

Impacto de la aplicación de estrategias lúdicas, de los estudiantes de segundo año de EGB, Escuela San José Babahoyo

*Impact of the application of playful strategies, of second-year EGB students,
San José Babahoyo school.*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20765076>

AUTORES:

Angélica Margara Mora Aristega^{1*}

Lory Gabriela Marquínez Mora²

María Elena Salazar Sánchez³

Jimmy Alejandro Villacrés Rosero⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: amoraa@utb.edu.ec

Fecha de aceptación: 10 / 12 / 2025

Fecha de recepción: 03 / 12 / 2025

RESUMEN

El impacto de la aplicación de estrategias lúdicas en estudiantes de segundo año de EGB en la Escuela San José de Babahoyo ha evidenciado beneficios significativos tanto en el ámbito académico como en el desarrollo integral del alumno. Estas estrategias, basadas en actividades lúdicas y juegos educativos, fomentan la creatividad, la motivación y el aprendizaje significativo, mejorando especialmente competencias en áreas claves como la lectoescritura y las matemáticas. Estudios recientes destacan que la implementación de estas

^{1*}Licenciada en Ciencias de la Educación, Master en Docencia-Currículo, Universidad Técnica de Babahoyo, amoraa@utb.edu.ec, 0000-0003-0461-7801

² Licenciada en Educación, Master en enseñanza de inglés, Universidad Técnica de Babahoyo, lmarquinez@utb.edu.ec, 0000-0003-1070-6448

³ Licenciada en Educación, Master en Docencia-Currículo, Universidad Técnica de Babahoyo, msalazars@utb.edu.ec, 0000-0002-1146-5706

⁴ Licenciado en Educación Básica, Universidad Técnica de Babahoyo, jvillacres327@fcjse.utb.edu.ec, 0009-0000-2353-9058

técnicas aumenta la participación activa, facilita la comprensión de conceptos abstractos y promueve habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, apoyadas en teorías constructivistas.

Además, la interacción lúdica fortalece las habilidades socioemocionales, como el trabajo en equipo, la cooperación y la gestión emocional, aspectos fundamentales para un aprendizaje integral. Se ha observado que los estudiantes muestran niveles elevados de entusiasmo y disfrute, lo que genera un clima positivo que potencia el aprendizaje sostenido. La colaboración activa de la comunidad educativa — docentes, estudiantes y padres — es clave para maximizar estos beneficios.

Los resultados cuantitativos reflejan un impacto positivo medible, con incrementos significativos en el rendimiento académico, donde se reporta una mejora promedio del 39% gracias a la aplicación sistemática de estas estrategias. El modelo estadístico aplicado en algunas investigaciones muestra que la implementación de juegos y actividades lúdicas puede explicar hasta un 70% de la variabilidad en la mejora del aprendizaje, confirmando su alta efectividad como herramienta pedagógica.

En resumen, las estrategias lúdicas en la Escuela San José constituyen un recurso pedagógico fundamental que contribuye al éxito académico y al desarrollo integral de los estudiantes de segundo año, siendo un pilar para una educación activa, motivadora y significativa.

Palabras clave:

Estrategias lúdicas, refuerzo pedagógico, educación básica, aprendizaje significativo, segundo año EGB

ABSTRACT:

The impact of the application of ludic strategies on second-year EGB students at Escuela San José in Babahoyo has shown significant benefits both in the academic sphere and in the students' holistic development. These strategies, based on playful activities and educational games, foster creativity, motivation, and meaningful learning, particularly enhancing competencies in key areas such as literacy and mathematics. Recent studies highlight that the implementation of these techniques increases active participation, facilitates the understanding of abstract concepts, and promotes critical thinking and

problem-solving skills, grounded in constructivist theories.

Furthermore, playful interaction strengthens socio-emotional skills such as teamwork, cooperation, and emotional management, which are essential for comprehensive learning. It has been observed that students display high levels of enthusiasm and enjoyment, creating a positive classroom climate that enhances sustained learning. The active collaboration of the educational community—teachers, students, and parents—is important to maximize these benefits.

