprendizajes prácticos y contextualizados.

Asimismo, estas actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento de valores como la cooperación, el respeto y la responsabilidad, al promover la interacción y la participación activa de los niños con la participación de los padres o familiar.

A continuación, se presentan algunas actividades lúdicas que los padres pueden compartir en casa:

Tabla 10. Actividades lúdicas aplica por padres de familia

Actividad lúdica	Descripción	Aprendizaje que promueve
Lectura de cuentos en familia.	Leer cuentos juntos y luego conversar sobre los personajes, el mensaje o el final de la historia.	Comprensión lectora, imaginación y desarrollo del lenguaje.
Juegos de mesa educativos	Utilizar juegos como dominó, memoria, rompecabezas o lotería de palabras y números.	Pensamiento lógico, concentración y habilidades matemáticas.
Juego de roles	Representar profesiones o situaciones cotidianas (maestro, médico, vendedor, etc.).	Desarrollo de la expresión oral, creatividad y habilidades sociales.
El supermercado en casa	Se simula una tienda usando productos del hogar. El niño debe contar, sumar o calcular el cambio al “comprar” y “vender”	Pensamiento matemático, cálculo y resolución de problemas.
Adivinanzas y trabalenguas	Realizar juegos de palabras, adivinanzas o repetir trabalenguas.	Desarrollo del vocabulario, pronunciación y agilidad mental.
Experimentos sencillos en casa	Realizar pequeñas actividades científicas como plantar una semilla o mezclar colores.	Curiosidad científica, observación y pensamiento crítico.
Búsqueda del tesoro educativa	Esconder objetos o pistas en la casa relacionadas con letras, números o preguntas.	Resolución de problemas, atención y aprendizaje activo.
Dibujo y manualidades	Elaborar dibujos, collages o figuras con materiales reciclados.	Creatividad, motricidad fina y expresión artística.
Conteo con objetos del hogar	Utilizar frutas, botones o juguetes para aprender a contar o clasificar.	Desarrollo del pensamiento matemático y la seriación.
Canciones y juegos rítmicos	Cantar canciones infantiles o juegos con ritmo y movimiento.	Memoria, coordinación y desarrollo del lenguaje.

Conversaciones sobre la vida diaria	Dialogar sobre lo que aprendieron en la escuela o lo que observaron durante el día.	Pensamiento reflexivo, comunicación y aprendizaje significativo.
Juego de memoria	Utilizar tarjetas con dibujos, números o palabras que el niño debe emparejar	Concentración, memoria y asociación de ideas.

Fuente: Elaboración propia

La tabla se muestra como estas actividades permiten que el aprendizaje se desarrolle en un ambiente familiar, afectivo y motivador. Cuando los padres participan activamente mediante el juego, contribuyen a fortalecer la autoestima, la curiosidad y el interés de los niños por aprender, favoreciendo así aprendizajes significativos y duraderos.

A continuación se presentan otras actividades en las cuales los padres de familia pueden compartir con sus hijos y con ello fortalecer el aprendizaje.

Actividades para el desarrollo del lenguaje

- Lectura compartida de cuentos y relatos cortos (hacer preguntas sobre historia).
- Juegos de palabras: adivinanzas, rimas, trabalenguas.
- Crear historias en familia (cada miembro añade una parte).
- Juego del “veo, veo” para ampliar vocabulario.
- Entrevistas familiares: El niño hace preguntas a un miembro de la familia (por ejemplo, sobre su infancia), promoviendo la formulación de preguntas y la escucha activa.
- Secuencias de imágenes: Ordenar imágenes y narrar una historia a partir de ellas, desarrollando la coherencia y la secuenciación narrativa.

Actividades matemáticas

- Juegos con números en la vida cotidiana (sumar precios en el supermercado).
- Uso de dados, cartas o dominó para practicar operaciones básicas.
- Clasificar objetos por tamaño, forma o color.
- Resolver problemas sencillos en casa (¿cuántos vasos necesitamos?).

- Medición con objetos del entorno: Utilizar elementos para medir longitudes, capacidades o cantidades.
- Simulación de tienda en casa: Jugar a comprar y vender productos usando dinero ficticio

Actividades de pensamiento y creatividad

- Rompecabezas y juegos de construcción (bloques, legos).
- Dibujar, pintar o hacer manualidades con materiales reciclados.
- Juegos de memoria o secuencias.
- Inventar soluciones a situaciones cotidianas (¿cómo organizar mejor el cuarto?).

Actividades socioemocionales

- Juegos de roles (simular profesiones o situaciones familiares).
- Conversaciones guiadas sobre emociones (¿cómo te sentiste hoy?).
- Juegos cooperativos donde todos ganan o pierden juntos.
- Dinámicas de expresión emocional a través del arte.

Actividades físicas y recreativas

- Bailes en familia o rutinas de movimiento.
- Circuitos de obstáculos en casa o en el patio.
- Juegos de equilibrio y coordinación: Realizar actividades como caminar sobre una línea dibujada en el suelo, mantenerse en un pie o transportar objetos sin que se caigan.

Actividades para la vida diaria

- Cocinar juntos (seguir recetas, medir ingredientes).
- Organizar tareas del hogar como juego (quién recoge más rápido).
- Cuidado de plantas o mascotas.
- Planificación de la rutina diaria: Elaborar junto al niño un horario sencillo de actividades

En síntesis, estas actividades no solo refuerzan contenidos académicos, también fortalecen el vínculo afectivo entre padres e hijos, porque les ayuda a desarrollar habilidades sociales fomentan el gusto por aprender de manera divertida, resaltando el tiempo de calidad como clave para el desarrollo integral y la construcción de afectos compartido.

2.6. Reflexiones finales del capítulo

La lúdica se consolida como una estrategia pedagógica fundamental para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en la Educación General Básica. Sustentada en sólidos fundamentos teóricos, su aplicación intencional permite promover aprendizajes significativos, motivadores e inclusivos.

Este capítulo ha evidenciado que el juego, lejos de ser una actividad secundaria, constituye un recurso pedagógico de alto valor educativo cuando se integra de manera planificada y reflexiva. En el siguiente capítulo se abordará el diseño y la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras en las diferentes áreas curriculares de la Educación General Básica.

Asimismo, la lúdica favorece el desarrollo integral al articular las dimensiones cognitivas, socioemocionales y éticas del estudiante. A través del juego, se fortalecen la creatividad, la comunicación, el trabajo colaborativo y la autorregulación emocional. En este sentido, las actividades lúdicas humanizan la enseñanza, promueven la participación activa y responden a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Finalmente, la incorporación de la lúdica en la práctica docente implica un cambio de enfoque pedagógico, donde el docente asume el rol de mediador y facilitador de experiencias significativas. La planificación consciente de estrategias lúdicas permite generar ambientes de aprendizaje inclusivos, dinámicos y motivadores, alineados con los objetivos curriculares y las demandas de la educación actual.

De esta manera, la lúdica no solo fortalece los aprendizajes académicos, sino que contribuye a la formación de estudiantes críticos, creativos y emocionalmente competentes, sentando bases sólidas para su desarrollo personal y social en diferentes contextos.

CAPÍTULO III

Estrategias lúdicas innovadoras aplicadas a los procesos de aprendizaje

MSc. Ricardo Melecio Arana Cadena

3.1 Diseño de estrategias lúdicas innovadoras en la Educación General Básica

El diseño de estrategias lúdicas innovadoras en la Educación General Básica requiere una planificación pedagógica consciente, sistemática y contextualizada. La innovación no reside únicamente en la actividad lúdica en sí, sino en la intencionalidad didáctica que orienta su implementación. En este sentido, el docente debe partir del análisis de los objetivos de aprendizaje, las características de los estudiantes y del contexto sociocultural en el que se desarrolla el proceso educativo.

Según López et al. (2024), el juego fortalece la motivación y el compromiso de los estudiantes al generar experiencias dinámicas, interactivas y atractivas que estimulan su interés por aprender (p. 182). Desde esta perspectiva, las estrategias lúdicas innovadoras constituyen recursos pedagógicos que favorecen una participación activa y convierten el aprendizaje en una experiencia significativa para el reforzamiento de los conocimientos.

Asimismo, es fundamental que el diseño de estas estrategias incorpore el uso pertinente de recursos didácticos variados, incluyendo materiales concretos, herramientas digitales y elementos del entorno cercano, con el fin de enriquecer las experiencias de aprendizaje.

La integración de la tecnología, por ejemplo, puede potenciar la interactividad, la retroalimentación inmediata y el aprendizaje autónomo, siempre que se utilice con un propósito pedagógico claro. De igual manera, la evaluación debe formar parte del proceso lúdico, permitiendo valorar no solo los resultados, sino también la participación, la creatividad y el desarrollo de habilidades.

En este marco, las estrategias lúdicas innovadoras se convierten en un medio eficaz para promover aprendizajes significativos, inclusivos y motivadores en los estudiantes de Educación General Básica.

Una estrategia lúdica innovadora se caracteriza por promover la participación activa del estudiante, fomentar la construcción significativa del conocimiento y favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Para ello, es necesario que el docente articule el juego con los contenidos curriculares, evitando que la lúdica se convierta en una actividad aislada o desarticulada del proceso formativo. En este sentido Torres (2024). Las estrategias lúdicas innovadoras y su relevancia en el ámbito de la lectura y la escritura han cobrado una importancia en la educación actual, para transformar la enseñanza en un proceso dinámico, atractivo y efectivo.

A continuación se describe las estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de aprendizajes significativos y duraderos.

Elementos para diseñar una estrategia lúdica innovadora

Para que una actividad lúdica tenga verdadero valor educativo, es conveniente considerar los siguientes elementos:

- **Objetivo de aprendizaje:** determina el conocimiento, habilidad o competencia que se pretende desarrollar.
- **Contenido:** establece qué saberes serán abordados mediante la actividad.
- **Dinámica del juego:** define las reglas, roles, retos, materiales y procedimientos.
- **Participación activa:** procura que los estudiantes sean protagonistas y no simples espectadores.
- **Contextualización:** relaciona el juego con experiencias cotidianas y situaciones significativas.
- **Interacción:** favorece el trabajo individual, cooperativo o grupal.
- **Evaluación:** permite comprobar los aprendizajes alcanzados durante y después de la actividad.
- **Innovación:** incorpora recursos, situaciones, desafíos o formas de participación diferentes a las prácticas tradicionales.

Desde esta perspectiva, el diseño de estrategias lúdicas innovadoras permite transformar el aula en un espacio dinámico, donde el juego se convierte en un medio efectivo para el aprendizaje significativo. Estas estrategias favorecen la motivación, la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes. Además, promueven la creatividad y el pensamiento crítico, respondiendo a las necesidades educativas actuales.

Asimismo, el diseño de estas estrategias debe considerar principios pedagógicos como la flexibilidad, la inclusión y la creatividad. La flexibilidad permite adaptar las actividades lúdicas a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje; la inclusión garantiza la participación de todos los estudiantes; y la creatividad posibilita la resignificación de materiales y recursos disponibles, incluso aquellos de origen reciclable o de bajo costo.

El uso de materiales lúdicos elaborados con recursos reciclables constituye una alternativa creativa y sostenible para enriquecer las experiencias de aprendizaje. En este sentido, los recursos didácticos de origen reciclable resultan muy útiles para su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre que sean novedosos, atractivos y respondan a una intencionalidad pedagógica.

A continuación, se presentan algunas actividades pedagógicas basadas en la lúdica que pueden desarrollarse en las diferentes asignaturas de la malla curricular de EGB, de acuerdo con el año básico que requiera.

Lengua y Literatura

- **Cuentos reciclados:** Elaboración de libros artesanales con cartón, papel usado y revistas para crear y narrar historias.
- **Teatro de títeres ecológicos:** Construcción de títeres con medias, botellas o cartón para dramatizar cuentos y diálogos.
- **Ruleta de palabras:** Uso de CDs reciclados o cartón para formar ruletas con sílabas, palabras o signos de puntuación.
- **Cajas de lectura:** Cajas recicladas decoradas que contienen textos cortos, adivinanzas o trabalenguas.

- **Memoria de palabras recicladas:** Elaboración de tarjetas con cartón reutilizado para formar parejas de imágenes, palabras, sílabas o conceptos.
- **Bingo educativo ecológico:** Elaboración de cartones de bingo con cartón reciclado y fichas con tapas de botellas.
- **Pesca de preguntas:** Creación de peces de cartón o papel reutilizado con clips y una caña elaborada con materiales disponibles.

Matemáticas

- **Ábaco reciclado:** Elaborado con botellas plásticas, tapas y palillos para el conteo y operaciones básicas. Los niños desplazan las tapas por los palillos para representar cantidades y resolver operaciones básicas de manera concreta y dinámica.
- **Dominó matemático:** Cartón reutilizado para crear fichas de sumas, restas o equivalencias. Los niños unen las fichas que contienen operaciones con sus respectivos resultados, avanzando en el juego mientras comprueban sus respuestas.
- **Rompecabezas numéricos:** Números y figuras geométricas hechos con cartón para reforzar la lógica matemática. Los niños arman las piezas de cartón relacionando números, cantidades y figuras geométricas para completar correctamente cada desafío.
- **Clasificación con tapas:** Uso de tapas plásticas para series, patrones y resolución de problemas. Los niños agrupan y ordenan las tapas según colores, cantidades o características, creando series y patrones para resolver retos matemáticos.
- **La escalera de fracciones:** Construcción de una escalera con tiras de cartón divididas en diferentes partes. Cada peldaño representa una fracción y los estudiantes deben avanzar según tarjetas de retos que impliquen comparar, ordenar, sumar o representar fracciones
- **El cajero reciclado:** Construcción de una caja registradora con cartón y utilización de tapas como monedas. Los estudiantes asumen roles de compradores y vendedores y deben calcular precios, cambios, descuentos y combinaciones de productos. Esta actividad relaciona las operaciones matemáticas con situaciones de la vida cotidiana.

- **La fábrica de figuras:** Construcción de figuras geométricas mediante palitos de helado reutilizados, pajillas, cartón o tubos.
- **La ciudad matemática:** Construcción de una pequeña ciudad con cajas de cartón, tubos de papel, envases y tapas. Los estudiantes diseñan calles, casas y establecimientos y posteriormente resuelven retos relacionados con distancias, ubicación espacial, conteo, operaciones y medidas.
- **Laboratorio de medidas:** Utilización de botellas, cajas, vasos, tubos y recipientes reciclados para estimar, medir y comparar longitud, capacidad, peso y volumen. Los estudiantes realizan predicciones antes de comprobarlas, convirtiendo la medición en un desafío experimental.

Estudios Sociales

- **Maquetas comunitarias:** Construcción de barrios, ciudades o mapas con cajas, botellas y materiales reutilizables. (Trabajo en equipo)
- **Línea del tiempo ecológica:** Cartón reciclado para representar hechos históricos relevantes.
- **Juego de roles:** Escenificación de oficios y tradiciones usando disfraces elaborados con materiales reciclados.
- **Mapas interactivos:** Mapas hechos en cartón con elementos móviles reciclados para ubicar regiones y símbolos.
- **Museo histórico reciclado:** Los niños crean objetos representativos de diferentes épocas con cartón, botellas, papel y otros materiales reutilizables, para posteriormente explicar su importancia histórica a sus compañeros.
- **Feria de las regiones:** Elaboración de pequeños espacios representativos de Costa, Sierra, Amazonía e Insular mediante materiales reciclables; los niños participan en retos para reconocer costumbres, productos, paisajes y manifestaciones culturales.
- **La maleta viajera del Ecuador:** Elaboración de una maleta con una caja reciclada que contiene objetos, imágenes y tarjetas sobre las regiones del Ecuador; los niños seleccionan elementos y descubren características culturales y geográficas.

Ciencias Naturales

- **Exploradores del sistema solar:** Espumafon, luces led, palitos de madera, tempera, piedras: los niños construyen el sistema solar y participan en retos para identificar los planetas, ordenarlos según su distancia al Sol, reconocer sus características y representar sus movimientos
- **Huertos escolares reciclados:** Uso de botellas, envases y llantas para sembrar plantas y observar su crecimiento.
- **Experimentos simples:** Materiales reutilizables para explorar fenómenos como la germinación o el reciclaje del agua.
- **Clasificación de residuos:** Juegos de separación de desechos usando cajas recicladas.
- **Modelos del cuerpo humano o ecosistemas:** Elaborados con cartón, papel y otros materiales reciclados, moldes con engrudo.
- **Terrarios caseros:** Elaborados con frascos o botellas recicladas para observar el ciclo del agua y la vida de pequeñas plantas.
- **Estaciones meteorológicas artesanales:** Uso de botellas, vasos y cartón para construir pluviómetros o veletas y registrar el clima.
- **Juegos de cadenas alimenticias:** Tarjetas hechas con material reciclado para representar productores, consumidores y descomponedores.
- **Observación de insectos:** Uso de lupas caseras (botellas transparentes) para explorar el entorno natural cercano.
- **Filtros de agua caseros:** Elaborados con arena, grava, algodón y botellas para comprender procesos de purificación.
- **Ruedas de los sentidos:** Discos de cartón interactivos para identificar funciones de los órganos sensoriales.
- **Juegos de memoria ecológica:** Cartas recicladas con imágenes de animales, plantas o recursos naturales para reforzar el aprendizaje.

Figura 15. Maqueta del sistema solar y el movimiento de los cuerpos celestes



Nota: Maqueta elaborada por estudiantes de la carrera de Educación Basica de la UTB, presentada en una exposición.

Es un recurso didáctico reciclable para Ciencias Naturales que permite a los niños identificar, ordenar y caracterizar los planetas mediante una experiencia lúdica y manipulativa, fortaleciendo la comprensión del universo y la conciencia sobre el aprovechamiento responsable de los materiales.

Educación Cultural y Artística

Talleres creativos con materiales reciclados: Elaboración de obras artísticas (máscaras, esculturas, collages) que fomentan la creatividad y la conciencia ambiental.

- **Dramatización y juego de roles:** Representación de historias, tradiciones o situaciones culturales para fortalecer la expresión corporal y la identidad cultural.
- **Gamificación del aprendizaje artístico:** Uso de retos, niveles, insignias y recompensas para motivar la participación y el interés por el arte.
- **Creación de murales colaborativos:** Trabajo grupal donde los estudiantes expresan ideas o temas culturales en una obra colectiva.
- **Exploración musical interactiva:** Uso de instrumentos caseros o corporales (percusión corporal) para desarrollar ritmo y sensibilidad auditiva.

- **Cuentacuentos dramatizados:** Narración de historias con apoyo de gestos, vestuario o títeres para estimular la imaginación.
- **Arte digital básico:** Uso de herramientas tecnológicas para dibujar, diseñar o crear producciones audiovisuales.
- **Juegos de imitación artística:** Recreación de obras de arte o estilos de artistas para desarrollar la observación y la expresión.
- **Ferias o exposiciones artísticas escolares:** Presentación de trabajos para fortalecer la autoestima y la valoración del arte.
- **Contornos lúdicos por estaciones:** Actividades rotativas (pintura, música, teatro) que permiten experimentar diferentes formas de expresión artística.

En este sentido, las actividades pedagógicas se pueden llevar a cabo con la aplicación de las estrategias lúdicas con material reciclado, que conlleva motivación e integración.

Algunos materiales en desuso con los cuales se puede elaborar otros recursos o adornos:

Figura 16. Materiales en desuso.



Nota: Imagen tomada de Reciclaje Nestlé: materiales reciclables y cómo aprovecharlos en casa, por Nestlé Argentina, 2022.

La figura muestra diversos materiales reciclables como botellas plásticas, frascos de vidrio, tapas, cartón y envases, junto a un contenedor de reciclaje lleno de residuos clasificados. En conjunto, representa la importancia de la reutilización y el reciclaje como prácticas responsables con el medio ambiente.

Incorporar estos recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental, ya que permite desarrollar en los estudiantes una conciencia ecológica desde edades tempranas. Además, el uso de materiales reciclados en actividades educativas fomenta la creatividad, la innovación y el aprendizaje significativo, al transformar objetos cotidianos en recursos didácticos.

Asimismo, estas prácticas fortalecen valores como la responsabilidad, el cuidado del entorno y el trabajo colaborativo, promoviendo una educación integral. Desde el enfoque pedagógico, el reciclaje se convierte en una estrategia lúdica que conecta el aprendizaje con la vida real, haciendo que los estudiantes participen activamente y comprendan la importancia de construir un futuro sostenible.

3.2. Estrategias lúdicas para el área de Lengua y Literatura

En el área de Lengua y Literatura, las estrategias lúdicas constituyen un recurso valioso para el desarrollo de habilidades comunicativas, comprensión lectora y producción textual. El uso de juegos de palabras, dramatizaciones, cuentos interactivos y dinámicas de roles permite que los estudiantes se acerquen al lenguaje de manera significativa y motivadora.

Los juegos de narración colaborativa, por ejemplo, favorecen la creatividad y la expresión oral, al tiempo que fortalecen la cohesión grupal. A través de estas actividades, los estudiantes construyen historias de manera colectiva, desarrollando habilidades de escucha activa, argumentación y respeto por las ideas de los demás.

Asimismo, las dramatizaciones y juegos de roles permiten trabajar la comprensión lectora y la interpretación de textos desde una experiencia vivencial. Estas estrategias facilitan la internalización de contenidos literarios y promueven el desarrollo del lenguaje corporal y la expresión emocional, aspectos fundamentales en la Educación General Básica.

A continuación se presenta diez ejemplos de estrategias lúdicas que se debe aplicar en la asignatura, para obtener un buen aprendizaje.

- **Cadena de historias**

Los estudiantes se sientan en círculo. Un estudiante inicia una historia con una frase y cada compañero añade una oración para continuarla. Esta actividad desarrolla la creatividad, la expresión oral y la escucha activa.

- **La caja de cuentos**

El docente coloca en una caja imágenes o palabras (personajes, lugares, objetos). Cada estudiante saca tres tarjetas y debe crear una breve historia con esos elementos, fortaleciendo la imaginación y la producción textual.

- **Teatro de cuentos**

Los estudiantes dramatizan cuentos conocidos o inventados utilizando disfraces sencillos o títeres. Esta actividad favorece la comprensión lectora, la interpretación de textos y la expresión corporal.

- **Bingo de palabras**

Se elaboran cartones con palabras nuevas o vocabulario trabajado en clase. El docente dice definiciones o pistas y los estudiantes identifican la palabra correcta en su cartón.

- **Ruleta de sílabas**

Con una ruleta elaborada en cartón, los estudiantes giran y forman palabras o pequeñas oraciones con las sílabas que aparecen, reforzando la conciencia fonológica y la escritura.

- **Personajes en acción**

Cada estudiante recibe el nombre de un personaje (pirata, princesa, científico, animal, etc.) y debe improvisar un pequeño diálogo o escena con otros compañeros, promoviendo la expresión oral.

- **Detectives de palabras**

Después de leer un texto corto, los estudiantes buscan palabras desconocidas, su significado y las usan en nuevas oraciones. Esto fortalece el vocabulario y la comprensión.

- **Historias con imágenes**

El docente presenta una secuencia de imágenes y los estudiantes crean una narración oral o escrita a partir de ellas, desarrollando la organización de ideas y la coherencia narrativa.

- **Teléfono literario**

Similar al juego del teléfono descompuesto, pero usando frases de cuentos o pequeñas historias. Permite reflexionar sobre la importancia de escuchar y comunicar correctamente.

- **El dado narrador**

Se utiliza un dado con palabras como: personaje, lugar, problema, solución, objeto y emoción. Al lanzar el dado, los estudiantes deben integrar esos elementos en una historia breve.

A partir de los ejemplos expuestos, la aplicación de estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura constituye un recurso pedagógico que favorece el aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación General Básica. A través de actividades como juegos de palabras, narraciones colectivas, dramatizaciones y dinámicas participativas, se promueve el desarrollo de habilidades comunicativas, la comprensión de textos y la producción escrita.

Estas prácticas permiten que los estudiantes interactúen activamente con el lenguaje, expresen sus ideas con mayor seguridad y desarrollen la creatividad, generando un ambiente de aprendizaje motivador que favorece la participación y la construcción colectiva del conocimiento.

