



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA POTENCIAR EL  
RENDIMIENTO ACADÉMICO EN NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS**

**AUTORA**

**Lic. Dora Beatriz Tomalá Constante.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE  
EXAMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO.**

**Previo a la obtención del grado académico en  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TUTORA**

**Lic. MÓNICA ELIZABETH VALENCIA BOLAÑOS Ph.D.**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2025**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. William González Panchana, Ph.D.**  
**COORDINADOR DEL PROGRAMA**

---

**Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.**  
**TUTORA**

---

**Lic. John Granados Romero, Ph.D.**  
**ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Carlos Isaac Barros Bastidas, Ph.D.**  
**ESPECIALISTA 2**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.**  
**SECRETARIA GENERAL**  
**UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN:**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Dora Beatriz Tomalá Constante, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

Lic. Mónica Valencia Bolaños, Ph.D.  
C.I. 1709278194

**TUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO  
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, Dora Beatriz Tomalá Constante**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, “La lúdica como herramienta didáctica para potenciar el rendimiento académico en niños de 8 a 10 años” previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme a las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 05 días del mes de noviembre del 2025

---

Lic. Dora Beatriz Tomalá Constante

C.I. 0925455800

**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO  
AUTORIZACIÓN**

Yo, Tomalá Constante Dora Beatriz.

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 05 días del mes de noviembre del 2025

---

Dora Beatriz Tomalá Constante

C.I. 0925455800

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado: "La lúdica como herramienta didáctica para potenciar el rendimiento académico en niños de 8 a 10 años" presentado por el estudiante, Dora Beatriz Tomalá Constante fue enviado al Sistema Antiplagio Compilatio, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 07%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
*magister*

**Dora -examen complejo-vf-mv**

**7%**  
Textos sospechosos

- 5% Similitudes  
2% similitudes entre comillas  
0% entre las fuentes mencionadas
- 2% Idiomas no reconocidos
- 0% Textos potencialmente generados por IA

Nombre del documento: Dora -examen complejo-vf-mv.docx  
ID del documento: 407840c1c99980526b3ac58e6d3aec6b6ca576ce  
Tamaño del documento original: 532.27 kB

Depositante: Mónica Elizabeth Valencia Bolaños  
Fecha de depósito: 8/8/2025  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 8/8/2025

Número de palabras: 3833  
Número de caracteres: 25.670

LIC. MÓNICA VALENCIA BOLAÑOS, PhD.

C.I. 1709278194

**TUTORA**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a la Universidad Estatal Península de Santa Elena (UPSE), por ser el espacio donde he podido fortalecer mis conocimientos, valores y habilidades, y por brindarme las herramientas necesarias para crecer tanto en el ámbito académico como personal. Gracias a su compromiso con la educación de calidad y al acompañamiento de sus docentes, hoy puedo sentirme más preparada para afrontar los desafíos profesionales que se presenten.

De manera muy especial, deseo agradecer a mi tutora, la Lcd. Mónica Elizabeth Valencia Bolaños, PhD, por su acompañamiento constante, su orientación precisa y su gran calidad humana. Su apoyo ha sido fundamental durante el proceso de elaboración de este ensayo, ya que supo guiarme con paciencia, claridad y exigencia académica. Gracias por brindarme siempre una palabra de aliento, por corregirme con respeto y por motivarme a superarme en cada etapa del proceso.

Este trabajo no solo representa un avance académico, sino también un paso más en mi camino de formación como futura profesional. Gracias por ser parte de este logro.

**DORA BEATRIZ TOMALÁ CONSTANTE**

**DEDICATORIA**

Dedico este trabajo con todo mi amor a las personas que han estado a mi lado en cada paso de este camino, brindándome su apoyo incondicional y su cariño sincero.

A mis padres, Narcisa Constante y Francisco Tomalá, gracias por ser el pilar de mi vida, por sus valores, esfuerzo y su ejemplo, que me han guiado siempre. Todo lo que he alcanzado es gracias a ustedes.

A mis hijos, quienes son mi mayor motivación y el motor que me impulsa a seguir luchando por mis metas. Ellos me enseñan cada día que todo esfuerzo vale la pena cuando se hace con amor. Este logro también es suyo, porque en sus miradas encuentro la fuerza para no rendirme. A mi esposo, por acompañarme y estar presente cuando más lo necesito. Y a mi sobrina, Erika Daniela, gracias por tu apoyo en todo momento, por tu ayuda desinteresada y por estar ahí siempre con una palabra de aliento. A todos ustedes, les dedico este trabajo con el corazón lleno de gratitud y amor.