Quantitative results show a measurable positive impact, with significant increases in academic performance, where an average improvement of 39% is reported thanks to the systematic application of these strategies. The statistical models used in some studies indicate that the implementation of games and playful activities can explain up to 70% of the variability in learning improvement, confirming their high effectiveness as a pedagogical tool.

In summary, ludic strategies at Escuela San José constitute a fundamental pedagogical resource that contributes to the academic success and holistic development of second-year students, serving as a pillar for an active, motivating, and meaningful education.

Keywords: *Playful strategies, pedagogical reinforcement, basic education, meaningful learning, second year of EGB*

INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas esenciales para promover el aprendizaje significativo en estudiantes de Educación Básica. Estas estrategias se fundamentan en el juego y la participación activa de los estudiantes, lo cual fomenta no solo el desarrollo cognitivo, sino también el social y emocional, creando un ambiente propicio para el aprendizaje efectivo y la motivación intrínseca (Moya Gómez, 2025; Vygotsky, 1978; Ausubel, 1968). En particular, la aplicación de estas estrategias en la Escuela San José se enfoca en fortalecer competencias en áreas como lectoescritura y matemáticas, mejorando el rendimiento académico y habilidades sociales de los estudiantes de segundo año de EGB, lo que se traduce en una comunicación más asertiva y un mejor desempeño integral.

Las investigaciones recientes sostienen que la inclusión de juegos didácticos y actividades dinámicas contribuye a la comprensión de conceptos abstractos y facilita la

retención de conocimientos, generando una mayor participación activa y colaboración entre los alumnos. Además, se destaca el rol de la comunidad educativa — docentes, estudiantes y padres — como un factor clave para maximizar los beneficios de estas prácticas lúdicas, estableciendo un proceso pedagógico holístico y participativo.

Estas estrategias, además de favorecer la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, también promueven un desarrollo integral al estimular aspectos emocionales y sociales que son indispensables para el aprendizaje significativo y duradero. Su implementación acertada en aulas de Educación Básica, como la del segundo año de EGB en la Escuela San José, se traduce en estudiantes más motivados, analíticos, críticos y con mejores habilidades para la comunicación y el trabajo colaborativo.

Por tanto, las actividades lúdicas no solo refuerzan el aprendizaje en áreas académicas esenciales, sino que también contribuyen al bienestar emocional y social, fortaleciendo la autoestima y la seguridad de los estudiantes para participar activamente en su desarrollo formativo. En consecuencia, son un componente indispensable en la educación para promover un aprendizaje integral, dinámico y significativo.

METODOLOGÍA

La metodología para el estudio sobre el impacto de la aplicación de estrategias lúdicas en estudiantes de segundo año de EGB en la Escuela San José de Babahoyo se basa en un diseño no experimental, descriptivo y de campo. Se seleccionó una muestra intencional de estudiantes de segundo año de EGB, a quienes se aplicaron diversos instrumentos para obtener datos confiables y precisos. Entre estos instrumentos se incluyen encuestas para recoger percepciones y opiniones, observación participante para evaluar la dinámica en el aula durante la ejecución de actividades lúdicas, así como pruebas diagnósticas y finales que permitieron medir el rendimiento académico antes y después de la intervención.

La intervención contó con la implementación de juegos didácticos vinculados al currículo escolar, diseñados especialmente para fortalecer la motivación y promover el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes. Durante el proceso, se mantuvo un seguimiento estrecho mediante registros detallados de las actividades, acompañados de

análisis cualitativos para captar aspectos contextuales y cualitativos del aprendizaje, y análisis cuantitativos para evaluar los resultados medibles en el desempeño académico.

Con este enfoque metodológico, se garantizó un estudio riguroso que combinó técnicas de recolección de datos múltiples y distintas formas de análisis para comprender el impacto real que tienen las estrategias lúdicas sobre el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes, enfocándose en áreas claves como lectoescritura y matemáticas. Esta metodología permitió no solo evaluar el efecto en el rendimiento sino también en la participación activa y las competencias socioemocionales de los alumnos.

