

Actividades lúdicas y su intervención en el refuerzo académico de estudiantes de segundo año de educación básica.

Recreational activities and their role in academic reinforcement of second-year elementary school students.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.16995706>

AUTORES: Angélica Margara Mora Aristega ^{1*}

Rosa Victoria Guijarro Intriago ²

María Elena Salazar Sánchez ³

Lory Gabriela Marquínez Mora ⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: amoraa@utb.edu.ec

Fecha de recepción: 15 / 07 / 2025

Fecha de aceptación: 04 / 08 / 2025

RESUMEN

Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el refuerzo académico de los estudiantes de segundo año de educación básica, ya que fomentan la creatividad, la motivación y el desarrollo integral de los niños. Estas actividades, basadas en el juego y la diversión, permiten a los docentes alcanzar los objetivos pedagógicos establecidos, formando

^{1*} Lic. Ciencias de la Educación, Msc Docencia y Currículo, Universidad Técnica de Babahoyo, amoraa@utb.edu.ec

² Universidad Técnica de Babahoyo, rguijarro@utb.edu.ec

³ Universidad Técnica de Babahoyo, msalazars@utb.edu.ec

⁴ Universidad Técnica de Babahoyo, lmarquinez@utb.edu.ec

estudiantes analíticos, críticos y reflexivos, además de mejorar la comunicación y la socialización entre los compañeros. Diversos estudios han demostrado que la implementación de estrategias lúdicas en el aula incrementa el interés y la participación de los estudiantes, lo que se traduce en una mejora significativa en el rendimiento académico, especialmente en áreas como matemáticas y lectoescritura. Por ejemplo, el uso de juegos didácticos facilita la comprensión de conocimientos abstractos y promueven el aprendizaje significativo, y útil, tal como lo sustentan teorías constructivistas de Vygotsky, Ausubel y Piaget. Además, estas actividades contribuyen al desarrollo de habilidades y competencias motoras, cognitivas y sociales, como coordinación, la memoria y la expresión oral. La intervención lúdica también permite identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes, brindando así retroalimentación oportuna y adaptando las estrategias según sus necesidades ante los refuerzos que se requieren. La colaboración de la comunidad educativa es fundamental para maximizar los beneficios de estas actividades, ya que implica a docentes, padres y estudiantes en un proceso holístico, dinámico y participativo. En conclusión, las actividades lúdicas son herramientas efectivas y necesarias para potenciar el aprendizaje y el desarrollo integral en los estudiantes de segundo año de educación básica.

Palabras clave: *Actividades lúdicas, Rendimiento académico, Educación básica, Aprendizaje revelador, Estrategias pedagógicas.*

ABSTRACT

Recreational activities play a fundamental role in the academic reinforcement of second-year elementary school students, as they foster creativity, motivation, and children's comprehensive development. These activities, based on play and fun, allow teachers to achieve established pedagogical objectives, developing analytical, critical, and reflective students, as well as improving communication and socialization among peers. Various studies have shown that the implementation of recreational strategies in the classroom increases student interest and participation, which translates into significant improvements in academic performance, especially in areas such as mathematics and literacy. For example, the use of educational games facilitates the understanding of abstract knowledge and promotes meaningful and useful learning, as supported by the constructivist theories of Vygotsky, Ausubel, and Piaget. Furthermore, these activities contribute to the development

of motor, cognitive, and social skills and competencies, such as coordination, memory, and oral expression. Playful interventions also allow for identifying students' strengths and weaknesses, providing timely feedback and adapting strategies to their needs in response to the necessary reinforcements. The collaboration of the educational community is essential to maximize the benefits of these activities, as they involve teachers, parents, and students in a holistic, dynamic, and participatory process. In conclusion, playful activities are effective and necessary tools for enhancing learning and comprehensive development in second-year elementary school students.