**DORA BEATRIZ TOMALÁ CONSTANTE**

**ÍNDICE GENERAL**

|   |             |
|---|-------------|
| <b>TÍTULO DEL TRABAJO .....</b>             | <b>I</b>    |
| <b>TRIBUNAL DE GRADO .....</b>              | <b>II</b>   |
| <b>DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....</b> | <b>IV</b>   |
| <b>AUTORIZACIÓN .....</b>                   | <b>V</b>    |
| <b>CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO .....</b>    | <b>VI</b>   |
| <b>AGRADECIMIENTO .....</b>                 | <b>VII</b>  |
| <b>DORA BEATRIZ TOMALÁ CONSTANTE.....</b>   | <b>VII</b>  |
| <b>DEDICATORIA .....</b>                    | <b>VIII</b> |
| <b>ÍNDICE GENERAL .....</b>                 | <b>IX</b>   |
| <b>RESUMEN .....</b>                        | <b>X</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>                       | <b>XI</b>   |
| <b>INTRODUCCIÓN .....</b>                   | <b>1</b>    |
| <b>CONTEXTUALIZACIÓN .....</b>              | <b>3</b>    |
| <b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>     | <b>5</b>    |
| <b>TEORIZACIÓN .....</b>                    | <b>7</b>    |
| <b>METODOLOGÍA.....</b>                     | <b>9</b>    |
| <b>PROPUESTA .....</b>                      | <b>11</b>   |
| <b>CONCLUSIONES .....</b>                   | <b>12</b>   |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>     | <b>13</b>   |

## RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo aplicar la lúdica como herramienta didáctica para potenciar el rendimiento académico en niños de 8 a 10 años de Educación Básica General de la provincia de Santa Elena-Ecuador. Durante el estudio se evidencia que, al integrar el juego en el aprendizaje, captan la atención de los niños estimulando su interés y motivación, elementos fundamentales para un aprendizaje significativo. Este enfoque permite a los estudiantes adquirir conocimiento de aspectos cotidianos, que desde la sencillez del día a día facilitan la agradable experimentación y sensación de goce y amenidad. Si el estudio produce placer y alegría para los estudiantes, entonces se avanzará significativamente en la transmisión y construcción del conocimiento. El ensayo está basado en una revisión documental de diversos autores y de las planificaciones docentes, acompañada de la observación en el aula para conocer las estrategias utilizadas por los docentes para mejorar el rendimiento académico en los niños entre 8 y 10 años. Las conclusiones indican que las herramientas lúdicas deben ser implementadas por los docentes para lograr el fortalecimiento de los procesos de enseñanza - aprendizaje, y con ello, despertar el interés de los estudiantes por aprender, Así mismo se evidenció que los niños aprenden mientras juegan, por tanto, lo aprendido permanece en los recuerdos y esto se convertirá en un conocimiento previo a temas venideros.

**Palabras clave:** Lúdica, herramienta didáctica, rendimiento académico.

**ABSTRACT**

This research aims to apply playfulness as a didactic tool to enhance academic performance in children aged 8 to 10 in General Basic Education in the province of Santa Elena, Ecuador. During the study, it was found that by integrating play into learning, the attention of the children is captured, stimulating their interest and motivation, which are fundamental elements for meaningful learning. This approach allows students to acquire knowledge of everyday aspects, which, from the simplicity of daily life, facilitate pleasant experimentation and a sense of enjoyment and comfort. If studying brings pleasure and joy to the students, then significant progress will be made in the transmission and construction of knowledge. The essay is based on a documentary review of various authors and teaching plans, accompanied by classroom observation to understand the strategies used by teachers to improve academic performance in children between 8 and 10 years old. The conclusions indicate that playful tools should be implemented by teachers to strengthen the teaching-learning processes and, in doing so, spark students' interest in learning. It was also evident that children learn while playing; therefore, what they have learned remains in their memories and will become prior knowledge for future topics.

Keyword: playful, didactic tool, academic performance.

## INTRODUCCIÓN

La lúdica es una estrategia clave en la educación básica, ya que permite a los estudiantes no solo acceder a la información presentada por los docentes, sino que también les permite interpretarla, analizarla, construir nuevos conocimientos y aprender jugando; sin embargo, el historiador holandés Huizinga (1957), creador de la teoría del “Homo ludens”, plantea que lo lúdico no se limita al juego, sino que este es solo una parte de él, pues dentro de la lúdica se encuentra toda expresión humana que origine goce y placer para el individuo: sea el arte, la poesía, el canto, la danza, el deporte, o todo aquello en lo que el individuo encuentra el sentido de su vida.

Basado en lo anterior, se resalta el aporte de Piaget (1961), quien señala que, “el juego enfocado al aprendizaje permite el desarrollo natural del pensamiento lógico y la comprensión del entorno en el que se desarrolla el infante”. Mientras que, desde la visión constructivista de Vigotsky (1933-1966), “el juego es entendido como una actividad mediante la cual el niño construye su aprendizaje activamente”, pues les permite interrelacionarse de forma afectuosa con sus pares, les despierta el interés por aprender y participar en la clase, además de favorecer la interacción social y comunicativa. Tales afirmaciones, permiten ratificar la importancia de incorporar actividades dinámicas, que llamen la atención de los estudiantes para que de esta forma se consolide el conocimiento.