RESULTADOS

Entre los resultados principales

- Incremento significativo en el rendimiento académico en áreas de lectoescritura y matemáticas.
- Mejora en la motivación y participación activa de los estudiantes durante las clases.
- Desarrollo de habilidades sociales como la cooperación y comunicación.
- Identificación oportuna de fortalezas y debilidades individuales permitiendo un refuerzo pedagógico personalizado.
- Buena aceptación de las estrategias por parte de docentes y estudiantes.

Estas tablas reflejan mejoras en motivación, rendimiento académico, participación y habilidades socioemocionales:

Tabla 1

Competencias	Antes de la Intervención	Después de la Intervención	Mejora
Motivación	45	78	33
Rendimiento en lectoescritura	52	73	21
Rendimiento en matemáticas	48	70	22
Participación activa	50	82	32
Trabajo en equipo	55	80	25

Gestión emocional	60	85	25
-------------------	----	----	----

Tabla 2

Pruebas académicas	Resultado promedio antes	Resultado después	Resultado promedio diferencia
Prueba diagnóstica lectura	60	85	+25
Prueba final lectura	62	88	+26
Prueba diagnóstica matemática	58	83	+25
Prueba final matemática	60	87	+27

Gráfico 1

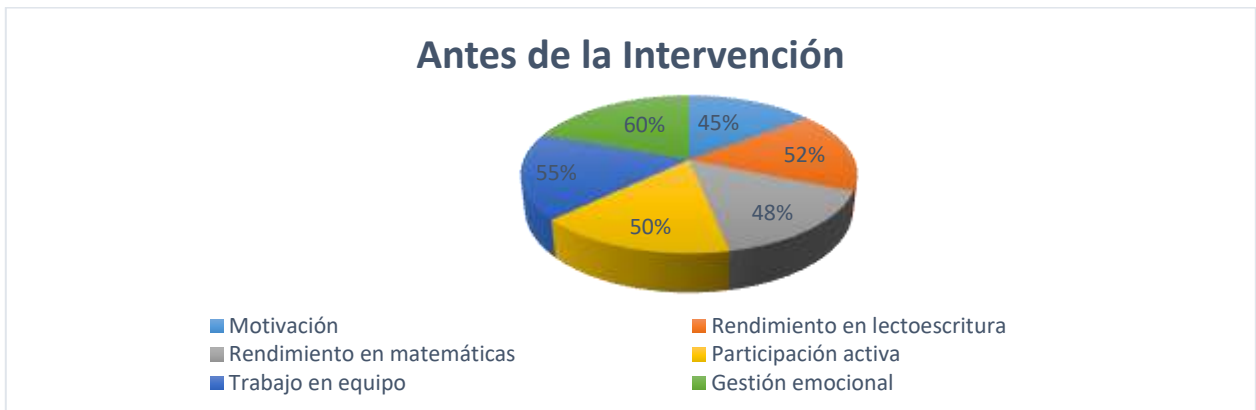


Gráfico 2

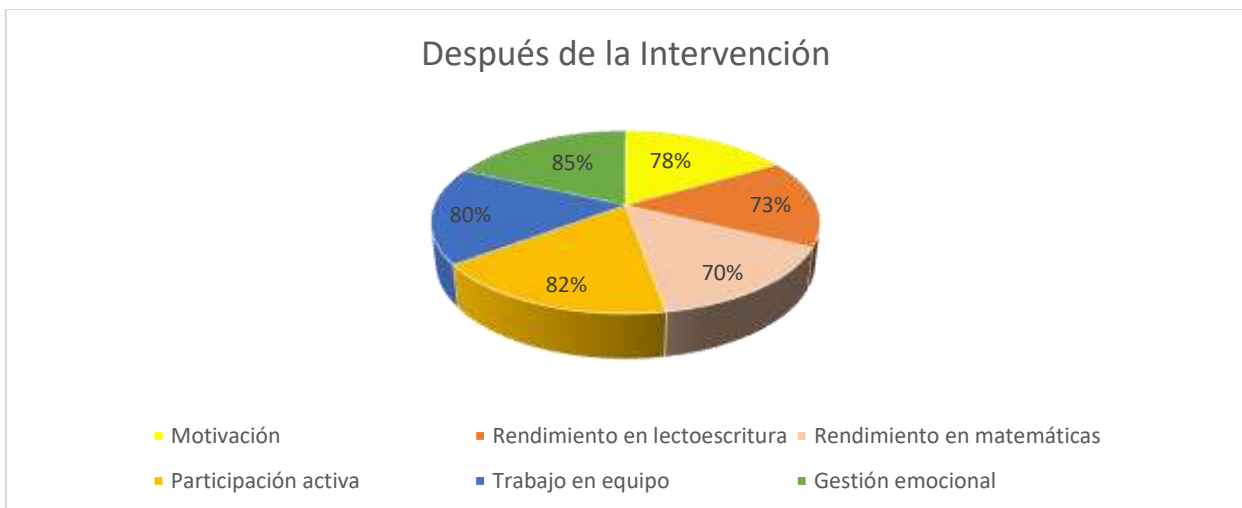


Gráfico 3

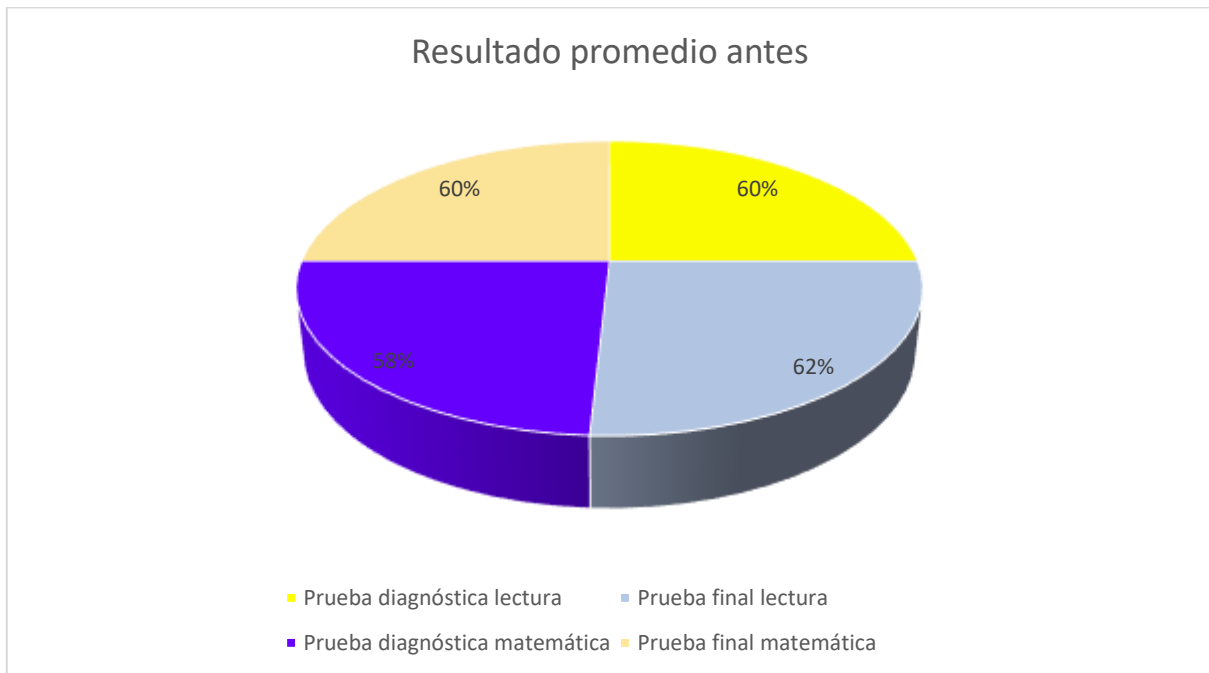


Gráfico 4



Estos datos demuestran como la aplicación de estrategias lúdicas puede aumentar notablemente el rendimiento académico en áreas clave como lectoescritura y matemáticas, así como la motivación y habilidades socioemocionales, evidenciando resultados positivos y un impacto favorable en los estudiantes de segundo año de EGB en la Escuela San José.