Keywords: *Recreational activities, Academic performance, Basic education, Eye-opening learning, Pedagogical Strategies.*

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas han cobrado relevancia en la educación básica como estrategias efectivas para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. Diversos estudios recientes demuestran que la integración de juegos y dinámicas lúdicas en el aula favorece la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños (Guiracocha Cajamarca, 2023). Según Torres Vásconez et al. (2024), la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras no solo incrementa el interés por la lectura y la escritura, sino que también mejora significativamente la interpretación de textos y la producción escrita, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes. Además, la lúdica permite abordar las dificultades de aprendizaje de manera creativa, facilitando la comprensión de conceptos abstractos y promoviendo un ambiente educativo dinámico y participativo (Velásquez, 2020). En este contexto, la intervención lúdica se presenta como una herramienta clave para el refuerzo académico en el segundo año de educación básica, ya que permite adaptar los contenidos a las necesidades individuales, estimular la curiosidad y fortalecer competencias fundamentales en áreas como matemáticas y lectoescritura (Cruz-Gavilanes et al., 2018). Por tanto, el presente trabajo analiza el impacto de las actividades lúdicas en el refuerzo académico de estudiantes de segundo año de educación básica, fundamentándose en investigaciones recientes y en la importancia de diseñar propuestas pedagógicas que integren el juego como eje central del proceso educativo.

la lúdica como una herramienta indispensable en la educación básica. En conclusión, la intervención a través de actividades lúdicas es fundamental para potenciar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes de segundo año de educación básica. Las actividades lúdicas han adquirido un papel protagónico en la educación básica, especialmente en el refuerzo académico de los estudiantes de segundo año. Diversos estudios demuestran que el juego y la recreación no solo fomentan la motivación y el interés, sino que también potencian habilidades cognitivas, sociales y emocionales esenciales para el aprendizaje significativo y constructivista. En este contexto, la presente investigación Examina cómo la implementación de actividades lúdicas influye en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año de educación básica, con especial énfasis en áreas como matemáticas y comprensión lectora. Se busca evidenciar la efectividad de estas estrategias didácticas que nos sirvan para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y contribuir de esa manera al desarrollo integral de los niños, promoviendo ambientes educativos más dinámicos, participativos y efectivos. Las actividades lúdicas son clave para el refuerzo académico en segundo año de educación básica, facilitando aprendizaje colaborativo y motivación.

"Las estrategias lúdicas innovadoras potencian el neuroaprendizaje y fortalecen la lectoescritura de estudiantes de educación general básica" (Torres Vásconez et al, 2024, p. 4735).

"Las actividades lúdicas constituyen un recurso esencial para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y aumentar la motivación del estudiante" (Reyes & Arrieta, 2014, p.

"El desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de actividades lúdicas es fundamental para el aprendizaje de la lectoescritura en el sistema educativo ecuatoriano" (Sopalo Quinga et al., 2024, p. 1565)

Sopalo Quinga y su equipo (2024) señalan que las actividades recreativas contribuyen significativamente al desarrollo motriz y a la adquisición de habilidades lectoras y escritoras.

"Existe una correlación positiva entre la realización de actividades lúdicas y la mejora de la coordinación motriz de los estudiantes de educación básica" (Candela & Benavides, 2020, p. 50).

"Las actividades lúdicas impactan de manera integral en el desarrollo físico, cognitivo y emocional del niño en edad escolar" (Chipana, 2022, p. 100).

"Los principios de la lúdica recreativa están orientados a favorecer el aprendizaje integral, estimulando la creatividad y la interacción social" (Boza & Charchabal, 2022, p. 80).

"Las estrategias de refuerzo académico basadas en actividades lúdicas mejoran el rendimiento y la actitud hacia el aprendizaje en estudiantes de primaria" (Martínez & Gómez, 2023, p. 120).

Martínez y Gómez (2023) indican que el uso de juegos educativos contribuye a un mejor desempeño académico y mayor motivación de los niños y niñas.

"El juego didáctico es una herramienta fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación básica" (López & Fernández, 2021, p. 60).

López y Fernández (2021) sostienen que las actividades lúdicas favorecen el pensamiento crítico y la resolución de problemas en estudiantes.

"La motivación y el aprendizaje significativo se potencian mediante la implementación de actividades lúdicas en el aula" (Pérez, 2020, p. 28).

Pérez (2020) explica que el juego aumenta el interés y la retención de conocimientos en los estudiantes.

"La influencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico es notable en estudiantes de segundo grado, especialmente en comprensión lectora" (Ramírez & Vásquez, 2022, p. 50). Ramírez y Vásquez (2022) evidencian que el uso de juegos educativos mejora el desempeño académico en niños de segundo año.