De allí que, se prevé que esta propuesta de incorporación de la lúdica en el proceso de enseñanza contribuya al fortalecimiento del rendimiento académico a través de metodologías y estrategias activas, significativas, innovadoras y contextualizadas que hagan más fácil y accesible el contenido programático de las asignaturas, pues aprender sobre cualquier tema es una actividad compleja pero fundamental sobre todo en los primeros años de formación. Por ello, no se debe olvidar que lo que se aprende bien, se tiene presente siempre, por ende, es imprescindible que los métodos de enseñanza se actualicen para que el conocimiento no solo se consolide, sino que además motive al estudiante a seguir aprendiendo por el resto de su vida.

## ANTECEDENTES

Diferentes estudios han demostrado el valor pedagógico del juego en el fortalecimiento de la comprensión lectora en niñas y niños menores de 12 años, como el aporte de Herrera-García (2021), realizado en instituciones educativas de nivel inicial en Perú, cuyo propósito fue analizar cómo las actividades lúdicas influyeron en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en niños pequeños, utilizando el enfoque cualitativo basado en la revisión bibliográfica y la sistematización de experiencias pedagógicas enfocadas en la lectura y escritura; incluyó la dramatización, los juegos de roles y la lectura activa con participación estudiantil, lo que permitió a los estudiantes mostrar una mayor disposición hacia la lectura y la escritura.

Esta investigación permitió a Herrera-García (2021), demostrar que, la planificación e implementación de actividades lúdicas, basadas en juegos además de estimular la creatividad, mejora de forma sustancial la interacción entre el profesor y los alumnos, generando un mejor y adecuado ambiente para el aprendizaje y, por ende, una mayor disposición para leer y escribir. Así mismo, con la aplicación de estas estrategias los alumnos llegan a expresar sus ideas con mayor fluidez, claridad, formulan preguntas, establecen relaciones de causa efecto entre el contenido leído y el contexto en el que se desarrollan, se promueve la motivación hacia la lectura, logrando desarrollar habilidades psicolingüísticas fundamentales que potencian el rendimiento de los alumnos en la lectura y la escritura activa.

En el mismo orden de ideas, como referente nacional, se menciona el trabajo de Rincón et al. (2023), quien llevó a cabo una investigación referida al impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana, cuyo objetivo principal se centró en analizar la forma en la que estas estrategias incidieron en la construcción de autonomía en niñas y niños menores de 10 años, lo que permitió visualizar el proceso de aprendizaje autónomo con respecto a la lectura. Este estudio fue implementado a través un enfoque de investigación cualitativa que permitió la aplicación de entrevistas, la observación directa y el análisis documental con el que se obtuvo información de fuentes primarias.

Entre los resultados obtenidos por Rincón et al. (2023), se encuentra que tanto el juego como las actividades lúdicas fomentan la socialización, la independencia y en la

misma medida fortalecen las habilidades cognitivas de los estudiantes, sobre todo en lo que se refiere a la interacción con sus pares, demostrando que este tipo de actividades potencian la autonomía en el proceso de adquisición de habilidades para desarrollar el pensamiento crítico en la infancia.

Por último, en el contexto local se presenta el trabajo de Reyes Rodríguez, J. E., & Marcano Molano, P. G. (2023), titulado: Actividades lúdicas y rendimiento académico en los estudiantes con discalculia, desarrollado en la Universidad Estatal Península de Santa Elena. En él, logró demostrar la influencia que tiene el juego en el desarrollo de habilidades, destrezas y beneficios en el rendimiento académico en niños con discalculia, pues contribuye no solo a elevar los niveles de autoestima, sino que además propicia la creación de un entorno educativo inclusivo y estimulante.

Los resultados obtenidos evidenciaron que, el juego o las actividades lúdicas permiten al estudiante con discalculia, desarrollar habilidades y destrezas que impactan de forma positiva en su rendimiento académico, además les permitió: aumentar la confianza en sus capacidades, incrementar su autoestima y de esta forma se logró crear un entorno educativo inclusivo y estimulante, pues no solo se superó una dificultad específica, sino que también se contribuyó con el crecimiento personal, académico e integral de los niños.

### **CONTEXTUALIZACIÓN**

Durante el período de prácticas pedagógicas en una unidad de educación general básica ubicada en la provincia de Santa Elena- Ecuador, las docentes pusieron en práctica diversas dinámicas escolares como: dramatizaciones, lecturas al aire libre, cancionero lector, entre otras, todas ellas adaptadas al entorno rural que presenta como muchos otros, limitaciones estructurales, tecnológicas y pedagógicas en donde hacen vida estudiantes de un nivel socioeconómico bajo, caracterizado por hogares que en su mayoría dependen de actividades agrícolas, comercio y jornales informales.