Reconociendo que mediante el juego, los estudiantes no solo fortalecen sus competencias lingüísticas, sino que también desarrollan habilidades sociales como la escucha, el respeto por las opiniones de los demás y el trabajo colaborativo. Por ello, el uso de actividades lúdicas se consolida como una alternativa pedagógica efectiva para mejorar el interés por la lectura, la expresión oral y la producción textual en la Educación General Básica

3.2.1. Estrategias lúdicas para el área de Matemática

El aprendizaje de la Matemática en la Educación General Básica suele representar un desafío para muchos estudiantes. En este contexto, las estrategias lúdicas innovadoras se presentan como una alternativa eficaz para favorecer la comprensión de conceptos abstractos y fortalecer el pensamiento lógico-matemático.

Los juegos de mesa, los desafíos matemáticos y las actividades basadas en la resolución de problemas contextualizados permiten que los estudiantes se aproximen a la Matemática de manera concreta y significativa. A través del juego, los conceptos matemáticos se vinculan con situaciones reales, facilitando su comprensión y aplicación.

Además, el uso de material manipulativo y juegos de construcción favorece el desarrollo de habilidades como la clasificación, la seriación y el razonamiento espacial. Estas estrategias

permiten atender la diversidad de aprendizajes y promover la participación activa de los estudiantes, reduciendo la ansiedad asociada al aprendizaje matemático.

A continuación se presenta diez ejemplos de estrategias que se debe aplicar en la asignatura, para obtener un buen aprendizaje.

- **Bingo matemático**

El docente entrega cartones con resultados de operaciones (sumas, restas, multiplicaciones). Luego menciona las operaciones y los estudiantes deben resolverlas mentalmente para encontrar el resultado en su cartón.

- **Jenga**

Este juego favorece la concentración, el pensamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la motricidad fina y la autorregulación mediante la manipulación estratégica de sus piezas. Además, fortalece la interacción, el trabajo colaborativo y el reforzamiento de aprendizajes, al incorporar preguntas, retos o ejercicios relacionados con los contenidos curriculares

- **Carrera de operaciones**

Se forman equipos y cada grupo debe resolver una serie de operaciones matemáticas. Gana el equipo que resuelva correctamente primero, fomentando el cálculo mental y el trabajo colaborativo.

- **El dado numérico**

Los estudiantes lanzan uno o dos dados y deben crear una operación matemática con los números obtenidos (suma, resta o multiplicación). Posteriormente explican el procedimiento utilizado.

- **Rompecabezas matemático**

Se entregan tarjetas con operaciones y otras con resultados. Los estudiantes deben emparejar correctamente cada operación con su resultado, estimulando la concentración y el razonamiento lógico.

- **Construyendo figuras geométricas**

Con palillos, plastilina o material reciclado, los estudiantes construyen figuras

geométricas (triángulos, cuadrados, prismas), identificando sus lados, vértices y características.

- **Seriación con objetos**

Utilizando tapas, botones o bloques, los estudiantes organizan series según color, tamaño o cantidad, fortaleciendo la clasificación y el pensamiento lógico.

- **Salto numérico**

Se dibuja una recta numérica en el piso. Los estudiantes avanzan o retroceden saltando según la operación que indique el docente, lo que facilita la comprensión de sumas y restas.

- **Detectives de problemas**

El docente presenta situaciones problemáticas relacionadas con la vida cotidiana (compras, reparto de objetos, medición de distancias) y los estudiantes deben analizarlas y proponer la solución.

- **Torres de números**

Con bloques o fichas, los estudiantes construyen torres que representen cantidades específicas. Luego comparan cuál es mayor, menor o igual, fortaleciendo la comprensión del valor numérico.

A partir de estos ejemplos dinámicos e interactivos, la implementación de estrategias lúdicas en el área de Matemática constituye una alternativa pedagógica que favorece la comprensión de los contenidos desde una perspectiva dinámica y participativa.

De esta manera, el aprendizaje de la Matemática deja de percibirse como una actividad abstracta o compleja y se transforma en una experiencia significativa que motiva a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje.

3.2.2. Estrategias lúdicas para las Ciencias Naturales y Estudios Sociales

En las áreas de Ciencias Naturales y Estudios Sociales, las estrategias lúdicas innovadoras facilitan la comprensión de fenómenos naturales y sociales mediante la experimentación y la exploración. Los juegos de simulación, las actividades investigativas y los proyectos lúdicos permiten que los estudiantes construyan conocimientos a partir de la observación y la reflexión.

Las simulaciones y juegos de roles, por ejemplo, permiten representar procesos naturales o hechos históricos de manera dinámica, favoreciendo la comprensión de conceptos complejos. Estas estrategias promueven el pensamiento crítico y la capacidad de análisis, al tiempo que fortalecen la motivación por el aprendizaje.

A continuación se presenta diez ejemplos de estrategias que se debe aplicar en la asignatura, para obtener un buen aprendizaje.

- **El ciclo del agua en movimiento**

Los estudiantes representan con su cuerpo cada etapa del ciclo del agua (evaporación, condensación y precipitación). Mediante la dramatización comprenden cómo se produce este fenómeno natural.

- **Viaje al pasado**

Los estudiantes asumen el rol de personajes históricos (exploradores, líderes comunitarios, pueblos originarios) y recrean situaciones del pasado para comprender hechos históricos y su importancia.

- **Pequeños científicos**

En grupos, los estudiantes realizan experimentos sencillos, como observar el crecimiento de una planta o la mezcla de sustancias, registrando los resultados y compartiendo sus conclusiones.

- **El mapa gigante**

En el piso del aula se dibuja un mapa del país o de la comunidad. Los estudiantes ubican ríos, montañas, ciudades o lugares importantes utilizando tarjetas o símbolos.

- **Guardianes del ambiente**

Mediante un juego de roles, los estudiantes representan a defensores del medio ambiente que deben proponer acciones para cuidar el agua, el suelo y los animales.

- **La cadena alimenticia**

Los estudiantes elaboran tarjetas con animales y plantas y luego forman una cadena alimenticia, comprendiendo las relaciones entre los seres vivos dentro de un ecosistema.

- **Exploradores de la naturaleza**

Se realiza una caminata por el entorno escolar o comunitario para observar plantas,

insectos o elementos del paisaje. Posteriormente, los estudiantes describen lo observado y reflexionan sobre su importancia.

- **Construyendo la comunidad**

Con material reciclado, los estudiantes elaboran maquetas que representen su barrio o comunidad, identificando servicios, instituciones y espacios naturales.

- **Detectives del clima**

Los estudiantes observan diariamente el estado del tiempo (sol, lluvia, viento) y registran los cambios en un calendario climático, analizando cómo influyen en la vida cotidiana.

- **El juego de las preguntas del mundo**

Se realiza una dinámica de preguntas y retos sobre cultura, tradiciones, geografía y naturaleza. Los estudiantes responden en equipos, fortaleciendo sus conocimientos y el trabajo colaborativo.

Por otro lado, los proyectos lúdicos interdisciplinarios fomentan la integración de saberes y el trabajo colaborativo, permitiendo que los estudiantes relacionen contenidos de distintas asignaturas en contextos significativos. A través de estas experiencias, se fortalecen habilidades investigativas, comunicativas y sociales, ya que los estudiantes participan activamente en la resolución de problemas, el intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento, en coherencia con los objetivos de la Educación General Básica.

En este sentido, como señala Sánchez (2025), la elaboración de material didáctico a partir de recursos reciclables constituye una estrategia educativa innovadora y sostenible, que no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve la conciencia ambiental. Asimismo, este enfoque favorece el aprendizaje activo y contextualizado, donde el estudiante asume un rol protagónico, desarrollando su creatividad, pensamiento crítico y compromiso con su entorno, elementos esenciales para una formación integral.

Figura 17. Elaboración de material didactico con reciclaje



Nota: Estudiantes de quinto semestre de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Babahoyo. (2026)

Las fotos evidencia el trabajo realizado por estudiantes del quinto semestre de la carrera de educación básica en formación docente, ellos elaboran material didactico con reciclaje para promover el aprendizaje lúdico innovador y motivador para los procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes de Educación Básica.

3.3. Recursos didácticos innovadores para la mediación lúdica

La implementación de estrategias lúdicas innovadoras requiere el uso de recursos didácticos adecuados y pertinentes. En la Educación General Básica, estos recursos pueden

ser tanto materiales como digitales, siempre que se utilicen con una intencionalidad pedagógica clara.

El uso de materiales reciclables y de bajo costo constituye una alternativa innovadora y sostenible, que además fomenta la creatividad y la conciencia ambiental. A través de la elaboración de juegos y materiales didácticos, los estudiantes participan activamente en su proceso de aprendizaje, fortaleciendo su sentido de pertenencia y responsabilidad.

Asimismo, los recursos digitales y las herramientas tecnológicas pueden integrarse de manera complementaria a las estrategias lúdicas tradicionales. Plataformas educativas, aplicaciones interactivas y juegos digitales permiten diversificar las experiencias de aprendizaje y responder a los intereses de los estudiantes, siempre que se utilicen de manera crítica y reflexiva.

El docente, debe utilizar recursos didácticos innovadores para la mediación lúdica permiten dinamizar el proceso de enseñanza–aprendizaje, fomentar la participación activa de los estudiantes y promover aprendizajes significativos. A continuación, se presentan algunos recursos:

- **Ruletas didácticas interactivas** elaboradas con cartón o material reciclado para trabajar preguntas, conceptos o retos académicos.
- **Tarjetas o cartas pedagógicas** con imágenes, palabras o problemas que facilitan juegos de asociación, memoria o resolución de desafíos.
- **Títeres educativos** elaborados con medias, papel o botellas recicladas para dramatizar cuentos y situaciones de aprendizaje.
- **Rompecabezas temáticos** que permiten reconstruir conceptos, mapas, figuras geométricas o secuencias de aprendizaje.
- **Dados pedagógicos** con preguntas, números o acciones que estimulan el pensamiento crítico y la participación.
- **Maquetas educativas** construidas con material reciclado para representar ecosistemas, comunidades o fenómenos naturales.
- **Tableros de juego didácticos** que integran retos de distintas áreas del conocimiento mediante dinámicas grupales.

- **Organizadores gráficos creativos** como mapas conceptuales, mapas mentales o infografías ilustradas para facilitar la comprensión de contenidos.
- **Kits de material manipulativo** (bloques, tapas, fichas, palillos) para trabajar clasificación, seriación, conteo y razonamiento lógico.
- **Recursos digitales interactivos** como presentaciones dinámicas, aplicaciones educativas o pizarras digitales que complementan las actividades lúdicas

Uno de los recursos didácticos interactivos favorecen la mediación pedagógica desde la lúdica, permitiendo que los estudiantes aprendan de manera activa, creativa y colaborativa dentro del aula. Un ejemplo es la siguiente ruleta de animales vertebrados.

Figura 18. Ruleta lúdica didáctica



Nota: Elaborado por estudiantes de la carrera de Educación Básica -UTB

La **ruleta de animales vertebrados** es un recurso didáctico lúdico elaborado como una maqueta interactiva que permite identificar y clasificar diferentes grupos de animales vertebrados. Mediante su manipulación, los estudiantes relacionan imágenes con sus características y categorías.

Su importancia radica en que favorece el aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales mediante una actividad dinámica y participativa. Además, fortalece habilidades de observación, clasificación, asociación y expresión oral, al tiempo que incrementa la motivación de los estudiantes.

A continuación otras actividades lúdicas que permite a los estudiantes aprender de manera armonica y dinamica.

Figura 19. Títeres educativos



Nota: De Niños sonrientes montando una obra de teatro junto con títeres de mano, por iStock, 2021.

Figura 20. Tablero de juegos educativos para actividades lúdicas



Nota: Tomado de Juego de mesa para niños con personajes de bayas en yoga, por user4468087, s. f., Magnific.

El tablero educativo es un recurso lúdico que facilita el aprendizaje mediante actividades dinámicas, participativas y motivadoras. Permite reforzar conocimientos, desarrollar el pensamiento lógico, la toma de decisiones y la interacción entre los estudiantes.

Figura 21. Material manipulativo



Nota: Imagen generada con ChatGPT (Open AI, 2026).

Mediante la implementación de estas estrategias pedagógicas lúdicas, se fomenta un proceso de enseñanza–aprendizaje dinámico y participativo que fortalece la motivación de los estudiantes. Las actividades como juegos didácticos, titeres educativos, uso de materiales manipulativos, tableros educativos, permiten generar espacios de convivencia donde los estudiantes interactúan, comparten ideas y construyen conocimientos de manera conjunta, este tipo de estrategias favorece la participación activa, ya que el aprendizaje se desarrolla a partir de la experimentación, la exploración y el trabajo en equipo.

Asimismo, la lúdica contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas, al promover la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad dentro del aula. Diversos estudios destacan que las estrategias lúdicas permiten mejorar el aprendizaje significativo, ya que despiertan el interés de los estudiantes y facilitan la construcción de conocimientos mediante actividades motivadoras y contextualizadas.

De esta manera, el uso de estrategias lúdicas en la educación básica no solo fortalece la comprensión de los contenidos curriculares, sino que también crea ambientes de aprendizaje inclusivos, participativos y colaborativos, donde los estudiantes desarrollan habilidades para trabajar en equipo, expresar sus ideas y relacionar los conocimientos adquiridos con su realidad cotidiana.

En consecuencia, la mediación pedagógica basada en la lúdica se consolida como una herramienta fundamental para promover una educación innovadora, significativa y centrada en el estudiante.

La diversidad de materiales didácticos representa un componente fundamental dentro de las pedagogías activas, ya que su función no se limita a la simple transmisión de información. Estos recursos favorecen procesos de aprendizaje participativos y dinámicos, en los que los estudiantes interactúan con los contenidos mediante experiencias significativas. De esta manera, los materiales didácticos se convierten en mediadores del conocimiento, facilitando la construcción de aprendizajes a partir de situaciones reales y contextualizadas. (Quezada et al., 2025).

3.4. Recursos didácticos innovadores para la mediación lúdica para niños con NEE

Los recursos didácticos innovadores para la mediación lúdica en niños con Necesidades Educativas Especiales (NEE) constituyen herramientas fundamentales para garantizar una educación inclusiva, equitativa y significativa. Estos recursos, que pueden incluir materiales multisensoriales, aplicaciones digitales interactivas, juegos adaptados y elementos elaborados con material reciclable, favorecen la participación activa del estudiante al ajustarse a sus características, ritmos y estilos de aprendizaje.

A través del juego como estrategia pedagógica, se estimula la motivación, la curiosidad y el interés por aprender, permitiendo que los niños desarrollen habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales en un ambiente flexible y accesible.

El aporte de estos recursos radica en su capacidad para mediar el aprendizaje de manera personalizada, promoviendo la inclusión y reduciendo las barreras que limitan la participación educativa. Al integrar estrategias lúdicas con herramientas innovadoras, los docentes pueden potenciar procesos como la atención, la memoria, la coordinación y la interacción social.

Asimismo, estos recursos fomentan la autonomía y la confianza en los estudiantes, al brindarles oportunidades para explorar, experimentar y construir conocimientos desde sus propias posibilidades. En este sentido, la mediación lúdica apoyada en recursos innovadores no solo mejora el aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo integral de los niños con NEE.

De acuerdo a la siguiente tabla, se describe la clasificación de Necesidades Educativas Especiales no asociadas a una discapacidad.

Tabla 11. Clasificación de los tipos de NEE

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES NO ASOCIADAS A UNA DISCAPACIDAD

Necesidades educativas especiales no asociadas a una discapacidad	
TIPO	CLASIFICACIÓN
TRASTORNOS DE APRENDIZAJE	» Dislexia » Disortografía » Disgrafía » Discalculia
DOTACIÓN INTELECTUAL	» Superdotación » Altas capacidades » Talentos
TRASTORNOS DE COMPORTAMIENTO	» Trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad (TDA-H) » Trastorno disocial » Otros trastornos de comportamiento de la infancia, la niñez o la adolescencia
OTROS	» Enfermedades catastróficas » Movilidad humana » Adolescentes infractores » Migración y/o refugio

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES ASOCIADAS A UNA DISCAPACIDAD

Necesidades educativas especiales asociadas a una discapacidad	
TIPO	CLASIFICACIÓN
SENSORIAL	
AUDITIVA	Sordera Hipoacusia
VISUAL	Ceguera total Baja visión
SORDOCEGUERA	

INTELLECTUAL	Esta clasificación está dada de acuerdo a los apoyos en función a: » Dimensión I: Habilidades intelectuales » Dimensión II: Conducta adaptativa (conceptual, social y práctica) » Dimensión III: Participación, interacciones y roles sociales » Dimensión IV: Salud (salud física, salud mental, etiología) » Dimensión V: Contexto (ambientes y cultura)
MENTAL	Enfermedades mentales y psicóticas Trastornos de personalidad
FÍSICA-MOTORA	Lesiones del sistema nervioso central Lesiones del sistema nervioso periférico Músculo esquelético

Por las características específicas, se consideran además las siguientes discapacidades:	
TRASTORNOS GENERALIZADOS DEL DESARROLLO	Trastorno autista Trastorno de Asperger Trastorno de Rett Trastorno desintegrativo infantil Trastorno generalizado del desarrollo no especificado
SÍNDROME DE DOWN	
RETOS MÚLTIPLES O MULTIDISCAPACIDAD	Presencia de dos o más discapacidades

Nota: (Ministerio de Educación. Vicepresidencia del Ecuador, p.25)

Para atender las Necesidades Educativas Especiales (NEE) no asociadas a una discapacidad como dificultades específicas de aprendizaje, rezago escolar, contextos socioculturales desfavorables o situaciones emocionales, es fundamental garantizar una educación de calidad centrada en la diversidad del aula.

| En este sentido, el docente debe contar con una sólida preparación académica y pedagógica que le permita comprender estas particularidades y responder de manera pertinente a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Gavilanes Sany y Pin Alcívar (2023), citando a UNIR (2022), señalan que los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales requieren apoyos diferenciados para superar las dificultades que pueden presentarse durante su proceso educativo. Estos apoyos comprenden recursos humanos, materiales, tecnológicos y estrategias pedagógicas, así como docentes capacitados para favorecer el logro de los objetivos de aprendizaje (p. 2).

Asimismo, es imprescindible que el docente implemente estrategias pedagógicas lúdicas, flexibles e innovadoras que favorezcan un aprendizaje significativo e inclusivo. Estas estrategias no solo estimulan la motivación y la participación activa de los estudiantes, sino que también contribuyen a la construcción de conocimientos desde experiencias cercanas y contextualizadas, promoviendo la equidad y la atención a la diversidad dentro del proceso educativo.

3.4.1. Actividades lúdicas para niños con trastorno de aprendizaje Dislexia

- **Juego de letras móviles:** Utilizar tarjetas o letras imantadas para formar palabras simples. El niño puede manipularlas, cambiarlas de lugar y crear nuevas palabras, favoreciendo la asociación entre sonido y grafía.
- **Bingo de palabras:** Crear cartones con palabras o sílabas frecuentes. El docente o familiar las dice en voz alta y el niño debe identificarlas, estimulando la discriminación auditiva y la atención.
- **Lectura compartida con apoyo visual:** Leer cuentos cortos acompañados de imágenes, señalando cada palabra mientras se pronuncia, para reforzar la correspondencia entre lo escrito y lo oral.
- **Juego de rimas y sonidos iniciales:** Proponer palabras para que el niño identifique cuáles riman o comienzan con el mismo sonido, fortaleciendo la conciencia fonológica.
- **Trazado multisensorial de letras:** Escribir letras en arena, harina o plastilina, permitiendo que el niño aprenda mediante el tacto, la vista y el movimiento.
- **Memoria de palabras e imágenes:** Jugar con tarjetas tipo “memoria” que relacionen palabras con imágenes, ayudando a reforzar la comprensión y el reconocimiento visual.
- **Carrera de sílabas:** Dividir palabras en sílabas y pedir al niño que las ordene correctamente en el menor tiempo posible, promoviendo la estructuración del lenguaje.
- **Uso de canciones y ritmo:** Aprender palabras o letras mediante canciones, palmas o ritmos, facilitando la memorización y la fluidez verbal.

- **Juego del detective de errores:** Presentar palabras o frases con errores sencillos para que el niño los identifique y corrija, desarrollando la atención y la reflexión lingüística.
- **Cuentos inventados con imágenes:** Mostrar una secuencia de imágenes y pedir al niño que cree una historia, estimulando la expresión oral y la creatividad sin centrarse únicamente en la escritura.

3.4.2. Actividades lúdicas para niños con trastorno de aprendizaje Disortografica

Para Quizhpi y Buñay (2025). La inclusión de juegos lingüísticos, actividades multisensoriales, dramatizaciones y ejercicios de escritura creativa pueden facilitar no solo la adquisición de las normas ortográficas, sino también el desarrollo de competencias comunicativas más amplias y profundas. (p. 4760). Desde mi postura, coincido con las autoras, ya que la incorporación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lengua permite superar una enseñanza centrada únicamente en la memorización de normas.

Estas estrategias favorecen la participación activa, la creatividad y el desarrollo de competencias comunicativas, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia más dinámica y significativa.

- **Dictado ilustrado:** El docente, madre o representante dicta palabras o frases cortas y el niño las escribe y luego realiza un dibujo que represente lo escrito, reforzando la comprensión y la relación entre palabra–significado.
- **Juego de completar palabras:** Presentar palabras con letras faltantes (ej. _a_a, _eso) para que el niño las complete correctamente, estimulando la atención a la estructura ortográfica.
- **Dominó ortográfico:** Crear fichas donde en un lado haya una palabra y en el otro una imagen o sílaba, para que el niño relacione correctamente y refuerce la escritura.
- **Sopa de letras personalizada:** Diseñar sopas de letras con palabras que el niño esté aprendiendo, favoreciendo el reconocimiento visual y la memorización ortográfica.
- **Juego de familias de palabras:** Agrupar palabras que comparten la misma raíz (ej. leche, lechero, lechería), ayudando a comprender patrones y reglas ortográficas.

- **Carrera de palabras correctas:** Escribir varias palabras, algunas con errores, y pedir al niño que identifique y corrija las incorrectas en un tiempo determinado, promoviendo la atención y autocorrección.
- **Tarjetas de reglas ortográficas:** Elaborar tarjetas con reglas simples (uso de b/v, c/s/z) acompañadas de ejemplos y juegos de asociación.
- **Escritura creativa guiada:** Proponer la creación de oraciones o pequeños textos a partir de imágenes, brindando apoyo en la corrección de manera positiva y progresiva.
- **Juego de memoria ortográfica:** Tarjetas con palabras correctamente escritas que el niño debe emparejar, reforzando la retención visual de la ortografía.
- **Construcción de palabras con sílabas:** Utilizar tarjetas de sílabas para formar palabras correctamente escritas, fortaleciendo la segmentación y estructuración.

3.4.3. Actividades lúdicas para niños con trastorno de aprendizaje Discalculia

Reyes y Marcano (2023) sostienen que las actividades lúdicas constituyen una estrategia didáctica eficaz para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes, al fortalecer capacidades psicológicas, sociales y físicas. Asimismo, destacan que el juego trasciende el entretenimiento, pues contribuye a la formación de valores, la convivencia, la creatividad, la autonomía y el carácter, preparando a los niños para desenvolverse de manera adecuada en diferentes contextos sociales.

A continuación algunas actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje a niños con Discalculia

- **Conteo con objetos reales:** Utilizar fichas, semillas, tapas o juguetes para contar, agrupar y comparar cantidades, facilitando la comprensión del número de manera concreta.
- **Juego de la recta numérica:** Dibujar una recta en el suelo y pedir al niño que salte según los números indicados (avanzar, retroceder), reforzando la secuencia numérica y las operaciones básicas.
- **Dominó de números y cantidades:** Relacionar números con representaciones visuales (puntos, dibujos), ayudando a comprender la correspondencia número-cantidad.