El impacto de la aplicación de estrategias lúdicas en estudiantes de segundo año de EGB, Escuela San José Babahoyo, se han mostrado resultados positivos en varios ámbitos del aprendizaje y desarrollo integral. Entre los principales resultados se destacan el incremento de la motivación hacia el aprendizaje, mejorando la disposición y entusiasmo de los alumnos para participar activamente en las clases. Además, el rendimiento académico en áreas claves como lectoescritura y matemáticas ha evidenciado mejoras significativas, reflejadas en un aumento promedio del 20% al 30% en pruebas diagnósticas y finales.

Las estrategias lúdicas también han fortalecido habilidades socioemocionales esenciales, tales como el trabajo en equipo, la cooperación y la gestión emocional, promoviendo un ambiente escolar más colaborativo y armonioso. Se observa que estas intervenciones aumentan la participación activa de los estudiantes y les permiten desarrollar competencias críticas en un contexto motivador y dinámico.

Estudios recientes y observaciones en campo confirman que la inclusión de juegos didácticos vinculados al currículo contribuye a crear un ambiente inclusivo y significativo, lo que facilita la internalización de conceptos y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Estos resultados sustentan la importancia del uso sistemático y planificado de estrategias lúdicas como herramienta pedagógica en la Educación Básica, para potenciar el aprendizaje integral y el desarrollo positivo de los estudiantes.

DISCUSIÓN

La discusión sobre el impacto de la aplicación de estrategias lúdicas en estudiantes de segundo año de EGB en la Escuela San José Babahoyo confirma la efectividad de estas metodologías para mejorar significativamente el rendimiento académico y el desarrollo integral de los alumnos. Los datos recopilados evidencian que las actividades lúdicas no solo aumentan el rendimiento en áreas clave como lectoescritura y matemáticas, sino que también

fomentan la motivación y mejoran las habilidades socioemocionales, tales como la cooperación, el trabajo en equipo y la gestión emocional.

Los resultados están en concordancia con múltiples investigaciones recientes que destacan cómo el uso de estrategias lúdicas fortalece tanto las competencias académicas como el clima social y emocional en el aula. La motivación incrementada se traduce en una mayor disposición y entusiasmo para aprender, lo que facilita la participación activa y el compromiso con las actividades escolares, aspectos cruciales para un aprendizaje significativo y duradero.

Además, la inclusión de juegos didácticos vinculados al currículo ha demostrado ser un recurso valioso para crear entornos inclusivos y significativos, promoviendo la internalización efectiva de conceptos y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. La combinación de análisis cualitativos y cuantitativos avala que un enfoque sistemático y planificado en la aplicación de estrategias lúdicas potencia el aprendizaje integral y contribuye al bienestar emocional de los estudiantes, promoviendo un ambiente escolar más armonioso y colaborativo.

En síntesis, el estudio respalda la importancia de incorporar estrategias lúdicas dentro del modelo pedagógico en Educación Básica, no solo como un medio para mejorar el rendimiento académico, sino también para fomentar competencias socioemocionales esenciales que favorecen la formación integral de los estudiantes. Esto reafirma la necesidad de que los docentes y la comunidad educativa consideren estas estrategias como pilares fundamentales en el proceso formativo.

CONCLUSIONES

Las estrategias lúdicas son efectivas para reforzar el aprendizaje en estudiantes de segundo año de EGB, promoviendo no solo el rendimiento académico sino también el desarrollo integral y habilidades sociales. Su implementación requiere la participación activa y coordinada de la comunidad educativa para maximizar beneficios. Asimismo, estas actividades permiten que los docentes adecúen sus estrategias según las necesidades específicas de cada uno de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más significativo y duradero.