Es, además, un entorno cultural en donde los docentes continúan planificando de acuerdo a metodologías convencionales de aprendizaje que se centran en realizar ejercicios de memorización, en clases tradicionales de repetición, sin la implementación de estrategias activas o recursos lúdicos que les permita crear ambientes de aprendizaje dinámicos,

motivadores y efectivos que promuevan el aprendizaje significativo y preparen a los estudiantes para el éxito en la vida. Por ello es importante que el personal docente sea actualizado y formado en esta materia.

Para constatar esta debilidad, fue necesaria la implementación de técnicas como la observación en el aula y la revisión de planificaciones docentes, en las cuales se pudo evidenciar que gran cantidad de alumnos en las edades comprendidas entre los 8 y 10 años presentan un bajo rendimiento académico, esto debido a que las actividades que implementan los docentes son fichas de trabajo impresas, en las que los estudiantes no tienen ninguna posibilidad de experimentar, manipular objetos, plantear sus propias formas de aprender o de poner a prueba sus ideas, lo que coarta su creatividad e imaginación, no encontrando sentido en lo que aprenden.

También se pudo constatar que, la relación entre docentes y alumnos es unidireccional, es el profesor quién impone al alumno la forma de aprender, además de continuar impartiendo clases que carecen de actividades dinámicas, trayendo como consecuencia: falta de motivación, desinterés, dificultad para concentrarse, pérdida de interés en el aprendizaje, lo que obliga al docente a forzar la interacción y participación con interrogatorios o pruebas, situación que agrava más la problemática existente, pues los estudiantes no le encuentran sentido a lo que aprenden.

Esta práctica rutinaria y monótona en muchas instituciones educativas ha sido tema de discusión de autores como Garcés (2019), quien expone una crítica hacia la educación actual, la cual está “caracterizada por su enfoque academicista y deshumanizador, en el que se da mayor importancia a la adquisición de conocimientos teóricos y a la memorización de información, dejando de lado el desarrollo integral en los estudiantes”, por lo que presenta, la estrategia lúdica como una alternativa que busca romper con dicho enfoque, al incorporar el juego y la diversión en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así mismo, Cuasapud y Manguashca (2023), plantean que la “implementación de actividades lúdicas permite el desarrollo de la motivación, el trabajo colaborativo, la empatía, un espacio seguro y libre de presiones donde los niños pueden experimentar y practicar nuevas habilidades, resolver problemas y desarrollar su pensamiento abstracto”, ya que aprenden a regular su propio comportamiento e interactuar de manera cooperativa con

otros, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo y social, aspectos que se pretenden lograr con esta investigación.

### **DEFINICIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO**

Esta investigación tiene como objetivo principal aplicar la lúdica como herramienta didáctica para potenciar el rendimiento académico en niños de 8 a 10 años de una institución educativa ubicada en la provincia de Santa Elena- Ecuador. Es de notar, como ya se había mencionado, estos niños presentan un bajo rendimiento académico en el que pueden estar influyendo diversos factores como: la poca comprensión lectora, falta de apoyo y motivación de los padres, el entorno social, además de la carencia de estrategias innovadoras en el desarrollo de las clases que les puedan despertar el interés por aprender, situación que afecta en gran medida su desarrollo académico.

También, se ha podido identificar que los docentes utilizan métodos tradicionales de enseñanza, centrados en la repetición mecánica, en la lectura impuesta y literal, en las clases monótonas y unidireccionales, lo que genera aulas poco dinámicas y estudiantes dispersos, desmotivados. Por tal razón, se plantea la necesidad de aplicar la lúdica en los entornos de aprendizaje con la finalidad de que el estudiante sea capaz de desarrollar habilidades, destrezas, capacidades, de estimular su creatividad, de fortalecer el pensamiento crítico, de promover la adquisición de conocimientos de forma natural y divertida, así como aumentar la motivación y el interés por aprender, convirtiéndose en una alternativa metodológica adecuada para contribuir con el desarrollo de habilidades en el grupo etario.

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Durante estos últimos años en América Latina y el Caribe se conoce que a través del estudio denominado ERCE 2019 de la UNESCO, el cual revela que, en 16 países de la región, en promedio, más del 40% de los estudiantes de 3er grado y más del 60% de 6° grado de primaria no alcanzan el nivel mínimo de competencias fundamentales en Lectura y Matemática.

Estos datos, por demás reveladores, fueron expuestos por Claudia Uribe, directora de la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago) quien señala además que: “El (ERCE 2019:27) muestra resultados que dan

cuenta de muy bajos niveles de aprendizaje en la región y de un estancamiento en su progreso.”