- **Uso de dados para operaciones:** Lanzar uno o dos dados y realizar sumas o restas con los números obtenidos, promoviendo el cálculo mental de forma divertida.
- **Clasificación y seriación:** Ordenar objetos por tamaño, forma o cantidad, desarrollando habilidades lógico-matemáticas básicas.
- **Simulación de compras:** Jugar a la tienda usando dinero ficticio, donde el niño deba contar, sumar precios y dar cambio, aplicando las matemáticas en situaciones cotidianas.
- **Rompecabezas numéricos:** Armar secuencias de números o resolver puzzles donde deban ubicar números en el orden correcto.
- **Juego de memoria numérica:** Tarjetas con números y cantidades que el niño debe emparejar, fortaleciendo la asociación visual y la memoria.
- **Construcción de números con material manipulativo:** Representar números usando bloques, palitos o plastilina para comprender su estructura.
- **Problemas matemáticos con historias:** Plantear situaciones sencillas y cercanas (ej. repartir dulces), facilitando la comprensión del problema antes de resolverlo.

3.4.4. Actividades lúdicas para niños con NNE asociadas a una discapacidad sensorial (Sordera hipoacusia)

Las actividades lúdicas para niños con NEE asociadas a discapacidad sensorial, como la sordera o hipoacusia, son estrategias pedagógicas adaptadas que favorecen el aprendizaje mediante recursos visuales, gestuales y manipulativos. Estas actividades promueven la comunicación, interacción social, participación activa y desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y socioemocionales.

En esta línea los autores destacan lo siguiente:

“Una de las estrategias que ha mostrado mayor efectividad en el ámbito de la Educación Física son los juegos cooperativos adaptados, ya que favorecen la interacción social, la resolución conjunta de desafíos, la comunicación no verbal y el trabajo colaborativo, sin fomentar la competencia individual” (Calle & Rojas, 2026, p. 50).

Algunas actividades que se pueden realizar para favorecer el aprendizaje inclusivo son:

- **Cuentos visuales y secuenciados:** Utilizar imágenes, pictogramas o láminas para narrar historias. El niño puede ordenar las escenas y reconstruir el relato, favoreciendo la comprensión y la expresión.
- **Juego de mímica:** Representar acciones, emociones o palabras mediante gestos para que los demás adivinen, promoviendo la comunicación no verbal y la expresión corporal.
- **Tarjetas de vocabulario con imágenes:** Asociar palabras con imágenes y, si es posible, con señas básicas, fortaleciendo el lenguaje visual y el vocabulario.
- **Bingo visual:** Elaborar cartones con imágenes (animales, objetos, acciones) que el docente va mostrando en lugar de nombrar, estimulando la atención y el reconocimiento visual.
- **Uso de lenguaje de señas en canciones:** Enseñar canciones acompañadas de movimientos o señas, facilitando la memorización y la expresión corporal.
- **Rompecabezas y juegos de asociación:** Unir imágenes con acciones o contextos (ej. objeto–uso), desarrollando la comprensión y el pensamiento lógico.
- **Semáforo de emociones:** Utilizar colores (verde, amarillo, rojo) para que el niño exprese cómo se siente, promoviendo la comunicación emocional.
- **Juego de instrucciones visuales:** Dar indicaciones mediante imágenes o gestos (ej. saltar, sentarse, correr), favoreciendo la comprensión sin depender del lenguaje oral.
- **Historias en secuencia con apoyo digital:** Usar aplicaciones o presentaciones visuales interactivas para narrar cuentos, reforzando la atención y el aprendizaje multisensorial.
- **Construcción de rutinas con pictogramas:** Organizar el día mediante imágenes (comer, jugar, estudiar), ayudando a la anticipación y comprensión del entorno.

Las estrategias pedagógicas son una herramienta esencial para favorecer el proceso de enseñanza y propiciar la plena participación y aprendizaje del estudiante con necesidades educativas especiales. Por otro lado se considera una alternativa para apoyar, facilitar y optimizar el trabajo diario del docente

3.5. Sistematización de experiencias lúdicas en el aula

La sistematización de experiencias constituye un componente clave para valorar el impacto de las estrategias lúdicas innovadoras en los procesos de aprendizaje. A través de la reflexión sobre la práctica, el docente puede identificar logros, dificultades y oportunidades de mejora.

Este proceso implica la recopilación de evidencias, el análisis de resultados y la elaboración de conclusiones que permitan retroalimentar la práctica pedagógica. La sistematización no solo contribuye al desarrollo profesional docente, sino que también genera conocimientos pedagógicos valiosos para la comunidad educativa.

En este sentido, las experiencias desarrolladas por los estudiantes en formación docente dentro del contexto áulico constituyen un espacio significativo para la construcción de conocimientos pedagógicos, el fortalecimiento de habilidades didácticas y la adquisición de experiencias prácticas la elaboración de proyectos integradores de grado (PIG), los futuros docentes abordarán temáticas relacionadas con la importancia de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como el uso creativo de recursos didácticos elaborados con materiales reciclables.

Posteriormente, los proyectos son presentados y socializados mediante exposiciones dentro del contexto áulico, lo que favorece el intercambio de ideas, la reflexión crítica y el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes. A continuación, se presenta evidencias del trabajo realizado con los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Educación Básica período abril -septiembre 2026, quienes desarrollaron diversas propuestas lúdicas orientadas al fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en diferentes áreas del currículo escolar.

Figura 22. Creatividad y trabajo en equipo



Nota: Poster de exposición articulado al proyecto de vinculación con la sociedad sobre actividades lúdicas.

La imagen muestra la socialización de un mapa conceptual elaborado por los estudiantes sobre “Creatividad y trabajo en equipo a través de actividades lúdicas en el aula”. El material didáctico integra elementos visuales, ilustraciones y organizadores gráficos para explicar creatividad, cooperación, motivación y aprendizaje significativo.

Barreras et al. (2021) señalan que el docente debe conocer las características e intereses de sus estudiantes y establecer una relación empática que favorezca su formación. En este proceso, las tecnologías de la información constituyen recursos importantes, ya que permiten complementar las experiencias académicas y atender diversas necesidades relacionadas con los procesos pedagógicos.

100

3.6. Reflexiones finales del capítulo

Las estrategias lúdicas innovadoras aplicadas a los procesos de aprendizaje en la Educación General Básica posibilitan la transformación del aula en un entorno dinámico, participativo y significativo, donde el estudiante asume un rol activo en la construcción de su conocimiento. Su diseño e implementación exigen una planificación pedagógica intencional, creatividad didáctica y un firme compromiso docente, sustentados en una comprensión profunda de las características, intereses y necesidades de los estudiantes.

Este capítulo ha evidenciado la relevancia de integrar la lúdica de manera consciente y sistemática en las distintas áreas curriculares, resaltando su potencial para fortalecer los aprendizajes, favorecer la motivación intrínseca y promover el desarrollo integral de los estudiantes. En continuidad con esta perspectiva, el siguiente capítulo abordará la evaluación de los procesos de aprendizaje mediados por estrategias lúdicas, desde un enfoque formativo, reflexivo e innovador.

Asimismo, la incorporación de estrategias lúdicas en los procesos evaluativos propicia ambientes de aprendizaje más participativos, motivadores y significativos. Al integrar dinámicas de juego, retos colaborativos y recursos interactivos, la evaluación trasciende su función meramente calificadora y se configura como una experiencia formativa que orienta, acompaña y potencia el progreso del estudiante.

Este enfoque permite valorar no solo los resultados obtenidos, sino también los procesos cognitivos, sociales y emocionales implicados en la construcción del conocimiento, promoviendo una visión más inclusiva e integral de la educación.

De igual manera, la evaluación mediada por el juego favorece el desarrollo de competencias esenciales para el siglo XXI, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo. Mediante una retroalimentación oportuna, contextualizada y orientada al mejoramiento continuo, el docente puede reconocer fortalezas, identificar oportunidades de aprendizaje y ajustar sus estrategias pedagógicas con pertinencia.

En este sentido, la articulación coherente entre enseñanza, juego y evaluación configura un marco pedagógico innovador que fortalece la calidad educativa y responde de manera pertinente a las demandas formativas de la Educación General Básica.

CAPÍTULO IV

Evaluación de los procesos de aprendizaje basados en la implementación estrategias lúdicas.

Msc. Angela Secundina Saa Morales

4.1. La evaluación en la Educación General Básica desde un enfoque innovador

Los procesos de evaluación constituye uno de los componentes esenciales del proceso educativo, pues permite valorar el progreso del aprendizaje, orientar la toma de decisiones pedagógicas y mejorar la práctica docente. En la Educación General Básica, la evaluación debe concebirse como un proceso continuo, formativo y contextualizado, especialmente cuando se integran estrategias lúdicas como mediadoras del aprendizaje.

Desde un enfoque innovador, la evaluación trasciende la función tradicional de medición de resultados para convertirse en una herramienta de acompañamiento y retroalimentación. Evaluar implica comprender cómo aprenden los estudiantes, identificar sus avances y dificultades, y ajustar las estrategias pedagógicas en función de sus necesidades.

La incorporación de estrategias lúdicas en el aula exige repensar los procesos evaluativos, ya que los aprendizajes no siempre se evidencian a través de pruebas escritas tradicionales. Por el contrario, el juego permite observar habilidades, actitudes y competencias que requieren ser valoradas mediante instrumentos cualitativos y auténticos.

En este marco, resulta imprescindible que la evaluación innovadora en la Educación General Básica integre enfoques inclusivos y flexibles que reconozcan la diversidad de los estudiantes y sus diferentes formas de aprender. La utilización de estrategias lúdicas no solo favorece la motivación y la participación, sino que también demanda la implementación de instrumentos de evaluación que valoren el proceso, la creatividad, la interacción social y el desarrollo socioemocional.

De esta manera, el docente asume un rol mediador e investigador de su propia práctica, generando espacios de retroalimentación constante y promoviendo una cultura evaluativa centrada en el aprendizaje significativo, la equidad y el desarrollo integral del estudiante.

En la siguiente tabla se detalla los tipos de evaluación como herramienta de acompañamiento y retroalimentación

Tabla 12. Tipos de evaluación cualitativa

Tipo de evaluación	Descripción	Actividades lúdicas asociadas	¿Qué se evalúa?
Evaluación diagnóstica	Se realiza al inicio para identificar conocimientos previos y necesidades.	Juegos de preguntas, dinámicas rompehielo, trivias iniciales.	Saberes previos, habilidades iniciales, intereses.
Evaluación formativa	Se aplica durante el proceso para dar seguimiento y retroalimentación.	Juegos de roles, estaciones de aprendizaje, bingo educativo.	Progreso, participación, habilidades en desarrollo.
Evaluación sumativa	Se realiza al final para valorar logros alcanzados.	Exposiciones creativas, juegos integradores lúdicas.	Nivel de logro de aprendizajes, competencias adquiridas.
Autoevaluación	El estudiante reflexiona sobre su propio aprendizaje.	Diario de aprendizaje, semáforo de emociones, rúbricas simples.	Metacognición, responsabilidad, percepción del propio desempeño.
Coevaluación	Evaluación entre pares.	Juegos colaborativos, dramatizaciones grupales, trabajo en equipo.	Trabajo colaborativo, respeto, pensamiento crítico.
Heteroevaluación	Evaluación realizada por el docente.	Observación en juegos, listas de cotejo, rúbricas en actividades lúdicas.	Trabajo realizado, actitudes, habilidades cognitivas y sociales.
Evaluación auténtica	Evalúa el desempeño en situaciones reales o simuladas.	Simulación de tienda, resolución de problemas, escape room educativo.	Aplicación del conocimiento, toma de decisiones, competencias prácticas.
Evaluación continua	Se realiza de manera permanente durante todo el proceso educativo.	Juegos diarios, actividades interactivas, dinámicas participativas.	Evolución del aprendizaje, constancia, mejora progresiva

Nota: Elaboración propia

4.2 Evaluación formativa y auténtica en contextos lúdicos

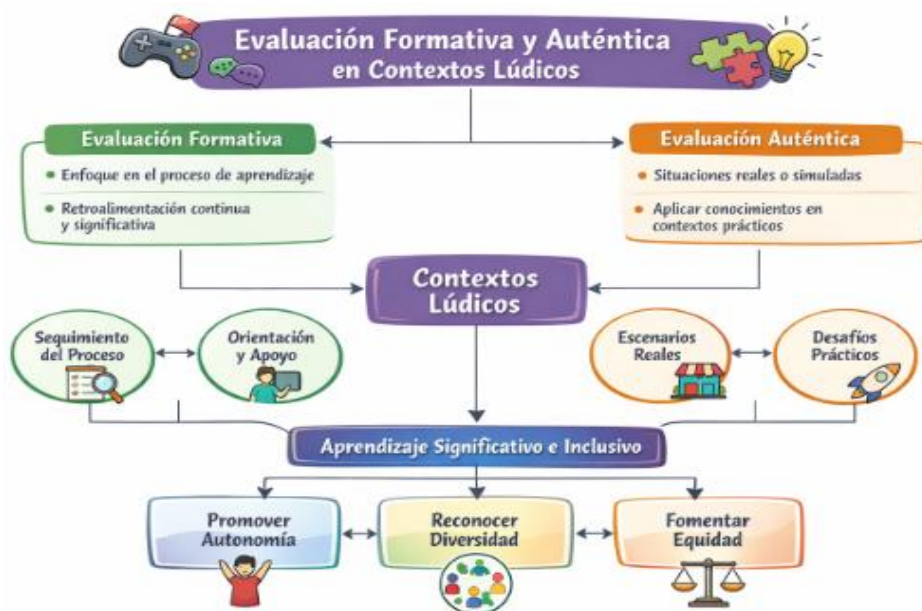
La evaluación formativa se caracteriza por su enfoque en el proceso de aprendizaje más que en el resultado final. En contextos lúdicos, esta modalidad evaluativa resulta especialmente pertinente, ya que permite acompañar al estudiante durante el desarrollo de las actividades, brindando retroalimentación oportuna y significativa.

La evaluación auténtica, por su parte, se centra en valorar el desempeño del estudiante en situaciones reales o simuladas que reflejan el uso práctico de los conocimientos adquiridos.

Las estrategias lúdicas ofrecen múltiples oportunidades para aplicar este tipo de evaluación, ya que el juego recrea escenarios en los que los estudiantes ponen en práctica habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

En este sentido, la integración de ambos enfoques en contextos lúdicos favorece una evaluación más dinámica, participativa y centrada en el estudiante, donde el error se concibe como una oportunidad de aprendizaje. Asimismo, permite al docente identificar de manera continua los avances y dificultades, ajustando sus estrategias pedagógicas para responder a las necesidades individuales y colectivas del grupo, promoviendo así un aprendizaje significativo, inclusivo y orientado al desarrollo integral.

Figura 24. Evaluación formativa



Nota: Imagen generada con ChatGPT (Open AI, 2026).

La evaluación formativa y auténtica contribuyen a fortalecer el aprendizaje significativo y promover la autonomía del estudiante. Además, favorecen una evaluación más inclusiva y equitativa, al reconocer la diversidad de formas en que los estudiantes pueden demostrar sus aprendizajes.

En este sentido, su aplicación mediante actividades lúdicas permite valorar los aprendizajes de manera dinámica y contextualizada, considerando no solo los resultados, sino también el proceso, la participación, la creatividad y la capacidad de resolver situaciones. De esta manera, la evaluación se convierte en una oportunidad para retroalimentar el aprendizaje y orientar al estudiante hacia una mejora continua.

4.3. Instrumentos de evaluación aplicables a estrategias lúdicas

La selección de instrumentos de evaluación adecuados es fundamental para valorar los aprendizajes mediados por estrategias lúdicas, para ello, se recomienda el uso de instrumentos cualitativos que permitan recoger evidencias del desempeño del estudiante durante el desarrollo de las actividades.

Entre los instrumentos más utilizados se encuentran las rúbricas, las listas de cotejo y los registros de observación. Las rúbricas permiten establecer criterios claros y niveles de desempeño, facilitando una evaluación objetiva y transparente. Las listas de cotejo, por su parte, resultan útiles para verificar la presencia o ausencia de determinadas habilidades o comportamientos durante el juego.

El registro anecdótico y la observación sistemática constituyen herramientas valiosas para documentar el proceso de aprendizaje en contextos lúdicos. A través de estas técnicas, el docente puede identificar avances, dificultades y actitudes que no siempre se evidencian en evaluaciones tradicionales.

Además, la aplicación constante del registro anecdótico y la observación sistemática permite al docente tomar decisiones pedagógicas pertinentes y ajustadas a las necesidades individuales de los estudiantes, especialmente en contextos inclusivos, estas herramientas facilitan la recopilación de evidencias cualitativas sobre el comportamiento, la interacción social, la participación y el desarrollo de habilidades durante actividades lúdicas, lo que contribuye a una evaluación más integral.

Asimismo, favorecen la retroalimentación oportuna, ya que el docente puede intervenir de manera inmediata para reforzar aprendizajes o brindar apoyo en dificultades específicas. De este modo, se promueve un seguimiento continuo y reflexivo que enriquece la práctica educativa y potencia el desarrollo significativo del estudiante.

En la siguiente tabla se detalla los diferentes instrumentos de evaluación y sus diferentes estrategias.

Tabla 13. Evaluación con estrategias lúdicas

Instrumento	Descripción	Aplicación en estrategias lúdicas	Ventajas
Rúbrica	Matriz con criterios y niveles de desempeño claramente definidos.	Evaluar la participación, creatividad, resolución de problemas y trabajo en equipo durante juegos.	Permite una evaluación objetiva, clara y formativa.
Lista de cotejo	Registro de verificación de presencia o ausencia de habilidades o conductas.	Observar si el estudiante cumple acciones específicas durante la actividad lúdica.	Es sencilla, rápida y facilita el seguimiento del desempeño.
Registro de observación	Anotaciones sistemáticas sobre el comportamiento y desempeño del estudiante.	Analizar la interacción, actitudes y habilidades desarrolladas durante el juego.	Proporciona información detallada del proceso de aprendizaje.
Registro anecdótico	Descripción breve de situaciones significativas observadas en el estudiante.	Documentar hechos relevantes ocurridos durante actividades lúdicas (logros o dificultades).	Permite evidenciar avances cualitativos y aspectos socioemocionales.
Escala de valoración	Instrumento que mide el grado o nivel de logro (ej. bajo, medio, alto).	Valorar el nivel de participación, interés o desempeño en juegos educativos.	Facilita la interpretación del progreso del estudiante.
Portafolio	Recopilación de trabajos y evidencias del aprendizaje del estudiante.	Incluir producciones derivadas de actividades lúdicas (dibujos, escritos, juegos resueltos).	Permite evidenciar el progreso a lo largo del tiempo.
Autoevaluación	Valoración que realiza el propio estudiante sobre su aprendizaje.	Reflexionar sobre su participación y desempeño en actividades lúdicas.	Fomenta la metacognición y la autonomía.
Coevaluación	Evaluación entre pares.	Valorar el trabajo en equipo y la participación de compañeros en juegos colaborativos.	Promueve la responsabilidad y el aprendizaje social.

Nota: Elaboración propia

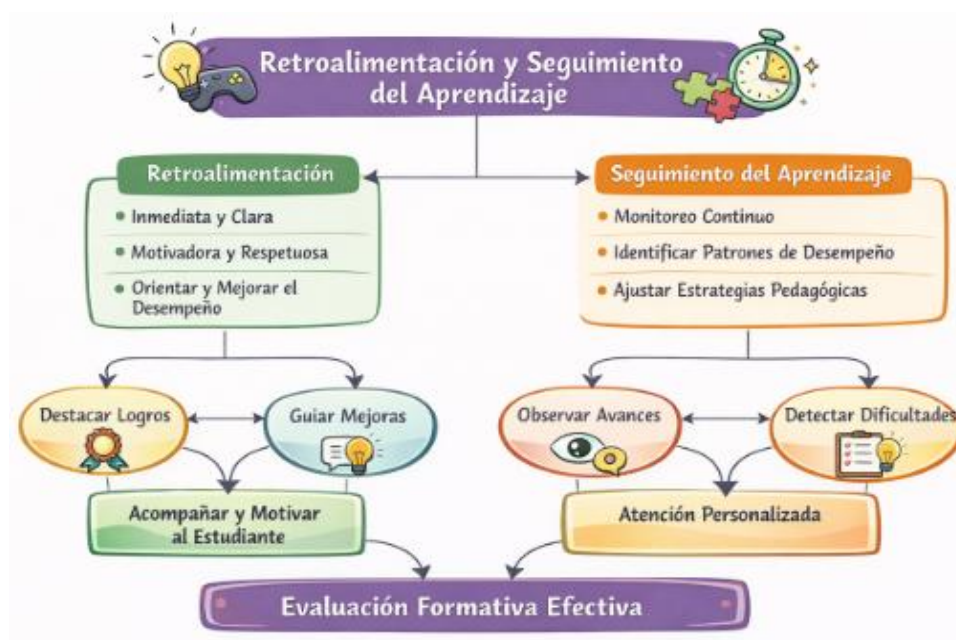
La evaluación mediante instrumentos interactivos favorece aprendizajes duraderos, al permitir evidenciar los avances y dificultades del niño durante su proceso formativo. Ante las falencias identificadas, se implementan nuevas estrategias pedagógicas y acciones de retroalimentación para fortalecer los aprendizajes.

4.4 Retroalimentación y seguimiento del aprendizaje

La retroalimentación es un elemento clave en la evaluación formativa, ya que orienta al estudiante sobre su desempeño y le permite mejorar sus aprendizajes. En contextos lúdicos, la retroalimentación debe ser inmediata, clara y motivadora, respetando el carácter dinámico del juego.

El seguimiento del aprendizaje implica monitorear de manera continua el progreso del estudiante, identificando patrones de desempeño y ajustando las estrategias pedagógicas según la necesidad. Este proceso favorece una atención más personalizada y contribuye a prevenir dificultades de aprendizaje.

Figura 25. La retroalimentación para un buen aprendizaje



Nota: Imagen generada con ChatGPT (OpenAI, 2026).

Asimismo, la retroalimentación no solo debe dirigirse al estudiante, sino también al docente, quien a través de la evaluación reflexiona sobre la efectividad de las estrategias lúdicas implementadas. De este modo, la evaluación se convierte en un proceso bidireccional que fortalece la innovación pedagógica.

Así lo definen los autores (Amaicela et al. 2025), la retroalimentación formativa se ha consolidado como un elemento fundamental en la pedagogía actual, al considerarse una

estrategia clave para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. A diferencia de la evaluación sumativa, centrada en la obtención de una calificación final, la retroalimentación formativa se caracteriza por su carácter continuo y procesual, ya que ofrece información clara, específica y oportuna sobre el desempeño del estudiante, con el propósito de orientar y mejorar su proceso de aprendizaje.

4.4.1. La retroalimentación para reforzar aprendizajes en niños con NEE

La retroalimentación dirigida a niños con Necesidades Educativas Especiales (NEE) constituye un elemento esencial para fortalecer sus procesos de aprendizaje y favorecer su participación activa. Esta debe ser clara, oportuna, visual y adaptada a las necesidades y formas de comunicación de cada estudiante, mediante recursos como la lengua de señas, gestos, imágenes y apoyos tecnológicos.

En este sentido, el docente debe priorizar estrategias que faciliten la comprensión y la mejora progresiva del aprendizaje, como demostraciones prácticas, orientaciones escritas y recursos visuales e interactivos, garantizando una retroalimentación accesible, inclusiva y significativa, garantizando que el estudiante no solo identifique sus debilidades, sino que comprenda cómo mejorar su aprendizaje.

A continuación algunas actividades que se pueden ejecutar para retroalimentar los aprendizajes de forma efectiva en niños con NEE, especialmente con discapacidad auditiva:

- **Tarjetas visuales de retroalimentación**

El docente utiliza tarjetas con colores, símbolos o imágenes para indicar aciertos y aspectos a mejorar. Estas tarjetas se muestran inmediatamente después de la actividad, acompañadas de gestos o lengua de señas, permitiendo que el estudiante comprenda de forma clara su desempeño.

- **Demostración guiada (modelado)**

Luego que el estudiante realiza una tarea, el docente muestra visualmente cómo hacerlo correctamente, paso a paso. Esta actividad refuerza el aprendizaje al combinar la retroalimentación con la observación directa, facilitando la comprensión sin depender del lenguaje oral.

