



La lúdica como instrumento para fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de educación media general

Play as an instrument to strengthen the learning process in general secondary education students

Peña Pernalette, José Rafael¹

Correo: química_feyalegria_1992@hotmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-0366-429X>

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933675>

Resumen

La presente investigación tuvo como finalidad analizar cómo la lúdica puede contribuir al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en los niños y niñas, ya que la educación debe evolucionar, así como lo hace el mundo. La investigación fue de enfoque cualitativo con un diseño documental, pues se tienen en cuenta tesis de grado, artículos científicos, libros y artículos generales presentes en la web que permitieron el análisis, la crítica y la interpretación de la información. Los hallazgos de este estudio sugieren que la lúdica es el camino hacia el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo que los estudiantes puedan alcanzar su propio conocimiento mientras juegan.

Palabras clave: actividades lúdicas, pedagogía, didáctica, procesos de aprendizaje.

Abstract

The purpose of this investigation was to analyze how play can contribute to strengthening the learning processes in boys and girls, since education must evolve, just as the world does. The research had a qualitative approach with a documentary design, since it took into account degree theses, scientific articles, books and general articles present on the web that allowed the analysis, criticism and interpretation of the information. The findings of this study suggest that play is the path to strengthening the teaching and learning processes, allowing students to achieve their own knowledge while playing.

Keywords: recreational activities, pedagogy, didactics, learning process.

¹ Mg. Sc. en la Enseñanza de las Ciencias Naturales. Docente investigador. Universidad Nacional Experimental "Rafael María Baralt". Zulia, Venezuela.



Introducción

La lúdica es un instrumento valioso para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. De hecho, Zúñiga (1998) propone repensar el modelo pedagógico actual para poder descubrir lo que la lúdica puede aportar en este mundo moderno, ya que se viven tiempos objeto de rápidas transformaciones, pues el desarrollo tecnológico acelera todo tipo de avances en las distintas esferas de la vida social. No obstante, parece que hay un ámbito que aún se encuentra sumergido en el siglo XIX: la educación. A pesar del gran progreso humano en materia cognoscitiva, la pedagogía tradicional sigue imperando en las escuelas latinoamericanas. Los mismos métodos, las mismas formas de enseñar, las mismas estrategias, y los niños y niñas siendo partícipes de una sociedad que camina por otros senderos (Meléndez y Zabaleta, 2017).

La educación primaria es un reto para todas las personas que ejercen la docencia, porque de esta etapa de la vida del niño proceden conductas específicas, hábitos, formas de aprender, de ver el mundo, el entendimiento de normas y las relaciones humanas. Es el desarrollo integral del niño el que se encuentra en juego, y, para que éste se desarrolle de manera óptima, debe tener acceso a una educación que se ajuste a sus necesidades y que incluya a la lúdica como eje transversal dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de lograr que dicho proceso sea efectivo y aprovechado por los estudiantes.

Así pues, los docentes en Venezuela y todo el sistema educativo necesitan entender que resulta necesario estar a la vanguardia, a la altura de los tiempos y de esta generación que nace y crece en medio de avances tecnológicos y de productos que se vuelven obsoletos de manera prematura. Por otro lado, aunque los contextos sean distintos, también deberíamos hacer el esfuerzo por ser más humanos y tener presente las necesidades particulares de cada estudiante. García y Ruiz (2016) señalan que en el viejo continente existen escuelas y aulas hospitalarias, bajo la modalidad de educación hospitalaria, que han logrado impulsar el alcance al derecho de la educación y la atención a la diversidad.

Lo anterior es una muestra de que pueden implementarse diversas formas para alcanzar el derecho a la educación, así como lo sería implementar un plan de acción donde la lúdica sea la base del proceso de enseñanza-aprendizaje, para que los niños logren alcanzar su propio conocimiento mientras

juegan. Esto significaría un gran avance hacia el alcance del mencionado derecho, el cual no se garantiza con el simple hecho de que docentes y alumnos asistan a las aulas de clase, sino cuando los niños y los estudiantes en general tienen acceso a una educación que permita su desarrollo integral.