Estos resultados revelan un presente sombrío y desolador, como también pronostican un futuro incierto. Es de notar que se adicionan a estos datos, los vacíos a nivel teórico, metodológico y curricular en la enseñanza y que se pueden evidenciar durante la revisión de los marcos curriculares descontextualizados, sin la aplicación de estrategias que promuevan el aprendizaje activo y participativo centrado en el estudiante. Esta descripción, sin duda, evidencia el predominio del modelo tradicional con sus características tales como: la lectura mecánica en voz alta y baja, la copia de textos y ejercicios de memorización, el rol del niño pasivo, y el docente es el único que genera acción, sin interacción. Todo ello, muestra una contradicción latente entre la teoría pedagógica vigente y la didáctica desarrollada en el aula.

Tal situación se convierte en una realidad del sistema educativo ecuatoriano que no cumple con la función de gestionar y garantizar una educación de calidad, calidez, integral, con pertinencia pedagógica y social. Para esta investigación, implica un desafío pues, como lo afirma Freire (1970) mientras se conserven las inequidades e injusticias, seguiremos perpetuando las desigualdades, y limitando el desarrollo de las personas a la autonomía y la liberación.

Por su parte, Vargas-Amézquita, Castro y Carrión (2024), a través de una revisión de 37 estudios latinoamericanos, evidenciaron que la “lúdica y las TIC’s son aplicadas de forma dispersa y sin orientación curricular clara, lo que limita su eficacia como herramienta de enseñanza”, situación que es lamentable en estos tiempos en los que existen innumerables avances teóricos y tecnológicos que pueden ser aprovechados para que no sigan existiendo marcadas dificultades estructurales en la implementación de metodologías activas y lúdicas en las aulas de educación general básica, particularmente en contextos rurales.

Y es precisamente en las zonas rurales donde la problemática se agrava, puesto que los recursos didácticos son escasos y es limitada la innovación en la implementación de metodologías activas y estrategias lúdicas que pudieran atraer en cierta forma el interés por asistir a la escuela y aprender, por ello, es necesario resaltar el valor del juego, la

implementación de herramientas lúdicas que permitan adquirir conocimientos relevantes que consoliden lo aprendido para el resto de la vida de cada estudiante en esta primera etapa de formación, con la finalidad de mitigar las brechas de aprendizaje que se amplían más cada año por el hecho mismo de no implementar estrategias que vayan a la par de la forma en como el estudiante de hoy aprende.

Tal situación afecta de forma recurrente a la educación básica ecuatoriana, ya que directamente de la realidad se pueden identificar necesidades que requieren atención y mejoras como por ejemplo: la formación docente en el diseño y aplicación de estrategias lúdicas claras, el proveerles de materiales didácticos adaptados al contexto en el que se van a implementar, el establecimiento herramientas didácticas como recurso esencial para potenciar el rendimiento académico y la revalorización del juego como un elemento formativo. Tales inquietudes responden a todas estas demandas y en las que se desea aportar evidencias y propuestas concretas basada en actividades lúdicas estructuradas y contextualizadas.

## **TEORIZACIÓN**

La lúdica como estrategia didáctica se fundamenta en diversas corrientes pedagógicas que reconocen el valor formativo del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre los cuales se destaca el aporte de Jean Piaget (1961) y Lev Vygotsky (1979), quienes plantean que “el juego es una de las formas naturales de aprendizaje en la infancia, momento en el que el alumno desarrolla habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales de forma más rápida y perdurable”, y en el que se consigue la participación activa, la exploración y la construcción significativa del conocimiento, base fundamental de los futuros aprendizajes de los niños y niñas menores de 10 años.

Por su parte, Camargo, G. y otros (2017), enfocaron su estudio “en implementar estrategias lúdicas que motiven a los niños a permanecer en la escuela y lograr en ellos un aprendizaje significativo”. En él se evidenció que la falta de motivación en los estudiantes es debido a la poca implementación de estrategias lúdicas en el aula de clases, a que no existe acompañamiento y apoyo en casa, aunado a factores externos como el socioeconómico”. Así mismo, González de la Roca et al. (2021), destaca la importancia de reconocer en la formación física, psicológica, social y cognitiva de los estudiantes el papel primordial del

juego, “que permite trabajar la libertad de expresión y el desarrollo de actividades que involucren la creatividad, la imaginación y fortalezcan la identidad y autonomía del ser humano”.

Estas aseveraciones explican que, dado el carácter multisensorial de las actividades lúdicas, en ellas se pueden involucrar los estudiantes para que vivan experiencias integradoras que estimulen su interés y favorezcan el aprendizaje significativo. De igual forma, Góez-Truco (2022), plantea que “el juego y las estrategias lúdicas implementadas en la infancia potencian la mediación para la apropiación de la información que se presenta en la escuela”. Entonces, desde una perspectiva curricular, la inclusión de la lúdica en la planificación docente responde al paradigma constructivista, que reconoce al estudiante como sujeto activo de su propio aprendizaje por lo que el juego se convierte en una estrategia metodológica que favorece la interacción, la colaboración y la autonomía de los infantes.