- **Uso de pictogramas o secuencias visuales**

Se presentan secuencias de imágenes u objetos en la pizarra que representan los pasos correctos de una actividad. El estudiante compara su trabajo con estas imágenes, identificando errores y corrigiéndolos con apoyo del docente, quien brinda retroalimentación visual inmediata.

- **Retroalimentación escrita breve**

El docente escribe mensajes simples y claros (por ejemplo: “Bien hecho”, “Revisa este paso”, “Intenta nuevamente”) (“lo lograste”) acompañados de dibujos o íconos. Esto favorece la comprensión y refuerza la autonomía del estudiante.

- **Actividades interactivas con tecnología**

El uso de aplicaciones o plataformas digitales con retroalimentación visual inmediata (colores, sonidos visuales, animaciones) permite que el estudiante identifique sus aciertos y errores en tiempo real, haciendo el aprendizaje más dinámico y motivador.

- **Juego de autoevaluación con semáforo**

Se emplea un semáforo de colores: verde (lo hice bien), amarillo (puedo mejorar), rojo (necesito ayuda). El estudiante selecciona el color según su percepción y el docente complementa con retroalimentación visual o gestual, fomentando la reflexión sobre su propio aprendizaje.

Estas actividades garantizan una retroalimentación accesible, inmediata y significativa, promoviendo la comprensión, la motivación y el desarrollo de la autonomía en los niños con necesidades educativas especiales; por lo tanto, la retroalimentación debe ser motivadora y constante, favoreciendo la autoestima y la participación activa del niño en su proceso educativo. En el caso de estudiantes con discapacidad auditiva, es importante generar un entorno inclusivo donde la comunicación sea accesible y bidireccional, permitiendo que el estudiante también exprese sus dudas y avances.

Los refuerzos positivos, como expresiones faciales, señales visuales de aprobación o recompensas simbólicas, contribuye a consolidar los logros alcanzados. En este sentido, la

retroalimentación no solo cumple una función correctiva, sino también formativa, ya que impulsa el desarrollo integral del estudiante y fortalece su autonomía en el aprendizaje.

Para Freire (2023), la retroalimentación continua, propia de la evaluación formativa, ofrece a los estudiantes con NEE información precisa acerca de su rendimiento y progreso. Este tipo de orientación les ayuda a reconocer tanto sus logros como los aspectos que necesitan mejorar su aprendizaje y una participación más activa en su desarrollo educativo.

4.4.2. La retroalimentación para reforzar aprendizajes en niños con Dislexia

La retroalimentación en niños con dislexia es un recurso fundamental para fortalecer sus procesos de aprendizaje, especialmente en el desarrollo de la lectura y la escritura. Esta debe ser clara, específica y centrada en el proceso más que en el error, evitando generar frustración o desmotivación.

Es importante que el docente utilice estrategias multisensoriales, como apoyos visuales, auditivos y kinestésicos, que faciliten la comprensión de las correcciones. Asimismo, la retroalimentación debe darse de manera inmediata y en pequeñas dosis, destacando los logros alcanzados y orientando de forma concreta sobre cómo mejorar, lo que contribuye a construir confianza en sus habilidades.

Además, la retroalimentación en estudiantes con dislexia debe ser motivadora y adaptada a su ritmo de aprendizaje, promoviendo un ambiente inclusivo y de respeto. El uso de herramientas como códigos de colores, ejemplos guiados, lectura acompañada o el uso de tecnología educativa permite reforzar los aprendizajes de manera efectiva.

Es fundamental que el docente fomente la autoevaluación y el reconocimiento de avances, ayudando al estudiante a identificar sus fortalezas y a trabajar progresivamente en sus dificultades. De esta manera, la retroalimentación se convierte en un proceso formativo que impulsa la autonomía y el desarrollo integral del niño.

A continuación algunas actividades que se pueden ejecutar para retroalimentar los aprendizajes de forma efectiva en niños con NEE, especialmente con Dislexia

- **Lectura guiada con apoyo visual**

El docente acompaña al estudiante durante la lectura, señalando palabras clave con colores o subrayados. Al finalizar, ofrece retroalimentación destacando los aciertos

(fluidez, reconocimiento de palabras) y corrigiendo de forma positiva los errores, mostrando nuevamente la forma correcta.

- **Corrección con código de colores**

Se utiliza un sistema de colores para identificar tipos de errores: por ejemplo, rojo para omisiones, azul para sustituciones y verde para aciertos. Esto permite que el estudiante visualice sus dificultades sin sentirse juzgado, facilitando la comprensión de sus áreas de mejora.

- **Escritura guiada paso a paso**

El docente propone pequeñas producciones escritas y luego brinda retroalimentación segmentada (letra, sílaba, palabra). Se corrige de manera progresiva, evitando sobrecargar al estudiante y reforzando cada avance con mensajes positivos.

- **Juegos de asociación fonema-grafema**

Mediante tarjetas, letras móviles o aplicaciones digitales, el estudiante relaciona sonidos con letras. La retroalimentación es inmediata, indicando visual o verbalmente si la relación es correcta, lo que fortalece la conciencia fonológica.

- **Relectura y autocorrección**

Se invita al estudiante a releer su propio texto con apoyo de guías visuales o preguntas orientadoras. Luego, el docente complementa con retroalimentación, ayudándole a identificar errores y a corregirlos de forma autónoma.

- **Uso de tecnología educativa**

Aplicaciones interactivas que incluyen lectura, escritura y juegos lingüísticos ofrecen retroalimentación inmediata mediante sonidos, imágenes o animaciones, lo que resulta motivador y facilita el aprendizaje.

- **Semáforo de aprendizaje**

El estudiante evalúa su desempeño usando colores (verde: lo logré, amarillo: en proceso, rojo: necesito ayuda). El docente brinda retroalimentación en función de esta autoevaluación, promoviendo la reflexión y la participación activa.

4.4.3. La retroalimentación para reforzar aprendizajes en niños con Discalculia

La retroalimentación en niños con discalculia es fundamental para fortalecer el desarrollo de habilidades matemáticas básicas, como el reconocimiento de números, la comprensión

de cantidades y la resolución de operaciones simples. Esta debe ser clara, concreta y adaptada al ritmo de aprendizaje del estudiante, evitando la sobrecarga de información.

Es importante que el docente utilice recursos visuales, manipulativos y ejemplos prácticos que permitan al niño comprender los errores y aprender de ellos. Asimismo, la retroalimentación debe centrarse en el proceso más que en el resultado, destacando los avances logrados y orientando paso a paso cómo mejorar, lo que contribuye a reducir la ansiedad frente a las matemáticas.

Además, la retroalimentación debe ser constante y motivadora, promoviendo la confianza y la participación activa del estudiante. El uso de materiales como bloques, fichas, ábacos o juegos didácticos facilita la comprensión de conceptos abstractos y permite brindar retroalimentación inmediata y significativa.

También es importante fomentar la autoevaluación guiada, ayudando al niño a reconocer sus aciertos y dificultades mediante apoyos visuales como colores o símbolos. De esta manera, la retroalimentación se convierte en un proceso formativo que impulsa el desarrollo de habilidades matemáticas, favorece la autonomía y fortalece la seguridad del estudiante en su aprendizaje.

A continuación, se describen algunas actividades efectivas para brindar retroalimentación y reforzar aprendizajes en niños con discalculia:

- **Uso de material concreto (bloques, fichas o ábaco)**

El docente propone actividades de conteo, suma o resta utilizando objetos manipulativos. La retroalimentación se da de forma inmediata, mostrando físicamente el error y corrigiéndolo junto al estudiante, lo que facilita la comprensión de cantidades y operaciones.

- **Juegos de correspondencia número cantidad**

Se utilizan tarjetas con números y otras con cantidades representadas en dibujos (puntos, figuras). El estudiante debe emparejarlas, y el docente brinda retroalimentación visual y guiada, reforzando la relación entre símbolo y cantidad.

- **Línea numérica interactiva**

Se trabaja con una línea numérica en el aula o en formato digital para realizar

desplazamientos (sumas y restas). El docente observa el proceso y corrige en el momento, ayudando al estudiante a visualizar los pasos de la operación.

- **Corrección guiada paso a paso**

Después de resolver un ejercicio, el docente revisa junto al estudiante cada paso, señalando con claridad dónde ocurrió el error y cómo solucionarlo. Esta retroalimentación evita la frustración y fortalece el razonamiento lógico.

- **Juegos matemáticos lúdicos**

Actividades como dominó de números, bingo matemático o juegos de mesa permiten practicar habilidades básicas. La retroalimentación se da durante el juego, reforzando aciertos y corrigiendo errores de forma natural y motivadora.

- **Uso de colores y códigos visuales**

Se emplean colores para diferenciar unidades, decenas o pasos en una operación. Esto ayuda al estudiante a organizar la información y recibir retroalimentación visual clara sobre sus aciertos y dificultades.

- **Autoevaluación con apoyo visual (semáforo)**

El estudiante valora su desempeño usando colores (verde, amarillo, rojo). El docente complementa con retroalimentación específica, promoviendo la reflexión sobre el propio aprendizaje.

- **Aplicaciones digitales interactivas**

El uso de herramientas tecnológicas que incluyen ejercicios matemáticos con retroalimentación inmediata (animaciones, sonidos, refuerzos visuales) favorece la motivación y el aprendizaje progresivo.

Estas actividades lúdicas permiten que la retroalimentación sea concreta, visual y significativa, facilitando la comprensión de conceptos matemáticos y fortaleciendo la confianza y autonomía en niños con discalculia.

4.5. Dificultades y desafíos en la evaluación lúdica

Existen dificultades y desafíos en la evaluación lúdica, todo depende de las técnicas que el docente aplique de acuerdo a las individualidades de cada estudiante. A pesar de sus beneficios, la evaluación de los aprendizajes intervenidos por estrategias lúdicas presenta ciertos desafíos. Uno de los principales es la subjetividad, que puede surgir al evaluar

procesos cualitativos y actitudes durante el juego. Para minimizar este riesgo, es fundamental establecer criterios claros y utilizar instrumentos estructurados.

En este marco, las estrategias lúdicas entendidas como aquellas que favorecen el aprendizaje a través del juego se consolidan como recursos pedagógicos efectivos para potenciar el desarrollo de las habilidades motoras finas (Aroca et al., 2024).

Apartir de la subjetividad que el docente puede emitir al valorar comportamientos, actitudes y desempeños que no siempre son medibles de forma objetiva. En contextos lúdicos, estas subjetividades suelen manifestarse en varios niveles:

- **Interpretación del comportamiento:** valorar como “participación activa” o “desinterés” conductas que pueden tener múltiples significados según el contexto o las características del estudiante.
- **Percepción del esfuerzo y la actitud:** atribuir la motivación, el entusiasmo o la cooperación basándose en emociones personales más que en evidencias observables.
- **Expectativas del evaluador:** influir de manera intuitiva ideas previas sobre el rendimiento de un estudiante, su estilo de aprendizaje o su forma de comunicarse.
- **Valoración de procesos cualitativos:** evaluar creatividad, interacción social o resolución de problemas durante el juego, aspectos que no siempre tienen indicadores semejantes.
- **Influencia del contexto emocional:** permitir que la conducta momentánea del estudiante o el clima del aula afecte la valoración del desempeño.

Otro desafío se relaciona con el tiempo y la carga administrativa que implica la evaluación formativa. En este sentido, el docente debe buscar estrategias que permitan integrar la evaluación de manera natural en el desarrollo de las actividades lúdicas, sin interrumpir el proceso de aprendizaje.

Asimismo, es necesario superar la percepción de que el juego no puede ser evaluado de manera rigurosa. Este desafío requiere un cambio de paradigma en la concepción de la evaluación, reconociendo que el aprendizaje puede manifestarse de múltiples formas y que el juego constituye un espacio legítimo de construcción del conocimiento.

En esta misma línea se puede destacar la relevancia de evaluar mediante el uso de herramientas tecnológica, que en la actualidad facilita el aprendizaje interactivo permitiendo evaluar sistemáticamente el aprendizaje; por lo tanto, la ausencia de estrategias didácticas innovadoras limitan el interés de los niños y la comprensión de conceptos abstractos generando preocupantes niveles de desmotivación, escasa retención de los aprendizajes y dificultades para aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos. (Tamayo et al., 2025).

4.5.1. Propuestas de mejora en la evaluación de aprendizajes lúdicos

Para fortalecer la evaluación, es necesario promover una cultura centrada en el aprendizaje y no únicamente en la calificación. Esto implica capacitar a los docentes en el uso de instrumentos cualitativos y en la aplicación de enfoques evaluativos innovadores.

A continuación algunas propuestas para complementar los aprendizajes:

1. Portafolio creativo digital o físico

- Los estudiantes recopilan trabajos, dibujos, reflexiones y evidencias de su aprendizaje.
- Permite evaluar progreso, creatividad y metacognición.

El portafolio creativo, ya sea digital o físico, constituye una herramienta pedagógica integral que permite a los estudiantes recopilar de manera organizada y significativa diversas evidencias de su proceso de aprendizaje como:

- Trabajos escritos
- Dibujos artísticos y expresivos
- Participaciones artísticas y culturales
- Actividades lúdicas y reflexiones personales.

Este recurso no solo documenta los logros alcanzados, sino también los avances progresivos, las dificultades superadas y las estrategias utilizadas durante el proceso educativo, convirtiéndose en un reflejo auténtico del desarrollo del estudiante.

Además, el portafolio favorece una evaluación formativa y continua, ya que permite al docente analizar el progreso individual desde una perspectiva cualitativa. A su vez, promueve la

metacognición, al incentivar que el estudiante reflexione sobre lo que ha aprendido, cómo lo ha aprendido y qué aspectos puede mejorar.

Asimismo, estimula la creatividad, la autonomía y la responsabilidad, especialmente cuando se integran herramientas digitales como presentaciones, videos o aplicaciones educativas, fortaleciendo competencias tecnológicas y comunicativas en contextos de aprendizaje innovadores

2. Aprendizaje basado en Aprendizajes basados en proyectos (ABP)

- Los niños desarrollan un proyecto (Cuidado de plantas o crear un cuento).
- Evalúa investigación, trabajo colaborativo y aplicación del conocimiento.

Además constituye una estrategia fundamental para fortalecer la evaluación de los aprendizajes en contextos lúdicos, ya que promueve experiencias educativas centradas en la acción, la exploración y la resolución de problemas reales. Su importancia radica en que permite a los estudiantes construir conocimientos de manera activa y significativa, integrando saberes de distintas áreas mientras participan en actividades motivadoras y contextualizadas.

En este enfoque, la evaluación deja de ser un proceso aislado y se convierte en una práctica continua que valora tanto el producto final como el proceso de aprendizaje, considerando aspectos como la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico.

Asimismo, el ABP favorece aprendizajes significativos al vincular los contenidos escolares con la realidad del estudiante, lo que incrementa su interés, compromiso y sentido de pertinencia. A través de proyectos, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales, mientras reflexionan sobre su propio aprendizaje, fortaleciendo la metacognición. En este sentido, la evaluación se orienta a evidenciar logros auténticos, promoviendo una educación más inclusiva, participativa y centrada en el desarrollo integral del estudiante.

3. Juegos de roles o dramatizaciones

- La tienda: Venden, practican números, diálogos y normas de convivencia
- Juegos de roles: La tienda, el médico, la escuelita, bombero, familia
- Dreamatizaciones: Participar en cuentos infantiles,

Una de las ventajas de estas actividades es actividades lúdicas para el reforzamiento de los aprendizajes, uno especialmente útil sería **“La tienda”**, porque puede adaptarse fácilmente a Matemática, Lengua y Literatura y Educación en Valores.

Estos representan una estrategia clave para evaluar los aprendizajes en contextos lúdicos, ya que permiten evidenciar el desempeño del estudiante en situaciones simuladas que reflejan la vida real. Su importancia radica en que facilitan la observación directa de habilidades comunicativas, sociales y cognitivas, tales como la expresión oral, la empatía, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

A través de estas dinámicas, la evaluación se vuelve más auténtica y significativa, puesto que el estudiante demuestra lo que sabe hacer en contextos prácticos, superando la visión tradicional centrada únicamente en resultados escritos.

Además, los juegos de roles fomentan la participación activa y el aprendizaje experiencial, lo que contribuye al desarrollo integral del estudiante. Este tipo de estrategia permite al docente aplicar instrumentos de evaluación formativa, como registros de observación o rúbricas, valorando tanto el proceso como el producto de la actividad.

Asimismo, promueve la reflexión y la metacognición, ya que los estudiantes pueden analizar su actuación y la de sus compañeros, fortaleciendo habilidades de autoevaluación y coevaluación. En consecuencia, las dramatizaciones no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también favorecen una evaluación más inclusiva, dinámica y centrada en el estudiante.

4. Evaluación mediante juegos didácticos

- Uso de dinámicas como trivias, bingo educativo o escape room educativo.
- Favorece la evaluación lúdica y la motivación.

La evaluación mediante juegos didácticos constituye una propuesta innovadora que fortalece los procesos de valoración del aprendizaje en contextos lúdicos, al integrar dinámicas como trivias, bingo educativo o escape room educativo. Su importancia radica en que transforma la evaluación en una experiencia activa, participativa y motivadora, donde los estudiantes demuestran sus conocimientos y habilidades de manera natural y significativa.

A través de estas estrategias, el docente puede recoger evidencias del aprendizaje en tiempo real, observando no solo los resultados, sino también los procesos, la toma de decisiones y la

interacción entre pares. Asimismo, este tipo de evaluación favorece un ambiente positivo y libre de ansiedad, lo que incrementa el interés y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje. Al incorporar el juego como medio evaluativo, se promueve la motivación intrínseca, la colaboración y el pensamiento crítico, permitiendo que los estudiantes aprendan mientras se divierten, en este contexto, los juegos didácticos no solo facilita la medición de los aprendizajes, sino que también contribuye al desarrollo integral, haciendo del proceso evaluativo una experiencia dinámica, inclusiva y significativa.

5. Mapas mentales o conceptuales ilustrados

- Los niños organizan ideas mediante dibujos, palabras clave y conexiones.
- Evalúa comprensión y organización del pensamiento.

Los mapas mentales o conceptuales ilustrados constituyen una estrategia relevante dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, ya que permiten a los niños organizar y representar sus ideas mediante dibujos, palabras clave y conexiones visuales. Su importancia radica en que facilitan la construcción activa del conocimiento, ayudando a los estudiantes a comprender, relacionar y jerarquizar la información de manera significativa.

A través de esta herramienta, el aprendizaje se vuelve más dinámico y accesible, especialmente al integrar elementos gráficos que estimulan la creatividad y la memoria visual.

A continuación un ejemplo ilustrativo y creativo que se debe utilizar para una mejor visualización, ya sea en cartelera o digital.

Figura 26. Clasificación de seres vivos



Nota: Imagen generada con ChatGPT (Open AI, 2026).

Asimismo, los mapas mentales y conceptuales ilustrados favorecen una evaluación formativa centrada en el proceso, ya que permiten al docente evidenciar el nivel de comprensión, la organización del pensamiento y la capacidad de síntesis del estudiante.

Esta estrategia también promueve la autonomía y la metacognición, al incentivar que el niño reflexione sobre cómo estructura y conecta sus conocimientos. En este sentido, su uso en contextos lúdicos contribuye a una evaluación más inclusiva, participativa y significativa, fortaleciendo tanto el aprendizaje como el desarrollo integral del estudiante.

6. Rúbricas participativas

- Los estudiantes ayudan a construir criterios de evaluación sencillos.
- Promueve la autoevaluación y la conciencia del aprendizaje.

Las rúbricas participativas representan una estrategia innovadora dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de aprendizajes lúdicos, ya que involucran activamente a los estudiantes en la construcción de criterios de evaluación claros y comprensibles. Su importancia radica en que favorecen la transparencia del proceso evaluativo, permitiendo que los niños comprendan qué se espera de ellos y cómo pueden mejorar su desempeño. Al participar en la elaboración de estos criterios, los estudiantes desarrollan un mayor sentido de responsabilidad y compromiso con su propio aprendizaje.

Asimismo, las rúbricas participativas promueven la autoevaluación y la metacognición, ya que los estudiantes reflexionan sobre sus logros, dificultades y avances durante las actividades lúdicas. Este enfoque fortalece la conciencia del aprendizaje, fomenta la autonomía y mejora la toma de decisiones en su proceso formativo. En consecuencia, su aplicación contribuye a una evaluación más inclusiva, formativa y centrada en el estudiante, donde el aprendizaje se construye de manera colaborativa y significativa.

7. Diario de aprendizaje

- Los estudiantes registran lo que aprendieron, cómo se sintieron y qué les resultó difícil.
- Evalúa reflexión y desarrollo emocional.

El diario de aprendizaje constituye una estrategia significativa dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, ya que permite a los niños registrar de manera

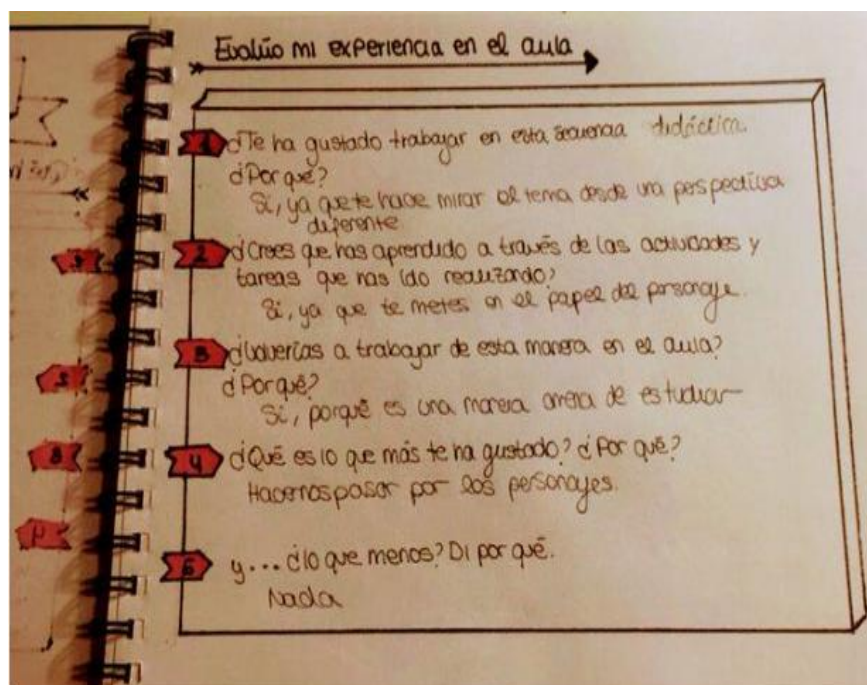
personal lo que han aprendido, cómo se han sentido durante las actividades y qué aspectos les han resultado más complejos.

Su importancia radica en que promueve una evaluación centrada en el proceso, donde el estudiante no solo evidencia conocimientos adquiridos, sino también sus experiencias, emociones y percepciones frente al aprendizaje, fortaleciendo así una visión integral de su desarrollo.

Asimismo, el diario de aprendizaje favorece la reflexión y la metacognición, al incentivar que los estudiantes analicen sus avances, dificultades y estrategias utilizadas. Este recurso también contribuye al desarrollo emocional, ya que brinda un espacio para expresar sentimientos y construir una relación positiva con el aprendizaje.

En este sentido, su aplicación en contextos lúdicos permite una evaluación más humanizada, inclusiva y significativa, en la que se valora tanto el saber como el sentir del estudiante, fortaleciendo su participación activa, autonomía y compromiso con el aprendizaje.

Figura 27. Diario de aprendizaje



Nota: Tomado del sitio web. Pinterest.

El diario de aprendizaje presentado es un recurso de evaluación reflexiva que permite al estudiante valorar su experiencia durante el desarrollo de una actividad didáctica. Está organizado mediante preguntas orientadoras sobre qué le gustó, qué aprendió, qué aspectos le resultaron menos agradables y si repetiría la experiencia, promoviendo la expresión de emociones, opiniones y aprendizajes.