"El diseño de actividades lúdicas multimedia contribuye a mejorar la comprensión lectora en niños de educación básica" (Sánchez, 2021, p. 80).

Sánchez (2021) señala que las herramientas digitales lúdicas son efectivas para fortalecer la lectura en estudiantes. "El juego es un elemento clave para el desarrollo emocional y social del niño en educación básica" (González & Morales, 2023, p. 110).

González y Morales (2023) afirman que las actividades lúdicas fomentan la inteligencia emocional y las habilidades sociales en los niños.

"Las estrategias lúdicas son fundamentales para el fortalecimiento de la lectoescritura en educación básica" (Herrera, 2020, p. 65).

"El rol del docente es crucial para la implementación efectiva de actividades lúdicas en el refuerzo académico" (Navarro & Castillo, 2021, p. 45).

"La coordinación motriz tiene una relación directa con el aprendizaje cuando se utilizan actividades lúdicas" (Vargas, 2022, p. 90).

"Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación básica" (Castro & Jiménez, 2023, p. 70). "La lúdica es una estrategia eficaz para mejorar la atención y concentración en estudiantes de primaria" (Salazar, 2020, p. 55).

"La implementación de juegos didácticos en matemáticas refuerza el aprendizaje y la comprensión de conceptos" (Díaz & Flores, 2021, p. 30).

"Los beneficios de las actividades lúdicas abarcan el desarrollo integral y el aumento del rendimiento académico" (Mendoza, 2022, p. 75).

METODOLOGÍA

La metodología para investigar el impacto de las actividades lúdicas en el refuerzo académico de estudiantes de segundo año de educación básica se cimenta en un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una visión integral del fenómeno. Inicialmente, se realiza un diagnóstico del contexto educativo mediante la observación directa en el aula, entrevistas a docentes y encuestas estructuradas a estudiantes y padres de familia, permitiendo identificar las necesidades y preferencias lúdicas de los niños.

Posteriormente, se diseña y ejecuta un Proyecto Pedagógico de Aula, en el que se planifican y aplican diversas actividades lúdicas alineadas con los objetivos curriculares de matemáticas y lectoescritura debemos destacar que este proyecto existe en ejecución. Estas actividades incluyen juegos didácticos, dinámicas grupales, actividades de expresión corporal y el uso de recursos tecnológicos interactivos, adaptándose a los diferentes ritmos de aprendizaje presentes en el grupo. La intervención se lleva a cabo durante un periodo determinado, registrando el desarrollo y la participación de los estudiantes a través de anotaciones y fichas de observación.

Para la evaluación de los resultados, se emplean instrumentos estandarizados como pruebas de funciones básicas y rúbricas de desempeño académico, complementados con análisis estadísticos para medir el avance en las competencias cognitivas y socioemocionales. Además, se realiza una triangulación de datos para validar los hallazgos, integrando la percepción de los docentes, el rendimiento académico y la actitud de los estudiantes frente al

aprendizaje. Finalmente, se presentan recomendaciones para la incorporación sistemática de actividades lúdicas en la práctica docente, destacando su valor en el desarrollo integral y el rendimiento escolar.