Con esta incorporación de los juegos didácticos, dramatizaciones, narraciones interactivas o dinámicas participativas, en la planificación docente, se construyen entornos de aprendizaje que potencian no solo las capacidades lectoras y analíticas, sino también las socioemocionales, tal y como lo señalan Carrillo y García (2021), cuando sostienen que “la lúdica promueve el desarrollo integral del niño al generar una conexión emocional con el contenido educativo lo que les permite mejorar su proceso de aprendizaje”.

En otro orden de ideas, se hace referencia al planteamiento de Caizaluisa et al. (2024), quien agrega otro elemento importante a considerar y tiene que ver con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), “metodología eficaz para el desarrollo de la comprensión y articulación de los contenidos especialmente en contextos educativos que promueven el aprendizaje activo y significativo”, con lo que se facilita la adquisición de habilidades orales, se fomentan competencias cruciales como la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la aplicación de conocimientos en situaciones reales, lo que aumenta la motivación y el interés del alumnado, esto aunado a la relación de los contenidos que existe entre las áreas, lo que permite ampliar el conocimiento, despertar el interés y la curiosidad por investigar, lo que resulta provechoso.

De allí que, se estén proponiendo en cada uno de los estados nacionales políticas educativas para implementar en los lineamientos curriculares, metodologías activas como la

lúdica, con el objetivo de potenciar el rendimiento académico en los primeros años de educación; sin embargo, en el aula se implementan de forma limitada o no se cumplen debido a la poca formación docente en esta materia y también a la resistencia a crear espacios innovadores o atreverse a romper esquemas tradicionales, aunado al hecho de los escasos recursos con los que se cuenta en los contextos afectados.

Esto reafirma lo señalado por Márquez (2020), quien hace énfasis en las consecuencias que genera la desconexión entre el currículo prescrito y el currículo ejecutado por los docentes en las aulas, observándose grandes brechas en el aprendizaje que podrían mitigarse con la puesta en práctica de programas institucionales orientados a consolidar la formación docente en herramientas lúdicas aplicadas al proceso de enseñanza, que posteriormente serán aprendidas por los alumnos.

## **METODOLOGÍA**

Para llevar a cabo este estudio que tiene como objetivo: aplicar la lúdica como herramienta didáctica para potenciar el rendimiento académico en niños de 8 a 10 años, se asumió la técnica de investigación documental que, Carbajal, R. (2020) define como:

Un proceso sistemático de búsqueda, selección, lectura, registro, organización, descripción, análisis, e interpretación de datos extraídos de fuentes documentales existentes en torno a un problema, con el fin de encontrar respuestas a interrogantes planteadas en cualquier área del conocimiento humano.

Esto en virtud de que fue necesaria la consulta de diferentes autores relacionados con la lúdica como herramienta metodológica, así como la planificación de los docentes para conocer sus métodos de enseñanza a esos niveles.

De igual forma, el estudio está enmarcado dentro de un enfoque descriptivo que Sabino en su obra “el proceso de investigación”(1992) define como “el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (Martínez, 2018).

A continuación, se presenta una sistematización del contenido bibliográfico utilizado en esta investigación para argumentar las estrategias lúdicas que se pueden incluir en la planificación docente como herramienta para potenciar el rendimiento académico en niños de 8 y 10 años.

Ver imagen 1: Ficha de sistematización bibliográfico



Ver imagen 2: Ficha de sistematización bibliográfico



Autor: Tomalá, D. (2025). Link disponible en las referencias.

## PROPUESTA

**Todo lo expuesto permite reflexionar y proponer:**

**Una guía con estrategias lúdicas que permitan potenciar el rendimiento académico en los alumnos de 8 a 10 años.**

### ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

| Estrategia  | Actividad   | Frecuencia                 | Responsables              |
|---|---|----------------------------|---------------------------|
| Diagnóstico inicial   | Estrategias para identificar en cuales áreas o asignaturas hay más bajo rendimiento   | Primer mes del año escolar | Docentes – DECE           |
| Pesca de Palabras   | Se utilizan elementos como cañas de pescar con imanes, tarjetas con letras o palabras, y un "estanque" (una caja, pecera, o similar) para que los niños "pesquen" letras o palabras | Semanal                    | Docentes de aula          |
| Cantando Aprendo  | Incluir canciones con letras que les enseñen vocabulario, números, incluso sobre temas como animales, partes del cuerpo, ciencias.  | 2 veces por semana         | Docentes de aula          |
| El arte en el aula  | Incluir el dibujo guiado, pintura con música, obras al aire libre con materiales naturales como hojas de árboles, experimentos con pintura.   | Semanal                    | Docentes y psicopedagoga  |
| Uso de recursos tecnológicos                                  | Apoyar temáticas con simuladores, cuestionarios interactivos o videos.  | Semanal                    | Docentes de aula          |
| La Gamificación como estrategia de enseñanza                  | La gamificación puede transformar el aula en un espacio más divertido y menos intimidante.  | Quincenal                  | Docente de apoyo o tutora |
| Ayuda individual, Participación familiar: Misiones y Desafíos | Talleres para padres, guía de actividades en casa: Ver una película, dramatizar algún tema  | Bimestral                  | DECE – Dirección          |
| Evaluación y retroalimentación                                | Registro de avances y retroalimentación personalizada   | Trimestral                 | Docentes – Dirección      |