Su importancia radica en que favorece la autoevaluación y la metacognición, ya que ayuda al estudiante a reconocer cómo aprendió, qué dificultades presentó y qué aspectos de la actividad contribuyeron a su aprendizaje. Además, proporciona al docente información útil para retroalimentar y mejorar futuras experiencias pedagógicas.

8. Retos o misiones educativas

- Se plantean desafíos progresivos (resolver un problema, construir algo, investigar).
- Permite evaluar competencias y pensamiento crítico.

Los desafíos o misiones educativas constituyen una estrategia clave dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, ya que implican la formulación de desafíos progresivos como resolver problemas, construir objetos o investigar situaciones concretas. Su importancia radica en que promueven un aprendizaje activo y significativo, donde el estudiante se involucra directamente en la búsqueda de soluciones, desarrollando habilidades como el análisis, la toma de decisiones y la creatividad en contextos dinámicos y motivadores.

Asimismo, los retos o misiones educativas permiten evaluar integralmente competencias como el pensamiento crítico, la autonomía y la resolución de problemas. Su aplicación posibilita valorar el proceso, el esfuerzo y la persistencia del estudiante, favoreciendo una evaluación formativa, auténtica e inclusiva orientada al desarrollo integral y a la construcción de aprendizajes duraderos.

9. Exposiciones creativas

- Presentan temas usando maquetas, carteles, videos o dramatizaciones.
- Evalúa comprensión, comunicación y creatividad

Las exposiciones creativas constituyen una estrategia relevante dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, ya que permiten a los estudiantes presentar contenidos mediante recursos como maquetas, carteles, videos o dramatizaciones.

Su importancia radica en que transforman la evaluación en una experiencia activa y significativa, donde el estudiante no solo demuestra lo que sabe, sino también cómo lo comunica y lo representa de manera creativa. Este enfoque favorece la participación, el interés y la apropiación del conocimiento en contextos dinámicos y motivadores.

Asimismo, las exposiciones creativas posibilitan una evaluación integral al valorar aspectos como la comprensión de los contenidos, la expresión oral, la organización de ideas y la creatividad. A través de esta estrategia, el docente puede observar el proceso de preparación, la capacidad de síntesis y la interacción con el público, promoviendo además la confianza y la autonomía del estudiante. En este sentido, su aplicación en contextos lúdicos contribuye a una evaluación formativa, inclusiva y centrada en el desarrollo de competencias comunicativas y cognitivas.

10. Evaluación con tecnología

- Uso de herramientas digitales como cuestionarios interactivos o videos explicativos.
- Favorece la innovación y el aprendizaje activo.

La evaluación con tecnología constituye una propuesta innovadora dentro de los procesos de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, al incorporar herramientas digitales como cuestionarios interactivos, videos explicativos y plataformas educativas. Su importancia radica en que transforma la manera de evaluar, haciéndola más dinámica, accesible y atractiva para los estudiantes, quienes participan activamente en su propio proceso de aprendizaje. Estas herramientas permiten recoger evidencias en tiempo real, facilitar la retroalimentación inmediata y adaptar las actividades a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Asimismo, la integración de la tecnología en la evaluación fomenta la innovación pedagógica y el desarrollo de competencias digitales, esenciales en la educación actual. A través de estos recursos, se promueve un aprendizaje activo, participativo y significativo, donde el estudiante no solo responde, sino que también crea, explica y reflexiona sobre lo aprendido. En este sentido,

la evaluación con tecnología contribuye a una educación más inclusiva, motivadora y centrada en el estudiante, fortaleciendo tanto el proceso como los resultados del aprendizaje.

11. Coevaluación entre pares

- Los estudiantes evalúan el trabajo entre compañeros con criterios simples.
- Desarrolla pensamiento crítico.

La coevaluación entre pares constituye una estrategia significativa dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, ya que permite a los estudiantes participar activamente en la valoración del trabajo de sus compañeros mediante criterios simples y comprensibles. Su importancia radica en que promueve una evaluación más participativa y formativa, donde los estudiantes no solo reciben retroalimentación, sino que también desarrollan la capacidad de analizar, comparar y emitir juicios constructivos sobre el desempeño de otros.

Asimismo, esta estrategia favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la responsabilidad y el respeto por las opiniones ajenas, fortaleciendo la convivencia y el trabajo colaborativo. Al involucrarse en procesos de coevaluación, los estudiantes adquieren mayor conciencia sobre los criterios de calidad y los aplican tanto en el trabajo de sus compañeros como en el propio.

12. Creación de material didáctico reciclado

- Elaboran juegos o recursos con materiales reutilizables.
- Evalúa creatividad, conciencia ambiental y comprensión de contenidos.

La creación de material didáctico reciclado constituye una estrategia innovadora dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, ya que involucra a los estudiantes en la elaboración de juegos y recursos utilizando materiales reutilizables. Su importancia radica en que promueve un aprendizaje activo y significativo, donde los niños no solo adquieren conocimientos, sino que los aplican de manera creativa al diseñar recursos que facilitan la comprensión de los contenidos. Este enfoque integra el juego, la experimentación y la conciencia ambiental, generando experiencias educativas más dinámicas y contextualizadas.

Esta estrategia permite una evaluación integral, al valorar aspectos como la creatividad, la iniciativa, la comprensión de los contenidos y el compromiso con el cuidado del entorno. Durante el proceso de creación, el docente puede observar habilidades como la planificación, la

resolución de problemas y el trabajo colaborativo. En este sentido, la elaboración de material didáctico reciclado favorece una evaluación formativa, inclusiva y orientada al desarrollo integral del estudiante, fortaleciendo tanto el aprendizaje como la responsabilidad ambiental.

13. Historias o cuentos creados por los estudiantes

- Inventan relatos relacionados con el contenido aprendido.
- Permite evaluar comprensión, imaginación y lenguaje.

Las historias o cuentos creados por los estudiantes constituyen una estrategia significativa dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, ya que permiten a los niños inventar relatos relacionados con los contenidos abordados en clase. Su importancia radica en que favorecen la construcción activa del conocimiento, al integrar la imaginación, la creatividad y la comprensión de los temas aprendidos en una actividad dinámica y motivadora. A través de esta estrategia, el estudiante no solo reproduce información, sino que la interpreta, la organiza y la expresa de manera personal y significativa.

Por lo tanto, la creación de cuentos posibilita una evaluación integral, al valorar aspectos como la comprensión de contenidos, el desarrollo del lenguaje oral y escrito, y la capacidad de estructurar ideas de forma coherente. Este recurso también promueve la expresión emocional y la confianza en sí mismo, al brindar un espacio para comunicar pensamientos e ideas propias. En este sentido, su aplicación en contextos lúdicos contribuye a una evaluación formativa, inclusiva y centrada en el desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y creativas.

14. Aprendizaje basado en preguntas

- Se evalúa a partir de preguntas abiertas que inviten a reflexionar.

Desarrolla pensamiento crítico y argumentación.

El aprendizaje basado en preguntas constituye una estrategia clave dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, ya que centra el proceso en la formulación de preguntas abiertas que invitan a los estudiantes a reflexionar, analizar y construir sus propias respuestas. Su importancia radica en que transforma la evaluación en un espacio de diálogo y exploración, donde el estudiante no solo responde, sino que también interpreta, relaciona y profundiza en los contenidos de manera activa y significativa.

Asimismo, esta estrategia favorece el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de argumentación, al motivar a los estudiantes a justificar sus ideas, expresar opiniones y considerar diferentes puntos de vista. En contextos lúdicos, el aprendizaje basado en preguntas promueve la curiosidad, la participación y el interés por aprender, permitiendo al docente evaluar no solo los conocimientos adquiridos, sino también los procesos de razonamiento y comprensión.

15. Circuitos de aprendizaje (estaciones)

- Se organizan diferentes actividades por estaciones en el aula.
- Evalúa habilidades diversas de forma dinámica.

Los circuitos de aprendizaje o estaciones constituyen una estrategia innovadora dentro de las propuestas de mejora en la evaluación de los aprendizajes lúdicos, ya que organizan el aula en diferentes espacios con actividades variadas que los estudiantes recorren de manera dinámica. Su importancia radica en que permiten atender la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, ofreciendo múltiples oportunidades para que los niños participen activamente y demuestren sus habilidades en distintos contextos y tipos de tareas.

4.5.2. Tipos de estaciones de aprendizajes

Los fundamentos teóricos de las estaciones de aprendizaje se sustentan en la diversificación de actividades y recursos según los diferentes niveles de desempeño de los estudiantes. Así, se favorece una enseñanza flexible e inclusiva mediante estaciones con distintos grados de complejidad, que permiten atender ritmos y necesidades de aprendizaje.

Según Smowltech (2025), los recursos y materiales empleados en las estaciones de aprendizaje no deben ajustarse únicamente al nivel general del grupo, sino diseñarse para atender distintos niveles de desempeño, incorporando estaciones con actividades de mayor complejidad y otras de acceso más sencillo.

Así se presentan 2 posibilidades de organización de un recorrido:

- **Estaciones con circuitos abiertos.** Los estudiantes pueden encontrar tanto estaciones de paso obligatorio como otras de libre participación.
- **Estaciones con circuitos cerrados.** Los alumnos deben realizar todas las actividades propuestas en cada una de las estaciones.

Figura 28. Estaciones de aprendizajes



Nota: Tomado de la página Web. Educación 3.0.

La imagen presenta un collage organizado con varias fotografías de estudiantes participando en diferentes actividades dentro de un aula, es una metodología educativa basada en estaciones o rincones de trabajo donde se refleja un aprendizaje activo, dinámico y participativo, donde los niños rotan por diferentes estaciones desarrollando habilidades cognitivas, motrices y sociales.

4.5.3. Fundamentos teóricos de las estaciones de aprendizaje

Según Smowltech (2025), las estaciones de aprendizaje promueven la participación activa y la organización del conocimiento mediante actividades dinámicas. Este tipo de metodología se desarrolló en la escuela primaria alemana y a medida que diversos pedagogos reformadores de la enseñanza tradicional han ido aplicándola, se han ido perfilando los siguientes pilares de las estaciones de aprendizaje:

- a) Creación de aulas diversificadas que se adaptan a los diferentes ritmos y maneras de aprender de los alumnos que van adquiriendo diferentes tipos de habilidades.
- b) Propuesta de materiales y recursos para el autoaprendizaje que motiva a los participantes al dotarlo de herramientas que hacen efectivo el aprendizaje a largo plazo.

- c) Estimulación de los sentidos para aumentar el compromiso con el aprendizaje y dotarlo de sentido en espacios que transforman el espacio físico o virtual en aulas dinámicas y motivadoras.
- d) Fomento de la colaboración entre participantes que intercambian puntos de vista y se enriquecen, mejorando la empatía y el respeto en el aula, y entrando en una dinámica de aprendizaje continuo.
- e) Reformulación de los roles y la relación profesor-alumno en el que el estudiante adopta un papel central y realiza las tareas según sus posibilidades e intereses, planteamiento que refuerza su autonomía y confianza en el proceso.

4.5.4. Crear estaciones o rincones de trabajo desarrollando la ludica

Crear estaciones o rincones de trabajo desde el enfoque lúdico implica diseñar espacios donde el niño aprenda jugando, explorando y participando activamente, debe hacerlo paso a paso, con un enfoque pedagógico para educación inicial o básica.

Se propone siete puntos en las que se puede crear estaciones de trabajo desarrollados con actividades lúdicas:

1. Definir el propósito pedagógico

Antes de crear los rincones, debes establecer:

- ¿Qué quieres que aprendan los estudiantes?
- ¿Qué habilidades deseas desarrollar?

Ejemplo: lenguaje, motricidad fina, pensamiento lógico, habilidades sociales.

2. Seleccionar los tipos de rincones lúdicos

Organiza el aula en espacios temáticos. Algunos ejemplos:

- **Rincón de construcción:** bloques, legos → desarrolla creatividad y lógica.
- **Rincón de arte:** pinturas, tijeras, plastilina → estimula expresión y motricidad.
- **Rincón de lectura:** cuentos, imágenes → fomenta lenguaje y comprensión.
- **Rincón lógico-matemático:** conteo, clasificación → pensamiento lógico.

3. Incorporar la lúdica en cada estación

Para que sea realmente lúdico:

- Plantea retos o juegos, no solo actividades.
- Usa materiales atractivos, coloridos y manipulables.
- Incluye dinámicas como:
 - Juegos de roles
 - Resolución de desafíos
 - Aprendizaje basado en juego

Ejemplo: en lugar de “contar objetos”, propone “ayudar a un personaje a organizar su tienda”.

4. Diseñar instrucciones claras y motivadoras

Cada estación debe tener:

- Indicaciones simples (pueden ser con imágenes).
- Un objetivo específico.
- Tiempo definido (10–20 minutos por estación).

5. Organizar la rotación de grupos

- Divide la clase en pequeños grupos.
- Cada grupo pasa por diferentes estaciones.
- Establece tiempos y señales para el cambio (campana, música, etc.).

6. Rol del docente

El docente actúa como:

- Guía y observador
- Facilitador del aprendizaje
- Evaluador mediante observación y registros anecdóticos

7. Evaluación formativa

Evalúa de manera lúdica:

- Observa participación y desempeño
- Usa listas de cotejo o rúbricas simples
- Retroalimenta de forma positiva y motivadora

4.5.5. Diferencia entre estaciones de aprendizaje y rincones de aprendizaje

Las estaciones de aprendizaje son espacios organizados para desarrollar actividades específicas y secuenciales, generalmente relacionadas con un mismo contenido o competencia. Los estudiantes se desplazan de una estación a otra, de manera individual o grupal, para resolver tareas, experimentar, practicar habilidades o aplicar conocimientos.

En cambio, los rincones de aprendizaje son espacios permanentes o semipermanentes del aula destinados a la exploración libre o guiada de determinados materiales, recursos y actividades, según los intereses y necesidades de los estudiantes. A diferencia de las estaciones, no necesariamente implican rotación ni una secuencia establecida, sino que buscan generar ambientes flexibles que estimulen la creatividad, la autonomía y el aprendizaje mediante el juego y la interacción.

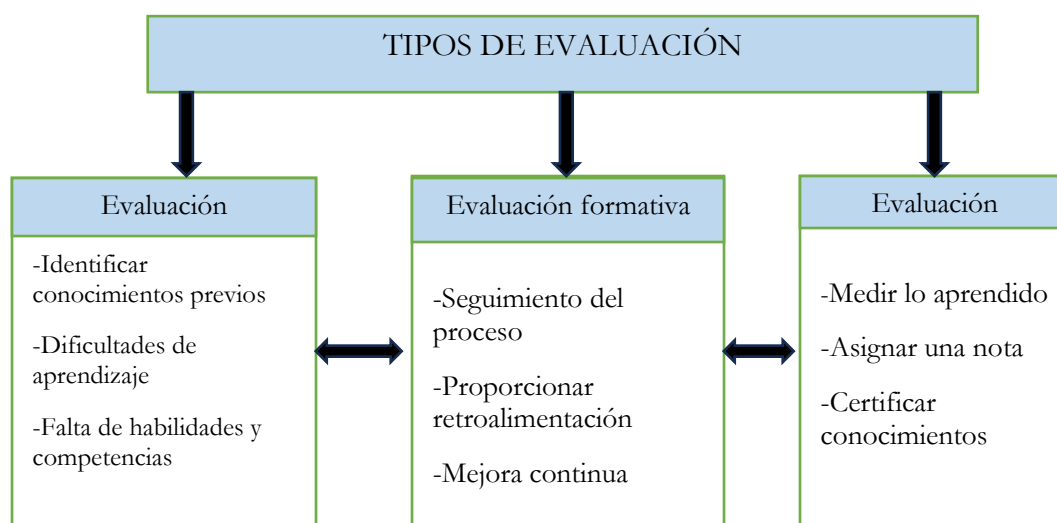
Por tanto, la principal diferencia radica en que las estaciones se caracterizan por la rotación y el cumplimiento de actividades planificadas, mientras que los rincones priorizan la exploración y el aprendizaje autónomo en espacios temáticos..

Aplicar la ludicas en todas las actividades pedagogicas, resulta satisfactorio para los estudiantes de educación básica, ayudan al desarrollo cognitivos, afectivo, armónico y social, fomenta la interacción entre todos <Docente, estudiante y padres de familia>

Benavides (2024) sostiene que las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas, debido a que transforman las clases en experiencias dinámicas, motivadoras y participativas, donde todos pueden involucrarse activamente en su aprendizaje. Además, estas estrategias permiten diversificar los ambientes educativos, tanto dentro como fuera del aula, favoreciendo que los estudiantes asuman un rol protagónico, activo y comprometido con la construcción de sus conocimientos.

Desde el aporte de la autora, las estrategias lúdicas permiten evaluar al estudiante mientras participa y disfruta de experiencias de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula. Mediante la observación, el docente puede valorar no solo aspectos cuantitativos, sino también cualitativos, considerando el desempeño, la participación, la interacción y el progreso del estudiante en función de los parámetros evaluativos establecidos.

Figura 29. Tipos de evaluación



Nota: Elaboración propia

El gráfico presenta los principales tipos de evaluación aplicados en la Educación Básica: diagnóstica, formativa y sumativa. La evaluación diagnóstica permite identificar conocimientos previos y necesidades de aprendizaje; la evaluación formativa acompaña el proceso educativo mediante el seguimiento del progreso y la retroalimentación continua; y la evaluación sumativa valora los resultados finales y certifica los aprendizajes alcanzados.

En conjunto, estas formas de evaluación buscan valorar de manera integral el aprendizaje del estudiante, combinando la observación, el acompañamiento pedagógico y la valoración del desempeño. Finalmente, la integración de la evaluación con la planificación pedagógica y la innovación didáctica permite consolidar procesos de aprendizaje más coherentes, significativos y sostenibles en la Educación General Básica.

4.6 Reflexiones finales del capítulo

La evaluación de los procesos de aprendizaje mediados por estrategias lúdicas constituye un componente esencial de la innovación pedagógica en la Educación General Básica. A través de enfoques formativos y auténticos, es posible valorar de manera integral los aprendizajes y promover el desarrollo pleno de los estudiantes.

Este capítulo destaca la importancia de repensar las prácticas evaluativas y de incorporar instrumentos y estrategias acordes a las ventajas que ofrece estas actividades. La evaluación de los procesos de aprendizaje basados en la implementación de estrategias lúdicas reafirma la necesidad de comprender el aprendizaje como una experiencia activa, significativa y contextualizada.

Las actividades lúdicas implica reconocer el valor del juego como medio para observar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en situaciones auténticas, donde los estudiantes participan de manera espontánea y motivada, este enfoque favorece una valoración más inclusiva y formativa, centrada en los procesos, los avances individuales y la diversidad de ritmos de aprendizaje, superando visiones tradicionales limitadas a la medición de resultados.

En este sentido, la incorporación intencionada de estrategias lúdicas en la evaluación no solo enriquece las prácticas pedagógicas, sino que fortalece el compromiso, la creatividad y la construcción de conocimientos significativos en los estudiantes de Educación General Básica. Reflexionar sobre estas prácticas permite a los docentes transformar su rol evaluador en un proceso de acompañamiento y orientación del aprendizaje. Así, la evaluación se consolida como una herramienta para la mejora continua y para la promoción de experiencias educativas inclusivas, dinámicas y coherentes con las demandas de la educación contemporánea.

El siguiente capítulo presentará una propuesta pedagógica innovadora basada en estrategias lúdicas, orientada a fortalecer los procesos de aprendizaje en la Educación General Básica.

CAPÍTULO V

Propuesta pedagógica innovadora basada en estrategias lúdicas inclusivas para Educación General Básica

Msc. Elsa Griselda Henríquez Carrera

5.1 Fundamentación y justificación de la propuesta pedagógica

La presente propuesta pedagógica surge como respuesta a la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Educación General Básica mediante prácticas innovadoras, activas, inclusivas y contextualizadas. A partir de los fundamentos teóricos y de las experiencias analizadas en los capítulos anteriores, se reconoce que las estrategias lúdicas constituyen herramientas pedagógicas que favorecen la motivación, la participación activa y la construcción de aprendizajes significativos, al convertir al estudiante en protagonista de su propio proceso formativo.

Desde esta perspectiva, la propuesta contempla también la participación de niños con discapacidad auditiva, en correspondencia con los principios de una educación inclusiva e integral. Para ello, se plantean actividades lúdicas adaptadas a sus características y necesidades de aprendizaje, con el propósito de generar experiencias dinámicas, accesibles y participativas.

En este contexto, el juego adquiere especial relevancia como estrategia pedagógica, puesto que favorece la motivación, la interacción y la expresión de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas, respetando las diversas formas de comunicación y participación de los estudiantes.

La incorporación de actividades recreativas adaptadas, como juegos visuales, dinámicas corporales, materiales manipulativos y recursos tecnológicos accesibles, permite generar situaciones de aprendizaje en las que pueden observarse procesos relacionados con la comprensión, la atención, la resolución de problemas, la interacción y el desarrollo del lenguaje. Estas experiencias favorecen que el estudiante construya conocimientos a partir de situaciones concretas y significativas, vinculadas con su contexto y con sus propias experiencias.

En este sentido, la evaluación puede integrarse de manera natural al desarrollo de las actividades lúdicas, permitiendo valorar los avances, las habilidades y las potencialidades de cada

estudiante. Este enfoque reconoce los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje y promueve ambientes seguros, en los que el error se comprende como una oportunidad para explorar, experimentar y aprender.

De esta manera, la evaluación deja de concebirse como un proceso exclusivamente rígido o centrado en resultados y se transforma en una experiencia participativa que proporciona al docente información pertinente para orientar y ajustar las estrategias pedagógicas.

En correspondencia con estos fundamentos, se presenta una propuesta orientada a brindar a los docentes actividades lúdicas que puedan ser adaptadas y aplicadas en diferentes contextos de la Educación General Básica. Su finalidad es favorecer prácticas pedagógicas inclusivas que respondan a la diversidad del aula y que, al mismo tiempo, permitan articular los contenidos curriculares con experiencias de aprendizaje dinámicas, participativas y significativas.

El título de la propuesta, **“Aprender jugando para construir conocimientos significativos en la Educación General Básica”**, refleja la intención de promover una enseñanza en la que el juego sea utilizado de manera intencionada como recurso pedagógico. La propuesta busca inspirar a los docentes en el diseño y aplicación de actividades que estimulen el aprendizaje activo, la creatividad, la motivación y la participación de los estudiantes. Asimismo, pretende contribuir a la implementación de prácticas innovadoras orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, favoreciendo la construcción de conocimientos contextualizados y significativos.

La justificación de esta propuesta se sustenta en la necesidad de enriquecer las prácticas pedagógicas tradicionales que, en determinados contextos, pueden limitar la participación activa de los estudiantes y otorgar mayor importancia a la memorización de contenidos que a la construcción de aprendizajes mediante la experiencia.

Frente a esta realidad, las estrategias lúdicas se presentan como una alternativa pedagógica que permite aprender haciendo, explorando, interactuando y resolviendo situaciones significativas.

Por tanto, integrar la lúdica al proceso educativo no significa reducir el aprendizaje a momentos de entretenimiento, sino utilizar el juego con una finalidad pedagógica claramente definida. Su incorporación permite generar ambientes de aprendizaje más dinámicos, motivadores e inclusivos, en los que todos los estudiantes tengan oportunidades de participar, expresar sus capacidades y construir conocimientos de acuerdo con sus posibilidades.

Desde esta perspectiva, “**Aprender jugando**” se constituye en una propuesta que busca fortalecer la práctica docente y contribuir al desarrollo integral de los niños de Educación General Básica mediante experiencias educativas significativas, accesibles y contextualizadas.

5.2. Diseño metodológico de la propuesta

El diseño metodológico de la propuesta se estructura bajo un enfoque activo, participativo y centrado en el estudiante, en el cual el aprendizaje se concibe como un proceso dinámico de construcción de conocimientos. Este enfoque se fundamenta en los principios del constructivismo, el enfoque sociocultural y el humanismo pedagógico, corrientes que reconocen al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje y al docente como mediador que orienta, guía y facilita experiencias educativas significativas.