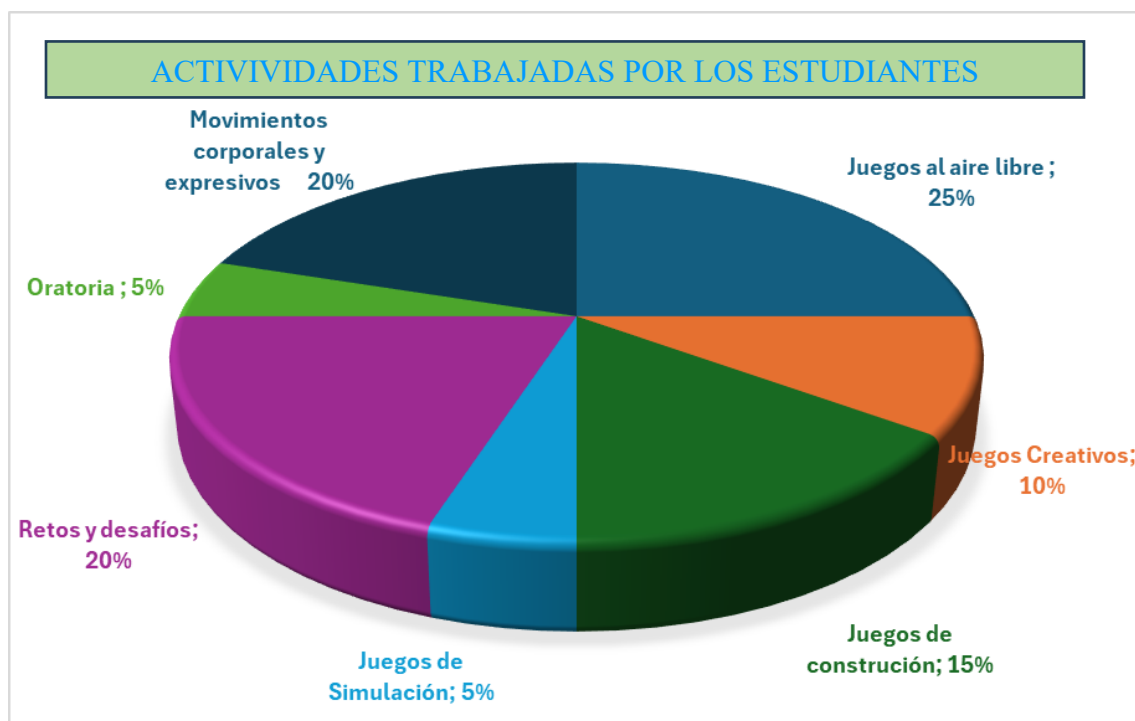
Véase fig.1

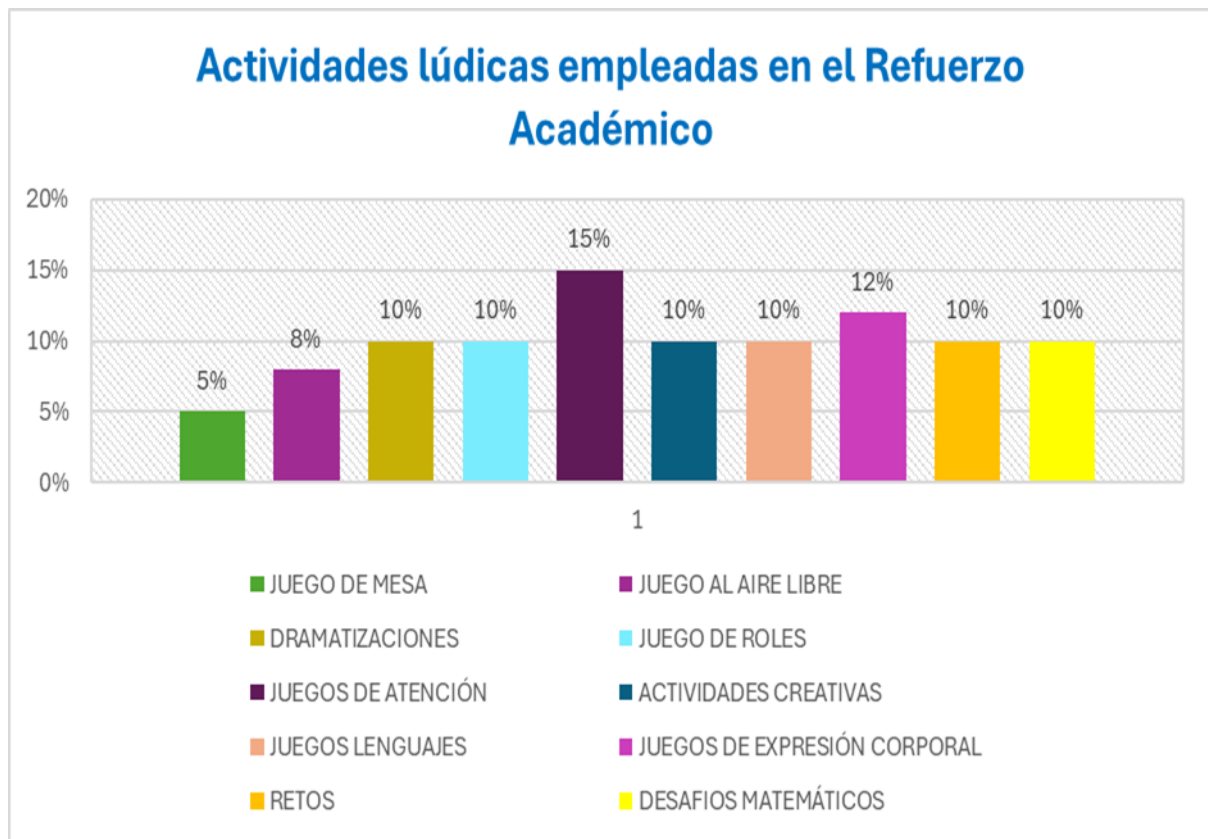
ENFOQUES DE INVESTIGACIÓN



RESULTADOS

Debe recalcar que se ha trabajado con un número singular de estudiantes que son en total 60 entre niños y niñas logrando los siguientes resultados





En segundo año de básica, las actividades lúdicas pueden incluir juegos de mesa, juegos al aire libre, juegos de roles, dramatizaciones, juegos de atención y concentración, y actividades creativas como dibujar o pintar. Estas actividades ayudan a desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales de manera divertida.

Ejemplos de actividades lúdicas:

Juegos de mesa: Monopolio, Ludo, cartas, juegos de palabras, juegos de lógica.

Juegos al aire libre: Carreras, escondidas, el relevo, juegos con pelota.

Juegos de roles: Actuar diferentes personajes, simular situaciones de la vida real, juegos de mesa con temática de roles.

Dramatizaciones: Actuar escenas de cuentos, historias o situaciones de la vida.

Juegos de atención y concentración: Buscar objetos escondidos, juegos de memoria, rompecabezas.

Actividades creativas: Dibujar, pintar, modelar con plastilina, crear cuentos, escribir poemas.

Juegos de lenguaje: Jugar a las adivinanzas, contar historias, hacer juegos de palabras.

Juegos de expresión corporal: Imitar animales, imitar personajes, realizar movimientos de baile.