### **Recursos Necesarios**

- Material didáctico (cartillas, cuentos, fichas, juegos fonológicos)
- Apoyo del DECE o equipo psicopedagógico
- Espacios adecuados y al aire libre
- Participación activa de las familias
- Tiempo asignado dentro del horario escolar para intervención específica

### **Evaluación**

- La evaluación será continua y formativa. Se utilizarán los siguientes indicadores:
  - Progreso en los niveles de lectura y escritura de los estudiantes (evaluaciones comparativas).
  - Mejora en las calificaciones generales en las demás áreas.
  - Participación activa en las actividades lúdicas de comprensión lectora.
  - Nivel de involucramiento de las familias.
  - Satisfacción de docentes y padres frente a los resultados obtenidos.

### **CONCLUSIONES**

La sistematización de los fundamentos teóricos de la aplicación de la lúdica como una herramienta didáctica, evidencia que esta influye de manera fundamental en el rendimiento académico de los estudiantes. Además, fomenta el desarrollo social y emocional, pues fortalecen habilidades de comunicación y de interacción entre sus pares, brindándoles una experiencia educativa integral y participativa. Por ello, se convierte en una estrategia educativa eficaz para potenciar la motivación, el compromiso, la responsabilidad, el interés por aprender e involucrarse más en su proceso de aprendizaje. Entonces, las herramientas lúdicas transforman la enseñanza en una experiencia de piel adentro, en donde el aprendiz es el protagonista y centro de todo el proceso.

Para que estas herramientas resulten exitosas, se hace necesario establecer una correcta estructuración del ambiente o espacio en el que el docente juega un papel primordial, pues su rol como facilitador es determinante. Por ello, desde esta perspectiva, las relaciones docente- estudiante conseguirán el vínculo que favorezca la gestación de experiencias afectivas, efectivas, creativas y auto-reguladoras. En donde, se tenga la conciencia de lo aprendido, su utilidad como de lo que falta aprender son imprescindibles.

Es importante recalcar que, la meta aprendizaje la responsabilidad del mismo. Este es uno de los trascendentales resultados cuando todos los elementos que forman parte del aprendizaje confluyen en el estudiante.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anchundia Alava, I., & García Alcívar, B. (2024). *Recursos tecnológicos y su impacto en el proceso de enseñanza –aprendizaje. Caso de estudio con estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Fanny de Baird*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades 5 (4), 4259–4269. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2566>
- Caizaluisa, L., Sumba, V., y Recalde, F. (2024). *Aprendizaje basado en proyectos en el desarrollo de la comprensión lectora del inglés*. Conciencia Digital, 7(4), 6-28. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v7i4.3209>
- Camargo G. Y Otros (2017) *Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño*. (Costa Rica: Repertorio Americano 2012) 106
- Carbajal Amaya, RobertoVladimir. (2020). *Metodología de la investigación: investigación bibliográfica/documental / Roberto Vladimir Carbajal Amaya*. -- 1ª ed. – San Salvador, El Salv.: s.n., 2020 45 p.: 27 cm.
- Carrillo, P., y García, M. (2021). *La docencia compartida como estrategia inclusiva real. Un análisis para su puesta en práctica. Papeles salmantinos de educación*, ISSN 1578-7265, N°. 25, 2021, págs. 39-61. <https://summa.upsa.es/viewer.vm?id=143804&lang=es>
- Cuasapud, J., Maiguashca, M. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. Revista Científica UISRAEL, 10(1), 151-165. Epub 10 de abril de 2023. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Delgado Castillo, M. D. L., & Zambrano Montes, L. C. (2021). *Técnicas creativas para la evaluación del aprendizaje en los estudiantes de bachillerato*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo),6(3), 48-62
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores
- Garcés, M. (2019). *Escuela de rebeldes*. Barcelona: Anagrama.
- García, P., & Martínez, L. (2021). *La familia como pilar del éxito académico: Un análisis desde la perspectiva del capital social*. Educación y Sociedad, 39(1), 87-102.