Desde esta perspectiva, la propuesta busca generar ambientes de aprendizaje motivadores en los que el juego se convierta en un recurso pedagógico capaz de estimular la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes.

En este sentido, el diseño metodológico contempla la organización de secuencias didácticas estructuradas, en las que se integran diversas actividades lúdicas articuladas con los objetivos curriculares. Cada secuencia didáctica se desarrolla a través de tres momentos pedagógicos fundamentales: Inicio, desarrollo y cierre.

Inicio: Busca despertar el interés y activar los conocimientos previos de los estudiantes mediante dinámicas motivadoras, juegos de exploración o preguntas generadoras que permitan contextualizar el aprendizaje.

Desarrollo: Implementar actividades lúdicas orientadas a la construcción del conocimiento, tales como juegos colaborativos, retos, dramatizaciones, dinámicas de resolución de problemas y actividades creativas que faciliten la comprensión de los contenidos.

Cierre: Promuever la reflexión, la socialización de aprendizajes y la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de espacios de diálogo, retroalimentación y evaluación sumativa.

Esta propuesta se sustenta en una metodología lúdico-pedagógica, en la cual el juego se concibe como una estrategia intencional que favorece el aprendizaje significativo y

contribuye al desarrollo integral de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En este contexto, el juego no se entiende como una actividad aislada o recreativa, sino como un recurso didáctico planificado que permite conectar los contenidos curriculares con experiencias vivenciales que facilitan la comprensión y la aplicación del conocimiento en situaciones reales.

Asimismo, el diseño metodológico reconoce la diversidad del aula como un elemento fundamental en el proceso educativo. Por ello, las estrategias lúdicas propuestas se adaptan a los diferentes ritmos, estilos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo una enseñanza flexible e inclusiva. Este enfoque permite garantizar la participación activa de todos los niños y niñas, promoviendo el respeto por la diversidad y la igualdad de oportunidades dentro del proceso formativo.

La educación inclusiva ha adquirido una creciente relevancia en las políticas educativas a nivel mundial, impulsada por iniciativas internacionales como los Objetivos de Desarrollo Sostenible promovidos por la UNESCO, los cuales buscan garantizar una educación equitativa, inclusiva y de calidad para todos (UNESCO, 2015).

En este sentido, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se reconoce como un enfoque fundamental para disminuir las barreras estructurales y pedagógicas que limitan la participación de estudiantes con diversas necesidades en los sistemas educativos tradicionales. Según CAST (2018), este enfoque plantea anticiparse a la diversidad del alumnado mediante el diseño de entornos de aprendizaje flexibles y adaptables, capaces de responder a diferentes formas de aprender.

De este modo, el DUA no solo beneficia a estudiantes con discapacidad, sino también a aquellos que enfrentan desafíos relacionados con el idioma, la cultura o las condiciones socioeconómicas (citado por Punina et al. 2025).

De igual manera, la propuesta incorpora principios de educación inclusiva, considerando la atención a estudiantes con necesidades educativas específicas, como es el caso de los niños con discapacidad auditiva.

Además, se integran recursos visuales, gestuales, dinámicas colaborativas y estrategias de comunicación que faciliten la interacción y la comprensión de los contenidos. La utilización de apoyos visuales, juegos de expresión corporal, actividades basadas en imágenes, así como

la incorporación de elementos de la lengua de señas y la lectura labiofacial, contribuyen a generar entornos de aprendizaje accesibles y participativos.

En relación con estos principios, la aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza a niños con discapacidad auditiva se fortalece como una estrategia pedagógica inclusiva que potencia el aprendizaje significativo mediante experiencias visuales, corporales y participativas.

El uso de juegos adaptados, recursos multisensoriales, dinámicas colaborativas y apoyos comunicativos accesibles permite que los estudiantes construyan sus conocimientos desde la exploración, la interacción y el disfrute, robusteciendo simultáneamente sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

De este modo, el juego trasciende su función recreativa para convertirse en un medio intencionado de enseñanza que reconoce la diversidad, la inclusión, promueve la equidad educativa y favorece una educación activa, creativa y significativa para todos los niños.

En la siguiente tabla muestra las diferentes actividades que promueven aprendizaje dinámico empezando los juegos tradicionales.

Tabla 14. Juegos tradicionales para cada área curricular

Área curricular	Juego tradicional	Descripción de la actividad	Aprendizajes que promueve
Lengua y Literatura	El teléfono descompuesto	Los estudiantes transmiten un mensaje de forma oral, observando cómo cambia al llegar al último participante.	Expresión oral, escucha activa, comprensión de mensajes y vocabulario.
	Adivinanzas	Se presentan adivinanzas tradicionales para que los estudiantes descubran palabras o conceptos.	Comprensión lectora, pensamiento inferencial y enriquecimiento del lenguaje.
	Cuentacuentos	Los estudiantes narran cuentos populares de forma oral o dramatizada.	Fluidez verbal, creatividad, secuencia narrativa y expresión emocional.
Matemáticas	La rayuela	Se dibuja la rayuela con números y los	Conteo, secuencia numérica, cálculo

		estudiantes saltan resolviendo operaciones simples.	mental y coordinación motriz.
	Juegos con canicas	Se usan canicas para contar, agrupar o realizar sumas y restas.	Operaciones básicas, seriación y noción de cantidad.
	El dominó	Dominó tradicional adaptado con números u operaciones matemáticas.	Lógica matemática, atención y resolución de problemas.
Estudios Sociales	Juegos de roles	Representación de oficios, tradiciones o situaciones de la comunidad.	Identidad cultural, convivencia, respeto y organización social.
	La ronda	Juegos de ronda con canciones tradicionales relacionadas con la comunidad.	Trabajo en equipo, valores sociales y pertenencia cultural.
	Simulación de mercado	Juego tradicional de compra y venta usando material simbólico.	Nociones económicas básicas, intercambio y normas sociales.
Ciencias Naturales	La búsqueda del tesoro	Búsqueda de pistas relacionadas con elementos de la naturaleza.	Observación, exploración del entorno y pensamiento científico.
	Clasificación de objetos	Clasificar hojas de plantas, piedras u objetos según tamaño, forma o color.	Clasificación, comparación y análisis de características naturales.
	Juegos al aire libre	Carreras, saltos o juegos tradicionales en contacto con la naturaleza.	Conciencia ambiental, cuidado del cuerpo y hábitos saludables.

Nota: Elaboración propia con apoyo de inteligencia artificial (ChatGPT, 2026).

Los juegos tradicionales, al integrarse de manera planificada en las áreas curriculares, fortalecen el aprendizaje significativo, la motivación y el desarrollo integral de los estudiantes, convirtiendo el aula en un espacio activo, participativo y culturalmente pertinente.

Asimismo, esta propuesta responde a los principios de la innovación pedagógica, al promover cambios intencionados en la planificación, ejecución y evaluación del proceso educativo. Su implementación busca contribuir al desarrollo integral del estudiante,

atendiendo dimensiones cognitivas, sociales y emocionales, en coherencia con los objetivos de la Educación General Básica.

El aprendizaje innovador se complementa con las actividades interactivas que ofrece la tecnología, los nuevos programas educativos, que desde las plataformas digitales, los estudiantes tiene acceso, con la guía del docente a interactuar mediante juegos como el Kahoot, Educaplay; esto juegos promueven el pensamiento lógico, memoria y aprendizaje autónomo en las áreas de Matemáticas, Lengua y literatura, Ciencias sociales y Ciencias naturales.

Esta propuesta va dirigida a los docentes de Educación General Básica con el objetivo de fortalecer los procesos de aprendizaje mediante la implementación de estrategias lúdicas innovadoras que promuevan la participación activa, el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes desde la inclusión.

Además, la lúdica se constituye en una estrategia pedagógica inclusiva que favorece la participación de todos los estudiantes dentro del aula, especialmente de aquellos con discapacidad auditiva. A través de juegos didácticos, actividades visuales, gestuales y dinámicas colaborativas, los docentes pueden generar entornos de aprendizaje accesibles y motivadores.

Estas prácticas permiten fortalecer la comunicación, la interacción social y el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales. Asimismo, promueven el respeto por la diversidad y la igualdad de oportunidades en el proceso educativo. De esta manera, la implementación de estrategias lúdicas contribuye a construir una educación más inclusiva, participativa y centrada en las necesidades de todos los estudiantes.

Jimenez, (2024), en su Blog Atención temprana, menciona algunas actividades para niños y niñas con sordera son los siguientes:

- **Aprendamos la Lengua de Signos Española (LSE):** aprender la LSE es fundamental para la integración e inclusión del alumno con discapacidad auditiva en la comunidad de oyentes. Esta actividad consiste en conocer y practicar todos juntos en clase el abecedario de la LSE.

- **Cantemos una canción en LSE:** con esta actividad se pretende que todos los niños y niñas del aula aprendan una canción en LSE.
- **El audífono de mi compañero:** esta actividad consiste en enseñar con anterioridad a los alumnos de clase un audífono para que lo puedan tocar, ver de cerca y entender cómo funciona para que cuando el niño con discapacidad auditiva llegue a clase, este dispositivo sea conocido y todo el mundo comprenda su funcionalidad (poder escuchar mejor).
- **Vídeo didáctico:** se visualizará un vídeo didáctico sobre la anatomía del oído para que los más pequeños sepan cómo escuchamos, cómo es el oído por dentro y cómo funciona. Mientras, el docente irá parando el vídeo para ver las imágenes con más claridad y explicar más detalladamente a los alumnos con discapacidad auditiva, bien por lengua de signos o con la técnica labiofacial. Luego, se hará un debate para que comenten lo que más les ha gustado o les ha llamado la atención.

En este sentido, estas actividades son muy efectivas para complementar el aprendizaje, no obstante, se requiere de docentes capacitados y especializados que conozcan que actividades lúdicas son apropiadas para estos casos.

En el marco de la educación inclusiva, las estrategias pedagógicas deben orientarse a garantizar la participación activa de todos los estudiantes, especialmente de aquellos que presentan Necesidades Educativas Especiales (NEE). En este sentido, los juegos tradicionales se constituyen en una herramienta pedagógica valiosa, ya que favorecen el desarrollo integral de los niños mediante actividades que estimulan la interacción social, la motricidad, la creatividad y la comunicación.

Estas prácticas lúdicas, al formar parte de la cultura y del entorno cotidiano de los estudiantes, generan un ambiente de aprendizaje más cercano, motivador y accesible, lo que facilita la inclusión y el respeto por la diversidad dentro del aula; estas actividades resultan altamente efectivas para complementar los procesos de aprendizaje, pues permiten que los niños aprendan de manera activa y significativa, fortaleciendo habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Además, los juegos tradicionales pueden adaptarse fácilmente a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, favoreciendo la participación de aquellos que presentan

dificultades en el aprendizaje o alguna condición particular. No obstante, para que estas estrategias logren su verdadero propósito inclusivo, es fundamental contar con docentes capacitados y sensibilizados, capaces de seleccionar, adaptar y aplicar adecuadamente las actividades lúdicas según las características y necesidades de los estudiantes con NEE.

De esta manera, el rol del docente se convierte en un elemento clave para promover entornos educativos inclusivos, donde el juego no solo sea un recurso didáctico, sino también un medio para fortalecer la equidad, la participación y el desarrollo integral de todos los niños.

Figura 30. Enseñanza con lenguaje de señas



Fuente: Imagen tomada de Shutterstock (s. f.), *Child sign language*

La imagen muestra a una docente interactuando con dos niños en un aula escolar. Ambos niños utilizan dispositivos auditivos (implantes cocleares o audífonos), lo que sugiere un contexto inclusivo. Están sentados alrededor de una mesa con materiales didácticos coloridos, como tarjetas, figuras y señales educativas. El ambiente del aula está decorado con carteles y recursos pedagógicos que favorecen el aprendizaje visual. La docente sonríe y parece guiar una actividad dinámica y participativa.

Para Jiménez (2024). Algunas estrategias para intervenir en el aprendizaje de niños con discapacidad auditiva son:

- Fomentar la lectura labiofacial para que el alumno aprenda a leer los labios y a interpretar las expresiones faciales, facilitando la comprensión en la comunicación con otras personas.

- Colocar a estos alumnos en un lugar estratégico del aula para que puedan ver bien los gestos del maestro, a una buena distancia y con una correcta iluminación.
- Estimular el lenguaje para reforzar este aspecto, empleando letras de canciones y haciendo que las repita o promoviendo la lectura de cuentos que le motiven, fortaleciendo su vocabulario y fluidez.
- Efectuar juegos de integración.
- Reforzar los demás **sentidos**, como el de la vista, el tacto, el olfato.
- Enseñar la **lengua de signos** a nivel general en el aula para que el niño o la niña con discapacidad auditiva se sienta incluido e integrado en clase.

Figura 31. Aprendizaje para niños con discapacidad



Nota: Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026), a partir de indicaciones del autor.

5.3 Estrategias lúdicas propuestas por áreas curriculares

La propuesta incluye un conjunto de estrategias lúdicas aplicables a las principales áreas curriculares de la Educación General Básica:

- **Lengua y Literatura:** juegos de narración colaborativa, dramatizaciones, ruletas de palabras y dinámicas de comprensión lectora lúdica.

En Lengua y Literatura como una estrategia clave para fortalecer el desarrollo comunicativo en los estudiantes es a través de la narración colaborativa, las dramatizaciones, las ruletas de palabras y la comprensión lectora lúdica, se estimula el gusto por la lectura y la expresión oral y escrita.

Estas actividades favorecen la creatividad, la imaginación y la participación activa en el aprendizaje. Además, promueven la interacción social y el trabajo cooperativo en el aula. En conjunto, contribuyen al desarrollo integral del lenguaje de manera significativa y motivadora.

- **Matemática:** juegos de mesa matemáticos, retos numéricos, estaciones de aprendizaje y actividades manipulativas.

En el área de Matemática como un medio eficaz para favorecer el aprendizaje significativo es a través de juegos de mesa matemáticos, retos numéricos, estaciones de aprendizaje y actividades manipulativas, los estudiantes desarrollan el razonamiento lógico y la resolución de problemas.

Estas estrategias promueven la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Además, facilitan la comprensión de conceptos abstractos mediante la experimentación concreta. En conjunto, fortalecen la motivación, la autonomía y el pensamiento matemático desde edades tempranas.

- **Ciencias Naturales:** Experimentos lúdicos, juegos de simulación y proyectos investigativos con enfoque creativo.

Las estrategias propias de esta asignatura como los juegos de roles, las líneas de tiempo interactivas y las dinámicas de exploración del entorno, favorece la construcción activa del conocimiento. Estas estrategias permiten a los estudiantes comprender fenómenos sociales y naturales desde la experiencia directa, la simulación y la investigación, promoviendo la curiosidad, el pensamiento crítico y la participación activa. Asimismo, el aprendizaje basado en el juego facilita la integración de saberes, el trabajo colaborativo y la contextualización de los

contenidos, fortaleciendo aprendizajes significativos y el desarrollo integral en la Educación Básica.

Estudios Sociales: Estas estrategias se caracterizan por su flexibilidad y posibilidad de adaptación al contexto institucional y sociocultural, permitiendo su implementación en diversos escenarios educativos.

Los juegos de roles, las líneas de tiempo interactivas y la exploración del entorno en el área de Estudios Sociales, se caracterizan por su flexibilidad y capacidad de adaptación al contexto institucional y sociocultural. Su implementación permite contextualizar los contenidos históricos, sociales y geográficos a la realidad del estudiante, favoreciendo aprendizajes vivenciales y significativos.

Además, estas propuestas lúdicas pueden desarrollarse tanto en espacios áulicos como en entornos abiertos, promoviendo la participación activa, el trabajo colaborativo y la comprensión del entorno social desde una perspectiva dinámica e inclusiva.

5.4 Recursos didácticos y materiales

La implementación de la propuesta pedagógica requiere el uso de recursos didácticos variados, tanto materiales como digitales. Se prioriza el uso de materiales de bajo costo y reciclables, fomentando la creatividad y la conciencia ambiental en los estudiantes.

Los recursos didácticos son elementos fundamentales del proceso educativo, pues dinamizan la enseñanza y facilitan la comprensión de los contenidos. Su diversidad permite adaptar las estrategias a las necesidades y formas de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo una participación activa y favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos y eficaces (Equipo Editorial eLearning, s. f.).

A continuación se enlista los recursos y materiales que debe utilizar para obtener resultados positivos en los aprendizajes.

- Juegos didácticos (rompecabezas, memorias, dominós, loterías educativas).
- Material concreto y manipulativo (bloques lógicos, regletas, fichas, ábacos).
- Material reciclable (cartón, botellas plásticas, tapas, papel reutilizado).
- Recursos gráficos (carteles, láminas ilustrativas, pictogramas, murales).

- Cuentos, fábulas y textos ilustrados.
- Material artístico (colores, témperas, crayones, plastilina, papel bond y cartulina).
- Juegos de roles y dramatización (disfraces, títeres, máscaras).
- Recursos tecnológicos (tabletas, computadoras, pizarras digitales, aplicaciones educativas).
- Recursos audiovisuales (videos educativos, canciones, audios interactivos).
- Material para trabajo colaborativo (dados, tarjetas, tableros, material de construcción).
- Espacios adaptados para el juego (rincones lúdicos, áreas de movimiento y exploración).
- Instrumentos de evaluación lúdica (rúbricas, listas de cotejo, fichas de observación).

Estos recursos están disponibles para que el docente ponga en práctica para lograr aprendizajes significativos e interactivos. Entre los recursos propuestos se incluyen fichas lúdicas, juegos elaborados por los propios estudiantes, material manipulativo y recursos digitales interactivos. La selección de estos recursos responde a criterios pedagógicos y no únicamente tecnológicos, asegurando su pertinencia y funcionalidad en el proceso de aprendizaje.

Las fichas lúdicas constituyen un recurso didáctico fundamental dentro de la propuesta pedagógica, ya que facilitan el aprendizaje activo mediante la interacción, la exploración y el juego estructurado.

Estas fichas pueden ser elaboradas con materiales reciclables como cartón, papel reutilizado o cartulina, lo que no solo reduce costos, sino que también promueve valores de responsabilidad ambiental y creatividad en los estudiantes. Su diseño debe responder a los objetivos de aprendizaje, integrando colores, imágenes, símbolos y consignas claras que favorezcan la comprensión y el interés del alumnado.

Desde el punto de vista pedagógico, las fichas lúdicas permiten reforzar contenidos curriculares de manera dinámica en diversas áreas del conocimiento, tales como: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales y Estudios Sociales. A través de actividades como

asociación, clasificación, secuenciación, correspondencia o resolución de retos, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la comprensión lectora.

Asimismo, estas fichas pueden adaptarse a diferentes niveles de dificultad, atendiendo a la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula.

A continuación el desarrollo de la ficha lúdica que se puede implementar como recurso didáctico.

Tabla 15. Fichas lúdicas

Área del conocimiento	Tipo de ficha lúdica	Actividad propuesta	Habilidades cognitivas	Adaptación a la diversidad
Lengua y Literatura	Fichas de asociación palabra imagen	Relacionar palabras con imágenes, completar frases, ordenar secuencias narrativas	Atención, memoria, comprensión lectora, expresión verbal	Uso de pictogramas, textos breves, niveles progresivos de complejidad
Matemática	Fichas de clasificación y correspondencia	Clasificar objetos, asociar números con cantidades, resolver retos numéricos.	Razonamiento lógico, atención, pensamiento matemático.	Variación en cantidad de elementos, apoyo visual y uso de colores.
Ciencias Naturales	Fichas de secuenciación	Ordenar ciclos naturales, procesos de crecimiento o cambios del entorno.	Observación, análisis, memoria, pensamiento científico.	Imágenes secuenciales, consignas visuales, adaptación del ritmo de trabajo.
Estudios Sociales	Fichas de resolución de retos	Identificar roles sociales, ubicar hechos en el tiempo y espacio.	Comprensión lectora, razonamiento crítico, atención	Representaciones gráficas, mapas visuales y trabajo colaborativo
Interdisciplinar	Fichas lúdicas integradas	Resolución de problemas contextualizados mediante el juego.	Pensamiento crítico, creatividad, memoria y cooperación.	Ajuste del nivel de dificultad y trabajo en parejas o grupos.

Nota: Elaboración propia

En la siguiente tabla se presenta la aplicación de fichas lúdicas adaptadas a los diferentes niveles de la Educación General Básica, considerando las características, necesidades y procesos de aprendizaje propios de cada etapa educativa.

Tabla 16. Ficha lúdicas para la enseñanza según el nivel básico

Área del conocimiento	Años básicos recomendados	Demostración pedagógica
Lengua y Literatura	Inicial II: (4 a 5 años) y 2do a 4to año de EGB	Las fichas palabra imagen, secuencias narrativas y textos breves fortalecen la alfabetización inicial, vocabulario y comprensión lectora temprana.
Matemática	Inicial II: y 2do a 4to año de EGB	La clasificación, correspondencia número–cantidad y retos simples favorecen el pensamiento lógico-matemático propio de estas edades.
Ciencias Naturales	2do a 4to año de EGB	La secuenciación de ciclos y procesos naturales se ajusta al desarrollo del pensamiento concreto y la observación del entorno.
Estudios Sociales	3ro a 5to EGB	La identificación de roles sociales y nociones temporo-espaciales requiere mayor comprensión lectora y razonamiento progresivo.
Interdisciplinar	Inicial II hasta 5to año de EGB	Las fichas integradas permiten ajustar el nivel de dificultad, favoreciendo el trabajo colaborativo y la resolución de problemas contextualizados.

Nota: Elaboración propia

En contextos inclusivos, las fichas lúdicas adquieren especial relevancia al posibilitar adaptaciones visuales y comunicativas, especialmente para estudiantes con discapacidad auditiva, el uso de pictogramas, imágenes secuenciales, códigos de color y textos breves favorece la comprensión de consignas y contenidos, garantizando la accesibilidad al aprendizaje.

De igual manera, las fichas pueden complementarse con recursos digitales, como versiones interactivas o apoyos audiovisuales, fortaleciendo la mediación pedagógica y la participación activa de todos los estudiantes.

Figura 32. Fichas lúdicas



Nota: Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026)

La imagen representa el uso de fichas lúdicas inclusivas como estrategia pedagógica para favorecer la accesibilidad al aprendizaje en contextos educativos diversos. Se evidencia la integración de pictogramas, secuencias visuales, códigos de color y textos breves, los cuales facilitan la comprensión de consignas, especialmente en estudiantes con discapacidad auditiva. Asimismo, destaca un enfoque didáctico centrado en la participación activa, la autonomía y el aprendizaje significativo mediante recursos visuales adaptados.

Finalmente, la elaboración de fichas lúdicas por parte de los propios estudiantes, guiados por el docente, fomenta el aprendizaje significativo y colaborativo, ya que los educandos se convierten en protagonistas de la construcción de sus materiales de aprendizaje.

Esta práctica fortalece la autonomía, la responsabilidad y el trabajo en equipo, además de permitir que el docente evalúe de manera formativa los procesos de comprensión y aplicación de los contenidos. En este sentido, las fichas lúdicas se consolidan como un recurso versátil, accesible y eficaz dentro de la propuesta pedagógica innovadora para la Educación General Básica.

5.5 Implementación de la propuesta en el aula

La implementación de la propuesta pedagógica se desarrolla en fases que permiten una aplicación progresiva y reflexiva. En una primera fase, el docente realiza un diagnóstico de las necesidades y características del grupo. Posteriormente, se planifican y ejecutan las estrategias lúdicas, integrándolas de manera sistemática en la práctica educativa.

Durante la implementación, el docente asume un rol mediador, orientando las actividades, promoviendo la participación y brindando retroalimentación constante. El seguimiento del proceso permite realizar ajustes y mejoras, garantizando la efectividad de las estrategias lúdicas. Es necesario implementar estas estrategias con el fin de mejorar la enseñanza mediante procesos que permitan alinearse a los diferentes contextos.

En este sentido, la mediación docente resulta fundamental para asegurar que las actividades lúdicas respondan a las características, intereses y necesidades de los estudiantes, especialmente de aquellos que presentan diversas formas de aprender. A través de la observación permanente y la reflexión pedagógica, el docente puede identificar avances, dificultades y oportunidades de mejora en el desarrollo de las actividades.