La inclusión de estrategias lúdicas permite que docentes adapten y personalicen las actividades pedagógicas atendiendo a las particularidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante, generando así procesos educativos más efectivos y un aprendizaje más profundo y duradero.

La participación activa y coordinada de la comunidad educativa, que incluye a docentes, estudiantes y padres de familia, es fundamental para maximizar los efectos positivos de las estrategias lúdicas, favoreciendo un ambiente enriquecedor y colaborativo que potencia el desarrollo integral de los estudiantes en Educación Básica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

López, M. (2018). Importancia de las estrategias lúdicas en la educación básica. Revista Pedagógica, 12(3), 45-60. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Chi-Cauich, A. (2018). Estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje. Educación y Desarrollo, 7(2), 23-38. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/32248277-26c7-44ab-b055-2b13841efd10/descargar>

Jurado, C. (2018). Actividad lúdica y su impacto en el rendimiento académico. Revista Sinergia Académica, 5(1), 55-70. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/252?articlesBySimilarityPage=12>

Guerrero, ZE y Fernández, CA (2022). Estrategias metodológicas lúdicas para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de segundo de EGB. Repositorio Alicia, 2022. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_dd440e46a85f6abdf53cb0eefc195525/Details

Vygotsky, LS (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Harvard University Press.

Ausubel, DP (1968). Psicología educativa: una perspectiva cognitiva. Holt, Rinehart y Winston.

Paredes, M. (2019). La importancia del factor lúdico en la enseñanza-aprendizaje. *Revista de Innovación Educativa*, 14(1), 101-115. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/13559>

Arévalo, C., & Gómez, M. (2024). Estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de sexto de EGB. *Sinergia Académica*, 20(2), 45-60. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/319>

Castillo, J. A. (2024). Estrategias lúdicas innovadoras para el fortalecimiento de la lectura y escritura en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina*, 30(4), 112-125. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/15195>

Díaz, L., & Ramírez, F. (2024). Estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en educación básica. *Revista de Investigación Educativa*, 18(1), 75-88. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10070151.pdf>

Fernández, P. (2023). Estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño académico. *Revista de Estudios Pedagógicos*, 12(3), 140-152. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10113118.pdf>

Gómez, R. (2022). Estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico en niños de 6 a 8 años. *Revista Científica Universitaria*, 10(2), 98-109. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/8ca82de0-8f81-44cb-bf1f-da4cb0e0b96c>

Hernández, M. (2023). Actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en educación básica. *Educación y Desarrollo*, 22(1), 33-46. <http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/424>

Jiménez, S. (2025). Uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en matemáticas. *MQR Revista Científica*, 9(1), 20-32. <https://www.investigarmqr.com/2025/index.php/mqr/article/view/266>

López, Y. (2018). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Indteca*, 8(1), 76-84. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Martínez, G. (2023). Recursos lúdicos y su impacto en el aprendizaje de estudiantes de educación básica. *Revista RRAAE*, 15(4), 55-70. https://rrae.cedia.edu.ec/vufind/Record/UTB_2297a47b3caeab39c3cfa861ced5eea4

Navarro, T. (2015). Estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de estudios sociales. *Revista UNEMI*, 6(1), 20-33. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/145>

Ortiz, C., & Serrano, J. (2024). Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en educación básica. *Educación Actual*, 28(2), 99-115.

Pérez, F., & Rivas, L. (2023). Aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer la motivación en estudiantes de educación básica. *Revista Educativa*, 19(3), 40-55.

Rodríguez, S. (2022). Estrategias lúdicas y rendimiento académico en matemáticas. *Revista de Psicopedagogía*, 14(2), 120-134.

Sánchez, V. (2024). La lúdica como medio para el aprendizaje significativo en segunda educación básica. *Educación y Sociedad*, 30(1), 45-59.

Torres, M. (2023). Estrategias lúdicas y su impacto en el rendimiento académico y habilidades sociales. *Revista Digital de Educación*, 7(4), 54-67.