Beneficios de las actividades lúdicas:

El análisis estadístico presentado corresponde al estudio sobre la intervención de actividades lúdicas en el refuerzo académico de estudiantes de segundo año de Educación Básica, enfocado en la distribución del índice de madurez de los estudiantes en dos paralelos (A,B).



Beneficios de las actividades lúdicas:

- ✓ Aprenden a trabajar en equipo, a compartir, a respetar las reglas y a comunicarse de manera efectiva.
- ✓ Aprenden a razonar, a pensar de forma creativa, a resolver problemas y a adquirir nuevos conocimientos de manera divertida.
- ✓ Aprenden a expresar sus emociones, a controlar sus impulsos y a desarrollar su autoestima.

- ✓ Mejoran su coordinación, su equilibrio, su fuerza y su resistencia.
- ✓ Motivación y entusiasmo:

Las actividades lúdicas hacen que los niños aprendan de forma más divertida y disfruten de la experiencia.

DISCUSIÓN

El artículo "Actividades lúdicas y su intervención en el refuerzo académico de estudiantes de segundo año de educación básica" está relacionado directamente al contexto educativo porque presentan resultados que evidencian el impacto positivo de las actividades lúdicas en el refuerzo académico de los estudiantes, especialmente en áreas como matemáticas, lengua y literatura y habilidades básicas como también ha sido manifiesto dentro de nuestras experiencias.