Al tener en cuenta esta realidad, resulta interesante entender cómo la lúdica puede contribuir al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en los niños y niñas desde las escuelas, ya que desafortunadamente, se han evidenciado comportamientos de pereza, agresividad, indisciplina, intolerancia y, especialmente, desmotivación por parte de los estudiantes, lo cual permite concluir que la escuela no está cumpliendo con el papel de poblar de sentido la vida del niño, sino que la vacía de contenido (Jiménez, 2019).

Al identificar estos fenómenos por parte del cuerpo docente, resulta indispensable aplicar medidas concretas para resolver tales vicisitudes. De lo contrario, las consecuencias serán nefastas: desinterés por la adquisición de los saberes, falta de promoción del desarrollo de las habilidades de los estudiantes y carencia de impulso para la generación de destrezas tendientes a la apropiación del conocimiento para mejorar los procesos de aprendizaje significativo; es decir, si no se trabaja en un plan para solucionar este problema, los procesos educativos estarán destinados al fracaso, donde los estudiantes serán los más afectados.

Estas problemáticas pueden encontrar su origen en la desactualización en metodologías pedagógicas, pues en las escuelas sigue imperando el modelo tradicional; asimismo, en la falta de compromiso por parte de muchos docentes que han perdido su sentido de pertenencia hacia la labor que realizan; de igual manera, y especialmente, en la no instauración de un proyecto pedagógico que conciba la lúdica como la herramienta central de aprendizaje y que verdaderamente aporte todo lo que los niños y niñas necesitan para su desarrollo integral.

Ahora bien, imagine que un niño aprende a sumar jugando *parqués* o *ludo*, ¿creen que el estudiante no se esforzará por aprender a contar, e incluso de manera sigilosa, sólo por ganarle a su compañero o demostrarse así mismo que puede ganar el juego? Seguramente, al momento de ser evaluado de la manera tradicional, recordará el acontecimiento, y con ello cada renglón recorrido por la

ficha para llegar a la meta. Se trata, además, de que recuerde con agrado algo aprendido. En este sentido, los estudiantes aprenderán mientras juegan, lo cual también les aporta motivación.

Asimismo, los niños crecerán con buenos recuerdos, despertarán interés o amor por educarse, crearán nuevos hábitos, e incluso encontrarán en el juego una manera divertida de aprender, más allá del juego como parte fundamental de la recreación humana y de los derechos del niño. La actividad lúdica podría favorecer en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, lo cual haría necesario que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para darle el lugar que le corresponde en la escuela de hoy (Jiménez, 2019).

Es un reto educar a estudiantes activos y que demandan un aprendizaje más creativo y participativo, desde el cual puedan lograr obtener su propio conocimiento, pero el docente y las instituciones educativas deben hacer el esfuerzo por crear actividades extracurriculares donde los niños puedan emplear su energía desde la danza, el teatro, el cine, el deporte, la música, el arte. Es vital que los docentes estén informados sobre las preferencias de los estudiantes para poder ejecutar un plan de acción al respecto.

Sin lugar a dudas, las actividades lúdicas deberían ser llevadas al aula y a la institución en general, porque se deberían generar, además, espacios fuera de las aulas de clase donde solo hay pupitres y tableros, en aras de lograr que los estudiantes sean felices aprendiendo, y que incluso aprendan sin darse cuenta de que lo están haciendo. Así, el estudiante no perderá la motivación para ir a la escuela y se tendrían padres de familia más comprometidos con la educación de sus hijos, puesto que serán los primeros en notar el cambio de actitud.