Asimismo, la adaptación de las estrategias según el contexto educativo y sociocultural contribuye a generar experiencias de aprendizaje más significativas, inclusivas y participativas, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes y fortaleciendo la calidad del proceso educativo.

La implementación de la propuesta pedagógica en el aula se organiza en una serie de fases que permiten desarrollar el proceso de manera planificada, progresiva y reflexiva. Estas fases facilitan que las estrategias lúdicas se integren de forma efectiva dentro de la práctica docente, garantizando que el aprendizaje responda a las necesidades reales de los estudiantes y a los objetivos educativos planteados.

Fase 1. Diagnóstico del contexto y de las necesidades de los estudiantes

En esta primera fase, el docente realiza un análisis del contexto educativo y de las características del grupo de estudiantes. Para ello, se consideran aspectos como los estilos y ritmos de aprendizaje, intereses, nivel de conocimientos previos y posibles necesidades educativas específicas presentes en el aula.

Este diagnóstico permite identificar las fortalezas y dificultades de los estudiantes, así como las condiciones del entorno educativo, lo cual constituye la base para seleccionar las estrategias lúdicas más adecuadas. Además, esta etapa permite reconocer la diversidad del aula y planificar acciones inclusivas que favorezcan la participación de todos los estudiantes.

Ejemplo:

En un aula, el docente realiza una observación inicial y aplica una pequeña actividad diagnóstica para identificar las habilidades de lectura y comprensión de los estudiantes. Durante esta actividad, detecta que algunos niños presentan dificultades para reconocer ciertas palabras y que uno de los estudiantes requiere mayor apoyo debido a una necesidad educativa especial relacionada con el lenguaje.

A partir de este diagnóstico, el docente decide incorporar juegos tradicionales adaptados, como la **“rueda de palabras”**, donde los estudiantes giran una ruleta con sílabas o palabras y forman frases sencillas en grupo. Esta actividad lúdica permite evaluar los conocimientos previos, fomentar la participación de todos los estudiantes y crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y motivador.

Fase 2. Planificación de las estrategias lúdicas

Una vez realizado el diagnóstico, el docente procede a diseñar la planificación didáctica incorporando estrategias lúdicas alineadas con los objetivos curriculares. En esta fase se organizan las actividades en secuencias didácticas que contemplan momentos de **inicio, desarrollo y cierre**. Asimismo, se seleccionan los recursos didácticos, materiales y dinámicas de juego que permitan facilitar la comprensión de los contenidos y promover la participación activa de los estudiantes.

La planificación también considera adaptaciones metodológicas que respondan a la diversidad del grupo, garantizando que todos los estudiantes puedan integrarse en las actividades propuestas.

Asimismo, en esta etapa se seleccionan los recursos didácticos, materiales y dinámicas de juego que contribuyan a facilitar la comprensión de los contenidos, fortalecer la interacción entre los estudiantes y promover su participación activa. Estos recursos pueden incluir materiales reciclables, tarjetas didácticas, juegos de mesa, dinámicas grupales o juegos tradicionales adaptados al contexto educativo.

De igual manera, la planificación contempla adaptaciones metodológicas y estrategias inclusivas que permitan atender la diversidad del aula, considerando los diferentes ritmos de aprendizaje, estilos cognitivos y posibles necesidades educativas especiales; además, se busca garantizar que todos los estudiantes puedan integrarse de forma equitativa en las actividades propuestas, favoreciendo un ambiente de aprendizaje participativo, motivador e inclusivo.

Ejemplo:

En una clase de **Lengua y Literatura**, el docente “**planifica**” la estrategia lúdica denominada “**Bingo de palabras**” para fortalecer el reconocimiento de vocabulario y la comprensión lectora. Para ello, diseña tarjetas con palabras clave relacionadas con el tema de la clase y prepara cartones de bingo adaptados al nivel de los estudiantes. Durante la actividad, el docente menciona definiciones o utiliza las palabras dentro de pequeñas frases, mientras los estudiantes identifican la palabra correspondiente en su cartón.

Esta dinámica fomenta la atención, la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Además, para estudiantes con mayores dificultades de lectura, el docente incluye **imágenes o pictogramas** que faciliten la comprensión, permitiendo así que todos los estudiantes participen en igualdad de oportunidades.

Fase 3. Ejecución de las actividades lúdicas en el aula

En esta fase se lleva a cabo la aplicación práctica de las estrategias previamente planificadas, poniendo en marcha las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje. El docente implementa diversas dinámicas como juegos educativos, actividades cooperativas, dramatizaciones, retos colaborativos, concursos académicos y propuestas creativas que permiten a los estudiantes aprender de manera activa y participativa.

A través de estas estrategias, el juego se convierte en un recurso pedagógico mediador, capaz de facilitar la comprensión de los contenidos y estimular la curiosidad, la exploración y la interacción entre los estudiantes.

Durante la ejecución de estas actividades, el docente cumple un papel fundamental como orientador y facilitador del aprendizaje, guiando las dinámicas, promoviendo el respeto, la colaboración y la participación equitativa de todos los estudiantes. Asimismo, se procura que las actividades respondan a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula,

incorporando adaptaciones cuando sea necesario para favorecer la inclusión de estudiantes con necesidades educativas específicas.

De esta manera, el juego no solo contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión y el pensamiento crítico, sino que también fortalece competencias sociales y emocionales como el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación y la resolución de problemas.

En consecuencia, la ejecución de estas actividades busca generar un ambiente de aprendizaje dinámico, motivador e inclusivo, donde los estudiantes se sientan seguros para participar, expresar ideas y construir conocimientos de manera significativa.

Ejemplo:

En una clase de Ciencias Naturales, el docente **“implementa”** el juego “La búsqueda del tesoro del conocimiento” para reforzar el tema de los seres vivos y su clasificación. Para ello, organiza a los estudiantes en pequeños grupos y distribuye pistas o tarjetas con preguntas relacionadas con el contenido estudiado.

Cada equipo debe resolver correctamente la pregunta para avanzar hacia la siguiente pista hasta encontrar el **“TESORO”**, que consiste en un conjunto de tarjetas con imágenes de animales y plantas que deben clasificar según sus características. Esta actividad fomenta la participación activa, el trabajo colaborativo y la reflexión sobre los contenidos aprendidos.

Además, para estudiantes con dificultades de lectura, el docente incorpora imágenes y explicaciones sencillas, permitiendo que todos los estudiantes puedan participar de manera inclusiva en el desarrollo de la actividad.

Fase 4. Mediación pedagógica y acompañamiento del aprendizaje

Durante la implementación de las actividades, el docente asume un rol fundamental como **mediador y facilitador del aprendizaje**, orientando el desarrollo de las dinámicas lúdicas y acompañando de manera permanente el proceso educativo de los estudiantes. Su función no se limita únicamente a dirigir las actividades, sino también a crear un ambiente de confianza, respeto y motivación que favorezca la participación activa de todos los estudiantes.

En este proceso, el docente promueve la interacción, fomenta el trabajo colaborativo y estimula el intercambio de ideas, permitiendo que los estudiantes construyan el conocimiento a partir de la experiencia y la reflexión.

Asimismo, el docente brinda **retroalimentación**, la cual permite reconocer los logros alcanzados, identificar posibles dificultades y orientar a los estudiantes hacia la mejora continua. Esta retroalimentación puede darse a través de preguntas orientadoras, comentarios constructivos, demostraciones prácticas o sugerencias que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los contenidos y a fortalecer sus habilidades.

Además, la mediación pedagógica implica atender las diferencias individuales del grupo, adaptando las actividades cuando sea necesario para garantizar que todos los estudiantes, incluidos aquellos con necesidades educativas especiales, puedan participar y aprender de manera significativa.

De esta manera, la mediación pedagógica se convierte en un elemento clave para guiar, acompañar y fortalecer el proceso de aprendizaje, asegurando que las actividades lúdicas no solo generen momentos de entretenimiento, sino que realmente contribuyan al desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

Ejemplo:

Durante una actividad de dramatización de cuentos, los estudiantes representan diferentes personajes de una historia, mientras se desarrolla la actividad, el docente observa la participación de cada estudiante y orienta la dinámica mediante preguntas como: ¿Qué mensaje transmite el personaje?, ¿cómo podemos expresar mejor esta idea? o ¿qué aprendimos de esta historia?. Si algún estudiante presenta dificultad para expresarse, el docente lo apoya sugiriendo palabras, gestos o ayudándole a organizar sus ideas.

Al finalizar la actividad, el docente realiza una breve retroalimentación destacando los aspectos positivos de la participación y motivando a los estudiantes a mejorar en futuras representaciones. De esta manera, la mediación docente contribuye a fortalecer la comprensión lectora, la expresión oral y la confianza de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Fase 5. Seguimiento, evaluación y mejora continua

Esta última fase corresponde al seguimiento y la evaluación del proceso de implementación de las estrategias lúdicas en el aula. En esta etapa, el docente realiza un análisis reflexivo sobre el desarrollo de las actividades, observando de manera sistemática la participación de los estudiantes, el nivel de comprensión de los contenidos y las habilidades que se han fortalecido durante el proceso de aprendizaje.

A través de este seguimiento, se identifican tanto los logros alcanzados como las dificultades o necesidades de apoyo que puedan presentarse en algunos estudiantes.

Para ello, el docente puede emplear diversos instrumentos y técnicas de evaluación, tales como: Registros de observación, listas de cotejo, rúbricas, autoevaluaciones y actividades de reflexión grupal, que permitan valorar el impacto de las estrategias implementadas.

La evaluación en esta fase tiene un carácter formativo, ya que no se centra únicamente en medir resultados finales, sino en comprender cómo se desarrolla el aprendizaje y cómo pueden mejorarse las prácticas pedagógicas.

De esta manera, la información obtenida sirve como base para realizar ajustes metodológicos, adaptar las actividades y fortalecer aquellas estrategias que resulten más efectivas para el aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, esta fase promueve un proceso de mejora continua, en el cual el docente reflexiona sobre su práctica educativa y busca nuevas formas de innovar en el aula mediante el uso de estrategias lúdicas. Este proceso también puede involucrar la participación de los estudiantes, quienes a través de la retroalimentación y la reflexión sobre su propio aprendizaje pueden expresar qué actividades les resultaron más significativas o qué aspectos podrían mejorarse.

En este sentido, la implementación de estas fases contribuye a fortalecer la práctica docente y mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, permite que las estrategias lúdicas se adapten a los diferentes contextos educativos, promoviendo una educación dinámica, participativa e inclusiva que favorezca el desarrollo integral de los estudiantes de Educación General Básica.

Ejemplo:

Aplicar un juego lúdico “**Ordenar historia**” orientado a fortalecer la comprensión lectora, el docente realiza una actividad de cierre en la que solicita a los estudiantes que expresen en que les ayudó el juego y a comprender la lectura, explicar las razones del interés. Al mismo tiempo, utiliza una lista de cotejo para registrar aspectos relacionados con la participación, el trabajo en equipo y el nivel de comprensión del contenido.

Posteriormente, al analizar los resultados obtenidos, el docente identifica que el juego fue el que generó mayores niveles de comprensión y participación entre los estudiantes. A partir de esta información, decide incorporar con mayor frecuencia actividades similares en las siguientes clases, realizando pequeñas adaptaciones de acuerdo con las necesidades y dificultades que presentan algunos estudiantes.

De esta manera, el seguimiento y la evaluación de las actividades lúdicas permiten al docente identificar qué estrategias resultan más efectivas y realizar ajustes de manera continua para favorecer el aprendizaje y fortalecer la comprensión lectora.

La Propuesta Pedagógica es un instrumento en el que se plasman las intenciones que una institución educativa propone para el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el marco de la autonomía responsable que el contexto y las capacidades instaladas le permite. Recoge los principios filosóficos (éticos y epistemológicos) y pedagógicos (teorías de enseñanza y aprendizaje) que dan coherencia a la práctica educativa. La aplicación y apropiación de estos principios generales se verifican en la acción pedagógica. (Ministerio de Educación, Deporte y Cultura).

En base a lo que menciona en el párrafo arriba, señala que las instituciones deben ajustarse en el marco de la autonomía, para dar respuestas a las necesidades educativas existentes de una manera directa aplicando principios éticos y con ello construir nuevos aprendizajes.

5.6 Evaluación de la propuesta pedagógica

La evaluación de la propuesta se orienta a valorar su impacto en los procesos de aprendizaje y en el desarrollo integral de los estudiantes. Se utilizan instrumentos de evaluación formativa y auténtica, tales como rúbricas, registros de observación y autoevaluaciones, los cuales permiten evidenciar no solo los resultados finales, sino también el progreso y las dificultades durante el proceso. Este enfoque se sustenta en la necesidad de

una evaluación continua que favorezca la retroalimentación oportuna y la toma de decisiones pedagógicas pertinentes.

Desde un enfoque argumentativo, la evaluación formativa se considera esencial, ya que promueve un aprendizaje más consciente y reflexivo en los estudiantes, permitiéndoles identificar sus avances y áreas de mejora. Asimismo, la evaluación auténtica vincula los aprendizajes con situaciones reales, lo que fortalece la aplicabilidad del conocimiento y el desarrollo de competencias significativas, superando modelos tradicionales centrados únicamente en la memorización.

Además, se considera la evaluación de la práctica docente como un elemento clave para la mejora continua. La reflexión sistemática sobre la implementación de las estrategias lúdicas permite identificar logros, limitaciones y oportunidades de mejora, contribuyendo al fortalecimiento de la innovación pedagógica. Este proceso reflexivo convierte al docente en un agente activo de cambio, capaz de ajustar sus metodologías en función de las necesidades de los estudiantes.

Como aporte relevante, se destaca la incorporación de espacios de coevaluación y heteroevaluación, donde los estudiantes participan activamente en la valoración de sus propios aprendizajes y los de sus compañeros, fomentando la responsabilidad, el pensamiento crítico y la autonomía. Estas prácticas fortalecen el desarrollo de habilidades socioemocionales y consolidan una cultura de aprendizaje colaborativo.

Finalmente, se propone la integración de herramientas tecnológicas como apoyo a la evaluación, lo que permite diversificar los instrumentos, agilizar la recolección de evidencias y promover entornos de aprendizaje más dinámicos e innovadores. De esta manera, la evaluación se consolida como un proceso flexible, inclusivo y orientado al mejoramiento continuo de la calidad educativa. A continuación se presenta una ficha evaluativa, que a permitir tener una visión mas clara de que es lo que se va a evaluar y como el niño responde al aprendizaje adquirido.

RÚBRICA ANALÍTICA PARA LA EVALUACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

DATOS INFORMATIVOS:

Institución
 Docente
 Nivel /Grado
 Fecha
 Actividad

Escala de valoración
 4= Superior. (Desempeño destacado)
 3= Alto (Cumple adecuadamente)
 2= Básico (En proceso)
 1 = Bajo (requiere apoyo)

Tabla 17. Criterios y descripción

Criterio	4 - Superior	3 - Alto	2 - Básico	1 – Bajo
Participación activa	Participa activamente, propone ideas y motiva a otros	Participa de manera constante	Participa ocasionalmente con poca iniciativa	Participa de forma limitada o no se involucra
Motivación e interés	Demuestra entusiasmo constante y actitud positiva	Mantiene interés durante la actividad	Se interesa de manera irregular	Muestra desinterés en la actividad
Interacción social	Promueve la integración y el respeto en el grupo	Colabora adecuadamente con sus compañeros	Interactúa con apoyo del docente	Presenta dificultades para trabajar con otros
Comprensión del aprendizaje	Integra y relaciona el aprendizaje con otros contextos	Comprende y aplica el contenido	Comprende parcialmente el contenido	No logra comprender el contenido
Creatividad	Genera propuestas innovadoras y originales	Propone ideas creativas	Presenta pocas ideas originales	No aporta ideas propias
Autonomía	Actúa con autonomía y toma	Trabaja con cierta independencia	Requiere apoyo frecuente	Depende totalmente del docente

	decisiones pertinentes			
Trabajo en equipo	Lidera, organiza y fortalece el trabajo colaborativo	Participa activamente en el equipo	Coopera de manera limitada	No coopera con el grupo
Uso de recursos lúdicos	Aprovecha creativamente los recursos disponibles	Maneja correctamente los recursos	Usa los recursos con dificultad	No utiliza adecuadamente los recursos

Nota: Elaboración propia

Tabla 18. Evaluación de la práctica docente (Rúbrica)

Criterio	4 - Superior	3 - Alto	2 - Básico	1 - Bajo
Planificación	Totalmente coherente e innovadora	Adecuadamente planificada	Parcialmente alineada a objetivos	No responde a objetivos claros
Mediación pedagógica	Mediación efectiva y motivadora	Acompañamiento adecuado	Orientación limitada	Escasa orientación
Innovación	Aplica estrategias innovadoras y creativas	Integra estrategias lúdicas	Uso limitado de estrategias	No incorpora estrategias lúdicas
Evaluación formativa	Evalúa de forma continua, reflexiva y auténtica	Evalúa el proceso adecuadamente	Evaluación poco clara	No evalúa el proceso

Nota: Elaboración propia

Autoevaluación del estudiante (escala reflexiva)

Marca con **✓**

Indicador	Sí	A veces	No
Participé activamente			
Me sentí motivado/a			
Aprendí mediante el juego			
Trabajé en equipo			

Observaciones del docente

En concordancia con los criterios establecidos en la ficha de evaluación, se enfatiza la necesidad de implementar estrategias e instrumentos que respondan a la diversidad de los estudiantes, especialmente aquellos con discapacidad auditiva. En este sentido, la evaluación debe orientarse hacia la aplicación de técnicas inclusivas que potencien sus procesos de aprendizaje, priorizando el uso de recursos visuales, la observación sistemática y la participación activa como elementos clave para valorar sus avances de manera integral.

En el caso de estudiantes con necesidades educativas específicas, como aquellos con discapacidad auditiva, se incorporan criterios de evaluación flexibles y contextualizados, priorizando el progreso individual, la comunicación visual y el desarrollo de habilidades socioemocionales, más allá de la simple medición de contenidos académicos.

A continuación para evaluar a niños con discapacidad auditiva, se debe aplicar técnicas que ayuden a mejorar su aprendizaje.

Para evaluar a estudiantes con discapacidad auditiva es importante utilizar técnicas que favorezcan la observación, la comunicación visual, la participación activa y el uso de apoyos gráficos, evitando depender únicamente de instrucciones orales. A continuación, se presenta una ficha de evaluación innovadora que puede ser utilizada por docentes de Educación General Básica para valorar el aprendizaje de manera inclusiva.

En este sentido, la ficha evaluativa dirigida a niños con discapacidad auditiva debe diseñarse con un enfoque inclusivo y accesible, incorporando indicadores claros, visuales y adaptados a sus formas de comunicación. Asimismo, es fundamental que contemple el uso de pictogramas, imágenes y escalas gráficas que faciliten la comprensión de los criterios de evaluación. Esta herramienta no solo permite evidenciar los logros alcanzados, sino también identificar necesidades específicas de apoyo. De esta manera, se promueve una evaluación equitativa, centrada en el progreso individual y en el desarrollo integral del estudiante.

A continuación se muestra la siguiente ficha evaluativa:

FICHA DE EVALUACIÓN

Evaluación para estudiantes con discapacidad auditiva

Datos informativos:

Institución educativa: _____

Nombre del estudiante: _____

Grado/Curso: _____

Docente: _____

Fecha: _____

Área/Asignatura: _____

Actividad evaluativa: “Aprendo observando y haciendo”

Objetivo: Evaluar la comprensión de contenidos mediante actividades visuales, prácticas y participativas.

Técnicas de evaluación aplicadas:

- Observación directa
- Demostración práctica
- Uso de imágenes y pictogramas
- Actividades de selección y asociación visual
- Participación en dinámicas lúdicas

Actividad

Observa las imágenes y realiza las siguientes acciones:

1. Identifica la imagen correcta según la consigna presentada en tarjetas visuales.
2. Relaciona cada imagen con su significado o función.
3. Ordena las imágenes según la secuencia correcta de una historia o proceso.
4. Expresa mediante gestos, dibujos o escritura lo que comprendiste de la actividad.

Tabla 19. Criterios de evaluación

Criterio	Logrado	En Proceso	Necesita Apoyo
Reconoce imágenes y conceptos			

Relaciona correctamente imágenes y significados			
Participa activamente en la actividad indicada			
Expresa sus ideas mediante gestos, dibujos o escritura			
Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros			

Nota: Elaboración propia

Estrategias de apoyo utilizadas

- Lengua de señas
- Pictogramas
- Apoyo visual (láminas, tarjetas, maquetas)
- Demostración práctica
- Trabajo individual, en duo o grupos

Observaciones del docente:

Retroalimentación para el estudiante:

- Lo hiciste muy bien en: _____
- Puedes mejorar en: _____

Innovación de la ficha:

- Integra evaluación visual, práctica y participativa.
- Permite evaluar sin depender del lenguaje oral.
- Incluye expresión alternativa (gestos, dibujos, escritura).
- Favorece la educación inclusiva.

Finalmente, los resultados obtenidos a partir del proceso evaluativo permiten retroalimentar y ajustar la propuesta pedagógica, garantizando su pertinencia y efectividad en el contexto educativo. La evaluación deja de concebirse como un acto final para convertirse en un proceso dinámico y continuo, que orienta la toma de decisiones pedagógicas y promueve una cultura de mejora permanente. De esta manera, la propuesta se consolida como una experiencia innovadora, reflexiva y sostenible, alineada con los principios de inclusión y calidad educativa en la Educación General Básica.

5.7. Proyección y sostenibilidad de la propuesta

La propuesta pedagógica basada en estrategias lúdicas se proyecta como una iniciativa sostenible y replicable en distintos contextos de la Educación General Básica. Su flexibilidad metodológica y su fundamentación teórica permiten adaptarla a diversas realidades institucionales.

Asimismo, se promueve la formación continua del docente como elemento clave para garantizar la sostenibilidad de la innovación pedagógica. La reflexión permanente, la investigación educativa y el trabajo colaborativo constituyen pilares fundamentales para la mejora de la práctica docente.

Además, la sostenibilidad de la propuesta adquiere especial relevancia al considerar la inclusión de niños con discapacidad auditiva dentro del aula regular. Su aplicación continua permitirá que los docentes integren recursos didácticos adaptados, como pictogramas digitales, plataformas visuales y aplicaciones interactivas, favoreciendo procesos de aprendizaje accesibles y motivacionales. Al ser una iniciativa que prioriza la diversidad, esta propuesta puede fortalecerse mediante la creación de comunidades educativas inclusivas que compartan experiencias exitosas y buenas prácticas para la atención de necesidades específicas.