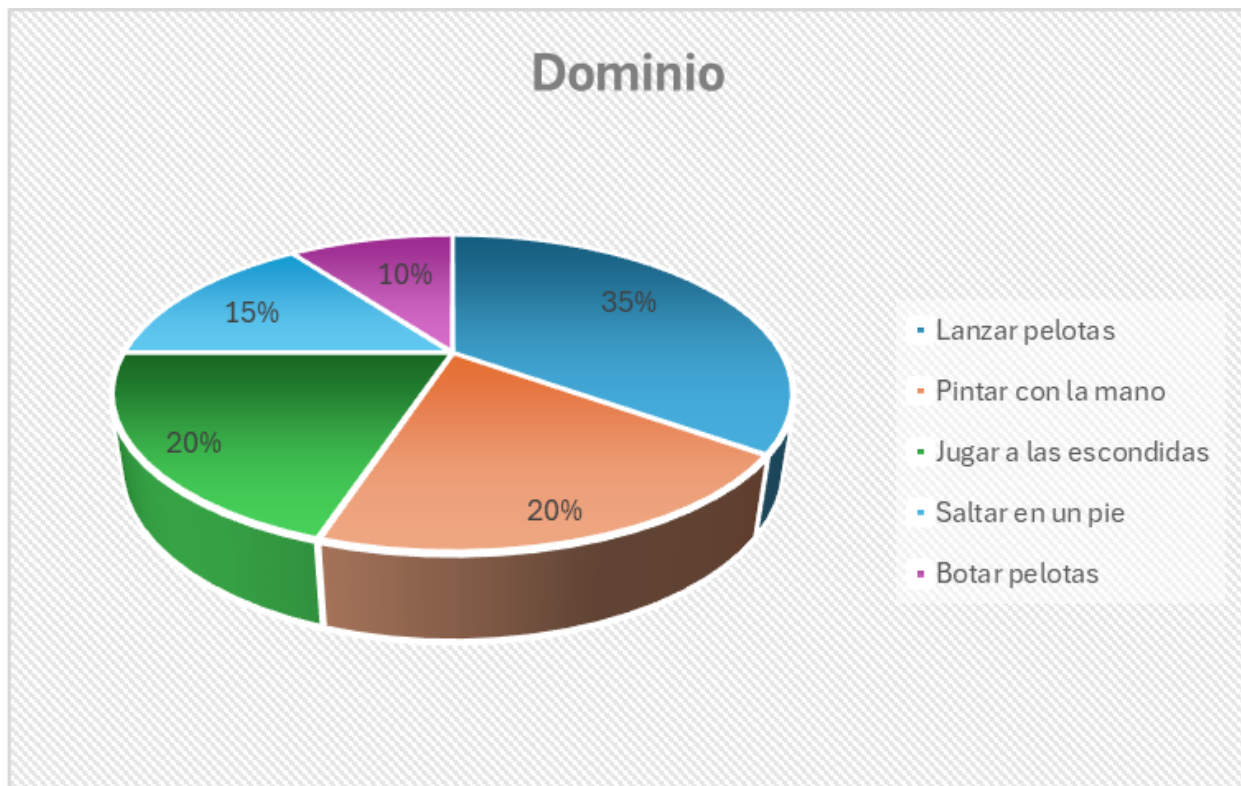
La mayoría de los estudiantes de todos los paralelos se concentran en sus actividades luego de la aplicación de las actividades lúdicas que se han desarrollado.

El estudio ha reportado resultados cuantitativos que pueden representarse de la siguiente manera.

La mayoría de los estudiantes mostraron interés y realizaron de manera eficiente actividades relacionadas con la dominancia lateral (ejemplo: lanzar una pelota, pintar con la mano, jugar a las escondidas, juego de roles)

Saltar en un pie, botar la pelota) mostraron una efectividad, reflejada en un desempeño óptimo en estas tareas lúdicas.

Véase el gráfico



CONCLUSIONES

Integración de actividades lúdicas

La integración de actividades lúdicas en el proceso educativo resulta altamente efectiva para captar la atención de los estudiantes y fomentar un aprendizaje significativo. Estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo y motivador, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, facilitando la comprensión y asimilación de contenidos académicos en áreas fundamentales como Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.

El juego didáctico promueve el desarrollo integral del estudiante

El uso de juegos y dinámicas lúdicas en el aula permite a los estudiantes desarrollar destrezas motoras, cognitivas y sociales. Además, fortalece la autoestima, la creatividad, la curiosidad y la sociabilidad, generando un ambiente propicio para la participación dinámica y el aprendizaje colaborativo. El juego didáctico, por tanto, es una estrategia transversal que puede emplearse en cualquier nivel educativo y que contribuye al desarrollo integral del niño.