- Góez-Truco, S., Guarín-Suárez, S., Salcedo-Quiroz, W. y Aponte-Rivera, A. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. *Rastros Rostros*, 24(2), 1-16. doi: <https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>
- González de la Roca, C. I., Chocoj González, M., Guzmán Pérez, M. M., Alfaro Méndez, I. M., y Ríos Ramírez, A. (2021). *Neurociencia: el juego como conector del aprendizaje*. *Revista Académica CUNZAC*, 4(1), 47-51. <https://doi.org/10.46780/cunzac.v4i1.31> [ Links ]
- González, R. y Szabo, Y. (2022). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple: Nuevo informe del Banco Mundial-UNICEF*. Disponible en: <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>.
- Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., & Castro Molina, N. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. doi:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
- Heale, R., & Forbes, D. (2022). *Exploración de barreras y soluciones para fomentar la puesta en práctica de la evidencia dentro de un enfoque de evaluación integrado: reflexiones desde el campo*. *Review of Education*, 10(3), e3351. <https://doi.org/10.1002/rev3.3351>
- Herrera-García, R. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*. 110. 10.35381/r.k.v6i4.1448. [file:///C:/Users/User/Downloads/Estrategias\\_ludicas\\_para\\_mejorar\\_y\\_fomentar\\_la\\_lec.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Estrategias_ludicas_para_mejorar_y_fomentar_la_lec.pdf)
- Huizinga, J. (1957). *Homo ludens*. Madrid: Emecé Editorial. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/gaceta/article/view/513/859>
- Márquez, J. (2020). *Pedagogía de la lectura en educación popular: el caso de los pre-ICFES populares en Bogotá*. *Enunciación*, 25(1), 91–102. <https://doi.org/10.14483/22486798.16014>
- Martínez, C. (2018). *Investigación descriptiva: definición, tipos y características*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva>
- Muñoz, L. (2015). *Los juegos de palabras como estrategia didáctica para desarrollar la producción textual en los niños del Grado 4*. Universidad de Nariño-Colombia
- Palacios, L. (2006). *El valor del arte en el proceso educativo*. *Reencuentro* (46), 1-21. <https://www.redalyc.org/pdf/340/34004607.pdf> [ Links ]

- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica. pág. 205.
- Porta, M. (2018). *La importancia de la evaluación diagnóstica en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto para docentes como para estudiantes*. En L. Acar, G. Alarcón, & F. Alvarez (Edits.), *Reflexión académica de Diseño y Comunicación N° XXXV* (D. Divasto, & J. Jara, Trads., Vol. 35, pág. 180). Buenos Aires, Argentina: Palermo. Obtenido de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=691&id\\_articulo=14552](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=691&id_articulo=14552)
- Reyes Rodríguez, J. E., & Marcano Molano, P. G. (2023). *Actividades lúdicas y rendimiento académico en los estudiantes con discalculia*. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(6), 1019 – 1035. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1503>
- Rincón, S., Mero, Z. y Ruiz, N. (2023). *Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana*. *Revista Franz Tamayo / Volumen 5, No. 14/Septiembre - diciembre 2023* ISSN: 2710-088X - ISSN-L: 2710-088X <https://revistafranztamayo.org/index.php/franztamayo/article/view/1159/2536>
- Tomalá, D. (2025). *Ficha de sistematización bibliográfico*. Link. [https://www.canva.com/design/DAGvJLgC9XM/P1tWpWqGI5-oLpEEo1I5fg/view?utm\\_content=DAGvJLgC9XM&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniqueLinks&utm\\_id=h55a5fa8052](https://www.canva.com/design/DAGvJLgC9XM/P1tWpWqGI5-oLpEEo1I5fg/view?utm_content=DAGvJLgC9XM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=h55a5fa8052)
- Torres-Toukoumidis, et. al (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación*. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17051>
- UNESCO. (2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. <https://www.unesco.org/es/articles/estudio-regional-comparativo-y-explicativo-erce-2019>
- UNESCO. (2021). *Los aprendizajes fundamentales en América Latina y el Caribe, Evaluación de logros de los estudiantes: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380257>.
- UNESCO. (2022). *La encrucijada de la educación en América Latina y el Caribe: Resultados del ERCE 2019*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382919\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382919_spa)
- Uribe, C. (2021) *La UNESCO alerta que desde 2013 hay falta de avances en los aprendizajes fundamentales en América Latina y el Caribe* <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-alerta-que-desde-2013-hay-falta-de-avances-en-los-aprendizajes-fundamentales-en-america-0>

- Vargas, S., Castro, A., y Carrión, M. (2024). *Estrategias Pedagógicas de Lectoescritura Implementadas en la Básica Primaria en América Latina: Revisión de la Literatura*. *Sabre Ser - Revista de Estudios Cualitativos en Educación* 1(1):75-91. DOI: 10.35997/saberser.v1i1.3.  
file:///C:/Users/User/Downloads/Estrategias\_Pedagogicas\_de\_Lectoescritura\_Impl  
emen.pdf
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de formas superiores de atención en la infancia*. *Psicología Soviética*, 18 (1), 67–115. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-0405180167> - <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2753/RPO1061-0405180167>
- Waisburd, G., y Erdmenger, E. (2007). *El poder de la música en el aprendizaje: cómo lograr un aprendizaje acelerado y creativo: educación, empresa y desarrollo humano: guía teórica y práctica*. Trillas