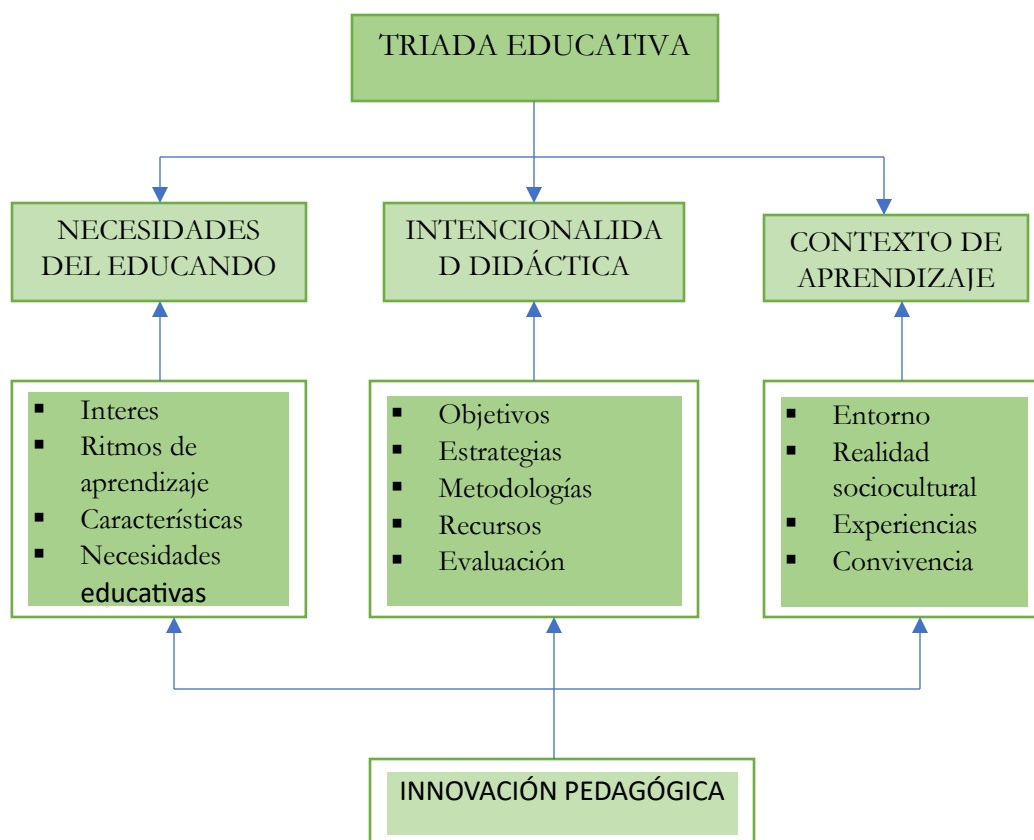
En este marco, el rol del docente resulta determinante, ya que enseñar a los niños con discapacidad auditiva demanda no solo conocimiento técnico, sino también una disposición humana basada en la paciencia y la comprensión. El educador debe convertirse en mediador sensible del aprendizaje, respetando los tiempos de respuesta, utilizando metodologías visuales y generando un ambiente de confianza que estimule la motivación del estudiante.

La combinación de paciencia pedagógica, preparación profesional y vocación inclusiva garantizará que la innovación se mantenga vigente y produzca impactos positivos a largo plazo en el desarrollo integral de todos los educandos.

En complemento a lo expuesto, la propuesta pedagógica basada en estrategias lúdicas contribuye al fortalecimiento del clima escolar positivo, al propiciar espacios de interacción respetuosa y participación equitativa entre todos los estudiantes. El uso del juego como recurso didáctico favorece la comunicación, la empatía y la cooperación, aspectos esenciales para la construcción de una cultura inclusiva dentro del aula.

Finalmente, la proyección a largo plazo de esta propuesta se vincula con la **articulación** entre familia, escuela y comunidad, como agentes corresponsables del proceso educativo. La implementación sostenida de estrategias lúdicas inclusivas requiere del acompañamiento familiar y del respaldo institucional, promoviendo acciones conjuntas orientadas al bienestar y desarrollo integral del estudiante.

Figura 33. Triada educativa para fortalecer la innovación pedagógica en Educación General Básica.



Nota. Elaboración propia a partir de la articulación entre las necesidades del educando, la intencionalidad didáctica y el contexto de aprendizaje.

La tabla muestra que la triada educativa fortalece la innovación pedagógica al articular las **“Necesidades del educando, la intencionalidad didáctica y el contexto de aprendizaje”**, mismas que favorecen el pensamiento lógico, la comunicación, la resolución de problemas y el trabajo cooperativo.

5.8. Reflexiones finales del capítulo

La propuesta pedagógica innovadora basada en estrategias lúdicas inclusivas para la Educación General Básica integra los fundamentos teóricos, metodológicos y evaluativos desarrollados a lo largo del libro, constituyéndose en una alternativa para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva activa, participativa e inclusiva. Su carácter innovador se sustenta en el uso intencional de estrategias lúdicas, flexibles y contextualizadas que favorecen aprendizajes significativos y responden a la diversidad de necesidades presentes en el aula.

Las actividades lúdicas transforman el aula en un espacio dinámico, motivador y participativo. Favorecen el protagonismo del estudiante y facilitan la comprensión de los contenidos. Asimismo, fortalecen habilidades cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas, junto con la autonomía y creatividad. De este modo, el juego adquiere una finalidad pedagógica y enriquece la práctica docente.

La propuesta adquiere especial relevancia en la atención a estudiantes con discapacidad auditiva, puesto que reconoce la necesidad de eliminar barreras para el aprendizaje y la participación. El empleo de apoyos visuales, materiales adaptados, recursos tecnológicos accesibles, sistemas alternativos de comunicación y actividades lúdicas multisensoriales permite diversificar la enseñanza y generar experiencias más comprensibles, motivadoras y accesibles.

En este contexto, el docente inclusivo desempeña un papel fundamental como mediador y transformador del aprendizaje, su labor requiere conocimientos pedagógicos, formación especializada, creatividad, paciencia, empatía y vocación para reconocer y atender las particularidades de cada estudiante como señalan Posso y Barba (2024), el docente inclusivo adopta un enfoque que reconoce y valora la diversidad en el aula (p. 771). Por ello, utilizar la lúdica con intencionalidad pedagógica implica comprender los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje y generar ambientes basados en el respeto, la confianza y la participación.

La innovación educativa implica transformar las prácticas pedagógicas para atender pertinentemente la diversidad. Las estrategias lúdicas inclusivas favorecen aprendizajes significativos, la convivencia y el desarrollo integral. Así, la educación inclusiva reconoce la diversidad como una oportunidad para promover una enseñanza equitativa, accesible y de calidad.

CONCLUSIONES GENERALES

1. La implementación de estrategias lúdicas constituye una alternativa pedagógica pertinente para favorecer aprendizajes activos, significativos y proactivos en los diferentes niveles educativos, al promover la motivación, participación y protagonismo de los estudiantes.
2. La integración sistemática de la lúdica en las áreas curriculares de Educación General Básica permite diversificar las experiencias de aprendizaje y fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y comunicativas.
3. El diseño y utilización de recursos didácticos innovadores, especialmente aquellos elaborados con materiales reciclables o en desuso, favorece la creatividad, la participación y el aprendizaje contextualizado, demostrando que la innovación educativa no depende exclusivamente de recursos tecnológicos.
4. La evaluación formativa se consolida como un componente fundamental de la práctica pedagógica, debido a que permite valorar el proceso de aprendizaje, identificar dificultades y proporcionar retroalimentación oportuna para favorecer el progreso individual de los estudiantes.
5. La investigación educativa y la sistematización de experiencias docentes constituyen mecanismos esenciales para identificar necesidades, valorar la efectividad de las estrategias lúdicas y generar procesos de mejora continua en la enseñanza.
6. La formación continua del profesorado resulta indispensable para fortalecer las competencias didácticas, evaluativas e innovadoras necesarias para diseñar e implementar estrategias lúdicas pertinentes, inclusivas y contextualizadas.
7. El respaldo institucional y las políticas educativas orientadas a la innovación pedagógica son fundamentales para generar condiciones que favorezcan el uso permanente de metodologías activas, recursos innovadores y prácticas educativas inclusivas, contribuyendo así al mejoramiento de la calidad educativa.

RECOMENDACIONES

1. Promover la ludica en todos los niveles educativos, para obtener aprendizajes proactivos.
2. Integrar la lúdica de manera sistemática y planificada en las áreas curriculares de la Educación General Básica.
3. Incentivar la elaboración de recursos didacticos innovadores con materiales en desuso para el desarrollo de los aprendizajes.
4. Fomentar prácticas evaluativas formativas que valoren los procesos y no solo los resultados del aprendizaje.
5. Incentivar la investigación educativa y la sistematización de experiencias como estrategias para la mejora continua de la práctica docente.
6. Promover la formación continua de los docentes en innovación pedagógica y estrategias lúdicas, fortaleciendo sus competencias didácticas y evaluativas
7. Impulsar políticas institucionales que respalden la innovación pedagógica y el uso de metodologías activas en el aula.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Innovación pedagógica: Proceso intencional de transformación de las prácticas educativas orientado a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Lúdica: Estrategia pedagógica basada en el juego y la creatividad, utilizada para favorecer el aprendizaje significativo y el desarrollo integral en los niños.

Aprendizaje significativo: Proceso mediante el cual el estudiante relaciona nuevos conocimientos con saberes previos, otorgándoles sentido y funcionalidad.

Aprendizaje activo: Proceso en el que el estudiante participa de manera directa en experiencias educativas, resolviendo problemas, tomando decisiones, explorando y construyendo conocimientos.

Evaluación formativa: Modalidad evaluativa orientada a acompañar y mejorar el proceso de aprendizaje mediante la retroalimentación continua.

Docente mediador: Docente con vocación que facilita, orienta y acompaña el proceso de aprendizaje del estudiante.

Juego pedagógico: Actividad lúdica intencionalmente diseñada para favorecer el aprendizaje, mediante experiencias dinámicas, participativas y contextualizadas.

Material didáctico reciclable: Recurso elaborado a partir de materiales reutilizables o en desuso, empleado con una finalidad educativa, facilitar la comprensión y construcción de aprendizajes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ardila, H. (2025). *La importancia de equilibrar entusiasmo y motivación. Consultor empresarial*.
<https://heceargo.com/novedades/como-mantener-la-sinergia-entre-entusiasmo-y-motivacion-para-un-crecimiento-sostenible/>
- Aroca Galván, W. H., Cedeño Ostaiza, A. M., Cedeño Ostaiza, S. I., Peñarrieta Vera, V. L., & Tulcan Muñoz, J. M. (2024). Desafíos de la Aplicación de las Estrategias Lúdicas para Desarrollo de la Motricidad Fina. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 10394-10408. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14416.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/14416/20611>
- Aboyte, J., (2025). Impacto de la participación de los padres en los aprendizajes y estado emocional del alumno. *Revista Científica Multidisciplinar*. DOI:
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6.21411 <file:///C:/Users/UTB-PC/Downloads/21411-Texto%20del%20art%C3%ADculo-95926-1-10-20251222.pdf>
- Amaicela, R., Conza, J., Conza, M., Jiménez, K., & Cango, M., (2025). Estrategias de retroalimentación formativa para potenciar el desempeño escolar. *Revista Invecom*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.12549650> <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n1/2739-0063-ric-5-01-e501084.pdf>
- Barreras, T., Soto, Ma. C., Velducea, W., Marin, R., Franco, P., Laguna, A., & Guzman, I., (2021). *Sistematización de experiencias como método para la retroalimentación de la práctica educativa*. *Revista Ciencia de la actividad Física*. DOI: <https://doi.org/10.29035/rcaf.22.2.6>
<https://www.redalyc.org/journal/5256/525669185007/html/>
- Benavides, S., López, I., (2024). Evaluación de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico en el área de matemática en la básica elemental. *Universidad Politécnica Salesiana. Quito-Ecuador*.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27355/1/MSQ792.pdf>
- Borbor Villamar, B. E., Zambrano Valdez, Y. C., Zambrano Valdez, J. G., Palma Holguin, A. I., & Guaman Rodríguez, C. A. (2024). *Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10665-10675.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13211
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13211/19036>

- Cáceres-Mesa, M. L., Téllez-Villeda, O., Veytia-Bucheli, M. G., & Quintero-López, I. (2025). *La influencia de la motivación para el desempeño académico de los estudiantes de Secundaria*. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 8(3), 248-255.
DOI: <https://doi.org/10.62452/663ks49>
<https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/943/899>
- Cirino Martinez , J. D., Govea Jara , K. D., Rodríguez Verduga , A. A., & Torres Reyes , L. C. (2025). *El rol del docente como mediador lúdico en el desarrollo sociolingüístico en niños de 3 a 4 años*. Revista Veritas De Difusão Científica, 6(3), 3487–3502.
<https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i3.1111>
<https://revistaveritas.org/index.php/veritas/article/view/1111/2184>
- Chimbolema Curichumbi, C. Lema Pomaquero, F. y Chimbolema Curichumbi, G. (2024). Herramientas tecnológicas parapotenciar el aprendizaje en la educación básica: una revisión crítica. Revista Imaginario Social. **DOI:** <https://doi.org/10.59155/is.v7i2.183>
<https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/183/337>
- Caiza López, A. J., Mestre Gómez, U., Andino Jaramillo, R. A., & Chela Coyago , O. F. (2022). Desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en clases educación física para educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 3370-3387.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2470
- Castillero Graecl, D. B., Vega, D., Consuegra, D. (2026). Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Cognitivas en Niños de Preescolar. Revista Científica Dicipinar. **DOI:** https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i1.22180
- Calle Tigse, L.B., y Rojas Valdés., G.R. (2026). Desarrollo de juegos cooperativos inclusivos para estudiantes con discapacidad auditiva. Revista de Investigación Educativa y Deportiva. **DOI:** <https://doi.org/10.56200/mentor.v5i13.10936>
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/10936/9681>
- Fabiana, E. F., & Jisson Oswaldo Vega Intriago, J. O. V. I. (2022). *La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes*. Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(Extraordinario), 476–493.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1641>

<https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1641/1627>

Freire, M., Burgoa, G., Cervantes, C., Aguayo, B., & Torres, D., (2023). *La Importancia de la Evaluación Formativa en los Estudiantes con NEE*. *Revista Ciencia Latina*.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7587/11505>

Gualán Minga , L. J., Sandoval Jarro, B. D., León Ochoa, J. M., Chamba Gomes, A. M., Zapata Valverde, Y. F., & Hernández Centeno, J. A. (2025). *Innovación pedagógica en el aula: estrategias para el siglo XXI*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 3434-3453.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16092

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/16092/22956>

Gavilanes Sany, D. G., & Pin Alcívar, L. A. (2023). Estrategias para la enseñanza de los estudiantes con necesidades educativas especiales. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(1), 1-10.

<https://doi.org/10.69516/7d6gg952>

<https://revistaogma.com/index.php/home/article/view/37/64>

Imaicela, R. E., Conza, J. H., Conza, M. E., Jimenez, K. N., Cango, M. C., & Vega, M. M., (2025). *Estrategias de retroalimentación formativa para potenciar el desempeño escolar*. *Revsita Invecom*.

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12549650>

<https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3310/510>

Jimenez, (2024). *Actividades para niños con discapacidad auditiva*.

<https://www.rededuca.net/blog/atencion-temprana/intervencion-ninos-discapacidad-auditiva>.

López Villafuerte, N. M. , Nieto Gómez, R. Y., Delgado Parrales, V. V., & Figueroa Muñiz , L. K. (2024). *Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial*. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 177–194.

<https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218>

<https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/218/409>

Lucas Guadamud , L. A., & Agramonte Rosell, R. de la C. (2024). *Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas*. *Ciencia Latina Revista Científica*

- Multidisciplinar, 8(4), 5474-5492. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12763
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12763/18441>
- Moreira, Y. Proaño, M. Párraga, E. & Ganchozo, S. (2024). *Rol del Docente en la Educación Básica del Ecuador*. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología. DOI: <https://doi.org/10.35381/cm.v10i1.1232>
https://www.researchgate.net/publication/379612411_Rol_del_Docente_en_la_Educacion_Basica_del_Ecuador
- Molina, K, y Malla, B. (20222). Tesis: *la motivación escolar y su incidencia en el rendimiento académico*. Universidad Técnica de Machala. file:///C:/Users/UTB-PC/Downloads/Trabajo_Titulacion_943.pdf
- Mendoza, P; Rivas, J., Freire, J., Ugsha, M., & López, J., (2025). *La motivación y su importancia en el aprendizaje significativo*. Revista IVECOM. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14217937>
<https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n3/2739-0063-ric-5-03-e050328.pdf>
- Monar, K., Abril, E., &Gómez- Trigueros (2023). *Las tecnologías como recursos para la integración educativa: El video con subtítulos para el aprendizaje del alumnado con dis-capacidad auditiva*. Revista Andina del Educación. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.12>
<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/rece/article/view/4188/4219>
- Ministerio de Educacion Deporte y Cultura, *Propuesta Pedagogica*
<https://educacion.gob.ec/propuesta-pedagogica/>
- Ministerio de Educacion, Deporte y Cultura. *Curriculo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales* <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-Priorizado-Elemental.pdf>
- Moya, B., (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Neuronum. V 10. Número 2- 2024 Edición especial CIMA-México ISSN: 2422-5193
<file:///C:/Users/UTB-PC/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714.pdf>
- Miranda, M., Chachipanta, B., Castillo, B., Jimbie, A., &Cambo, U., (2023). *Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integra*. Revista Científica Multidisciplinar. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5934 https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5934

[file:///C:/Users/UTB-PC/Downloads/5933-Texto%20del%20art%C3%ADculo-23512-1-10-20230520%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/UTB-PC/Downloads/5933-Texto%20del%20art%C3%ADculo-23512-1-10-20230520%20(2).pdf)

Ministerio de Educación- Vicepresidencia de la Republica del Ecuador. (2011). Estrategias pedagógicas para atender a las necesidades educativas especiales en la educación regular [https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/02/Manual de Estrategias_100214.pdf](https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/02/Manual_de_Estrategias_100214.pdf)

Ortiz, A. (2013). *Modelos Pedagógicos teorías del aprendizaje*. Ediciones de la U.

Posso, R., Barba, L., (2024). *El docente inclusivo: Liderando el cambio hacia una educación accesible para estudiantes con discapacidad*. Revista de Investigación educativa y Deportiva.

DOI: <https://doi.org/10.56200/mried.v3i9.8735>

<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/8735/7013>

Perez, M. (2023). *Estrategias para motivar a los estudiantes* <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/estrategias-motivacion-estudiantes>

Pullido, (2025). *La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel*. Boletín PPDQ. Universidad Pedagógica Nacional

<https://revistas.upn.edu.co/index.php/PPDQ/article/view/24186/15337>

Palma, S., Rizzo, M., Vera, M., & Palacio, S., (2025). *Estrategias en neuroeducación y aprendizaje basado en la emoción para la motivación en el aula*. Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas Multidisciplinary Journal Investigative Perspectives.

<https://doi.org/10.62574/rmpi.v5i1.282>.

<https://www.rperspectivasinvestigativas.org/index.php/multidisciplinaria/article/view/282/835>

Punina, M., Vite, M., Velasco, A., Arias, E. & Arellano, K., (2025). *El Diseño Universal de Aprendizaje: Principios y Prácticas para una Educación Inclusiva*. Revista Ciencia Latina. DOI:

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15725 <file:///C:/Users/UTB-PC/Downloads/Dialnet-ElDisenoUniversalDeAprendizaje-9990399.pdf>

Prieto, AGV, Díaz, KEM, Villao, MLS, Barzola, Ángel VQ, Taípe, SEB, & Romero, GMC (2024). El papel de la motivación intrínseca en el aprendizaje escolar: estrategias para fomentarla

- en el aula. *Revista de Desarrollo del Sur de Florida* , 5 (7), e4125.
<https://doi.org/10.46932/sfjdv5n7-023>
- Quezada, M., Núñez, C., Aguilar, W., & Reyes, M. (2025). *Innovación del material didáctico como estrategia lúdica en estudiantes de secundaria desde una revisión sistemática*. *Revista InveCom*, 5(4). 1-8. <https://zenodo.org/records/14997093> <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n4/2739-0063-ric-5-04-e504098.pdf>
- Quizhpi Arce, E. R., & Buñay Paguay, M. A. (2025). Estrategias Lúdicas para Mitigar la Disortografía y Mejorar el Aprendizaje en Estudiantes de Educación Básica: Un Estudio Mixto en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 4756-4768.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17248
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17248/24823>
- Rodríguez, A., Campoverde, R., Bermeo, J. & Vivanco, J.(2025). *Innovación Pedagógica: Estrategias que Transforman la Clase en Ecuador*. *Revista REG*, Vol. 4 (Nº. 4),p.2777–1791. DOI:
<https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.424>
<https://revistareg.com/index.php/1/article/view/424/1077>
- Reyes Rodríguez, J. E., & Marcano Molano, P. G. (2023). Actividades lúdicas y rendimiento académico en los estudiantes con discalculia: Leisure activities and academic performance in students with dyscalculia. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(6), 1019 – 1035. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1503>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586626>
- Sánchez, T., Gómez, V., Arana, R., & Urquiza, K., (2025). *Elaboración de material didáctico de origen reciclable para docentes de educación general básica*. *Revista JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1712712>
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3810/3450>
- Sánchez, T., Gómez, V., Arana, R., & Carrera, K. (2023). *Actividades lúdicas: aprendizaje dinámico desde la vinculación con la sociedad y su impacto social*. *Revista Cuadrenos Nacionales*. DOI <https://doi.org/10.48204/j.cnacionales.n33.a4164>
https://revistas.up.ac.pa/index.php/cuadernos_nacionales/article/view/4164/3498

- Soto, J., & Rodelo, M., (2020). *Fundamentos epistemológicos del currículo*. <file:///C:/Users/UTB-PC/Downloads/Dialnet-FundamentosEpistemologicosDelCurriculo-7634432.pdf>
- Sichi, A., Gómez, C., Pareja, C., & Chacon, N., (2024). *La creatividad como Dimensión en la Motivación Escolar*. Universidad Femenina del Sagrado Corazón
DOI: <https://doi.org/10.33539/educacion.2024.v30n2.3326>
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/3326/3520>
- Smowltech. (2025). *Estaciones de aprendizaje: qué son y cómo aplicarlas en el aula*.
<https://smowl.net/es/blog/estaciones-de-aprendizaje/>
- Tovar Rua, D. C., Gómez Muñoz, J. P., Getial Narváez, C. A., Caballero Acosta, Y. K., & Banquez Montejo, Y. (2024). *La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6389-6405. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9174/13678>
- Torres, G., Mastarreno, M., Amaya, R., Campoverde, M., & Marfetan, E. (2024). *Neuroaprendizaje: Estrategias Lúdicas Innovadoras para el fortalecimiento de la Lectoescritura y el Rendimiento Académico en Estudiantes de Educación General Básica*. *Revista científica Multidisciplinar*.
DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15195
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/15195/21667>
- Tivan, M. & Zambrano, W. *La motivación y el proceso de aprendizaje en niños de Educación Inicial 2*. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. DOI:
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2011>
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2011/2566>
<https://editorialelearning.com/blog/recursos-didacticos/>
- Tamayo, J., Padilla, N., Vera, K., Gellibert, O., & Tamayo, J., (2025). *Impacto de estrategias lúdicas en el aprendizaje de conjuntos en educación inicial*. *Revista Minerva*.
<https://doi.org/10.47460/minerva.v6i17.194>
<https://minerva.autanabooks.com/index.php/Minerva/article/view/194>
- Unuzungo Preciado, M. P., Balladares Atoche, C., Bravo Cedeño, B. J., Gordon Torres, C. V., Quito Santana, L. M., & Fernandez Unuzungo, G. D. (2022). *Habilidades sociales:*

desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544-557. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1517/2117>

Vera, N y Ordoñez, R., (2022). *Actividades lúdicas para fomentar el apoyo de la familia en el aprendizaje de los estudiantes de educación general básica*. Revista. Polo del Conocimiento. DOI:
https://doi.org/10.23857/pc.v7i8_file:///C:/Users/UTB-PC/Downloads/4814-25175-2-PB.pdf

Vera Molina, A. Huayamave Castro, A. Sandoval Aucay, C. y Chele Delgado, S. (2025).
Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. Revista Invecom.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503> <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n2/2739-0063-ric-5-02-e502041.pdf>

Unidad Educativa Duplos. (s. f.). *Salto de cuerda* Facebook. URL
<https://www.google.com/search?q=imagen+de+juego+saltando+la+soga>
<https://www.istockphoto.com/es/foto/grupo-de-estudiantes-aprenden-con-maestro-en-el-aula-en-la-escuela-primaria-atractiva-gm1691814062537637962?searchscope=image%2Cfilm>

Escuela de la Nube. <https://eresmama.com/carrera-de-sacos-juego-tradicional/>
<https://eresmama.com/carrera-de-sacos-juego-tradicional/>
<https://www.magnific.com/es/vector-premium/juego-mesa-ninos-personajes-bayas-yoga-33732469.htm#fromView=detail&position=3&uuid=d43a70f6->
<https://es.pinterest.com/pin/768426755166170227/>
<https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/estaciones-aprendizaje/>
<https://www.shutterstock.com/es/search/child-sign-language>
<https://www.shutterstock.com/es/search/child-sign-language>