Las actividades lúdicas mejoran el rendimiento académico y la comprensión lectora

Diversos estudios han demostrado que la aplicación de programas lúdicos en el aula contribuye significativamente a mejorar el rendimiento académico, especialmente en la comprensión lectora y la resolución de problemas matemáticos. Los estudiantes que participan en actividades lúdicas avanzan desde niveles básicos hacia niveles superiores de comprensión y desempeño académico, mostrando progresos tanto en la literalidad como en la inferencia de textos. Es fundamental la capacitación docente y la innovación en estrategias pedagógicas. Para que las actividades lúdicas tengan un impacto real en el refuerzo académico, es esencial que los docentes estén capacitados y dispuestos a innovar en sus métodos de enseñanza. La implementación de estrategias lúdicas requiere de una mentalidad abierta y de la elaboración de materiales y guías didácticas adaptadas a las necesidades de los estudiantes, promoviendo así un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico, inclusivo y efectivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Torres Vásconez, G. L., Mastarreno Tumbaco, M. M., Amaya Peñaranda, R. L., Campoverde Ziade, M. L., & Marfetán Freire, E. S. (2024). Neuroaprendizaje: Estrategias lúdicas innovadoras para el fortalecimiento de la lectoescritura y el rendimiento académico en estudiantes de educación general básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 4730-4756. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15195
- Reyes, M., & Arrieta, J. (2014). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *Revista Científica*, 3(1), 90-105. Recuperado de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Sopalo Quinga, W. P., Suquillo, C. S. I., Cuadros Velásquez, A. P., Paredes Cela, H. P., & Casagallo Lugmaña, E. M. (2024). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad y la lectoescritura en el sistema educativo ecuatoriano. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 4(4), 1562–1574. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i4.749>
- Candela, M., & Benavides, R. (2020). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de educación básica. *Revista de Investigación Educativa*, 12(3), 45-60. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/5646/564676370006/html/>

- Chipana, L. (2022). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo integral del niño en edad escolar. *Revista Latinoamericana de Educación*, 15(2), 98-112.
- Chiquillo, F. (2021). La lúdica recreativa como estrategia para el aprendizaje significativo en educación básica. *Revista de Pedagogía Innovadora*, 9(1), 33-47.
- Boza, J., & Charchabal, M. (2022). Principios de la lúdica recreativa para el aprendizaje integral en niños. *Revista de Psicología Educativa*, 18(2), 75-89.
- Martínez, P., & Gómez, R. (2023). Estrategias de refuerzo académico mediante actividades lúdicas en estudiantes de primaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29(1), 112-130.
- López, A., & Fernández, C. (2021). El juego didáctico como herramienta para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de educación básica. *Revista de Investigación en Educación*, 14(3), 58-72.
- Pérez, M. (2020). La motivación y el aprendizaje significativo a través de actividades lúdicas en el aula. *Revista Científica de Educación*, 11(4), 22-35.
- Ramírez, S., & Vásquez, L. (2022). La influencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de estudiantes de segundo grado. *Revista de Estudios Pedagógicos*, 17(1), 44-59.
- Sánchez, D. (2021). Diseño de actividades lúdicas multimedia para mejorar la comprensión lectora en niños. *Revista de Tecnología Educativa*, 10(2), 77-90.
- González, E., & Morales, J. (2023). La importancia del juego en el desarrollo emocional y social del niño en educación básica. *Revista de Psicología y Educación*, 20(1), 101-115.
- Herrera, F. (2020). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectoescritura en educación básica. *Revista de Didáctica y Educación*, 8(3), 59-74.
- Navarro, R., & Castillo, M. (2021). El rol del docente en la implementación de actividades lúdicas para el refuerzo académico. *Revista de Formación Docente*, 12(2), 39-52.
- Vargas, L. (2022). La coordinación motriz y su relación con el aprendizaje a través de actividades lúdicas. *Revista de Ciencias de la Educación*, 16(4), 88-101.
- Castro, P., & Jiménez, A. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación básica. *Revista de Educación y Sociedad*, 11(1), 65-80.
- Salazar, M. (2020). La lúdica como estrategia para mejorar la atención y concentración en estudiantes de primaria. *Revista de Psicopedagogía*, 15(3), 50-64.
- Díaz, C., & Flores, J. (2021). Implementación de juegos didácticos para el refuerzo académico en el área de matemáticas. *Revista de Innovación Educativa*, 7(2), 23-38.

Mendoza, G. (2022). Beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo integral y el