Otro factor relevante, tal como lo plantean Gómez, Molano y Rodríguez (2015), es que mediante el juego y la lúdica, los niños y niñas pueden despejar todos los bloqueos mentales que se hacen evidentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que esta actúa como un factor estimulante, captando la atención de los estudiantes hacia un aprendizaje específico, adquiere conocimiento de su cuerpo, equilibrio, fomenta la organización de su sistema corporal y estimula la percepción sensorial, lo cual es importante en el desarrollo integral de los niños.

Asimismo, este artículo contribuye a que la lúdica logre posicionarse como una estrategia educativa generadora de motivación, a la vanguardia de esta época moderna, que logra canalizar y aprovechar la energía y el activismo físico y mental de los estudiantes de media general a través de actividades interesantes y orientadas hacia las necesidades particulares de los estudiantes que, a su vez, logren fortalecer la vida social y la cultura de los individuos. Asimismo, generará información vital que permitirá avanzar en la implementación de estrategias en aras de fortalecer la excelencia en las diferentes instituciones educativas, teniendo en cuenta que el eje central debe ser la interacción de los estudiantes con las actividades lúdicas de su preferencia, es decir, aquellas que se adapten mejor a las necesidades del estudiante para su desarrollo integral.

Es por eso que, el objetivo de este artículo es analizar desde las fuentes de investigación y datos obtenidos de ellas, la importancia de la lúdica en el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes de media general.

1. Bases teóricas

1.1. Lúdica

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. 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, etc. En este sentido, la lúdica es una dimensión humana que permanentemente se quiere exaltar, pues en ella el individuo encuentra el sentido de su vida, la felicidad, de manera espontánea, sencilla, tranquila, libre de presiones y demás factores exógenos.

Así, Huizinga (1957) afirma que la principal característica de lo lúdico es su libertad. Esta libertad es también desinteresada. No existe otra preocupación que la de divertirse y disfrutar el proceso. Por ello se debe rechazar todo intento de sobre-delimitar lo lúdico, es decir, tratarlo como una estructura rígida e inflexible. En la lúdica, precisamente, lo que se destaca es la actividad creadora del individuo. Es por ello que los niños son los máximos representantes de la lúdica, dado que en ellos no existe ningún interés más allá de la amenidad.

La responsabilidad de los docentes debe ir más allá de enseñar y realizar actividades para luego evaluarlas, sino que, como lo plantean Gómez, Molano y Rodríguez (2015) “el pedagogo infantil debe reconocer la sensibilidad en referencia a la expresión espontánea que hace al niño reconocer y compartir sus emociones y sentimientos”, (p. 23), y es por ello, que se pretende implementar el plan de acción *La magia de aprender jugando*, en el que los niños participen en la elección de las actividades lúdicas, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, Pellicani (2005) considera que la teoría del homo ludens representa un paradigma clásico dentro de la antropología, al afirmar que el elemento lúdico tiene dentro de sus funciones la creación de la cultura. Se destacan, particularmente, las características del juego como una actividad que se encuentra fuera del pensamiento racional, como también del ámbito de lo necesario y lo útil. La actividad lúdica es una actividad banal, cuyo fin primordial es expresarse a sí misma, “auto gratificante, que no tiene otro fin que sí misma” (Pellicani, 2005, p. 135).

Siguiendo esta línea, Jiménez (2019) considera que el elemento lúdico es una vivencia, una práctica, un sentir. Este pedagogo colombiano define la lúdica como una dimensión que transversaliza toda la vida. No es una ciencia ni una disciplina, sino que debe entenderse como un proceso intrínseco al desarrollo humano en todas sus dimensiones: sean psíquicas, biológicas, culturales y sociales. Teniendo en cuenta este enfoque, la lúdica se relaciona con la cotidianidad, especialmente con la búsqueda del sentido de la existencia, el cual se suele encontrar cuando el individuo realiza lo que surge de su voluntad, en este caso en particular, se puede descubrir en espacios novedosos dentro de la escuela: espacios donde poner en práctica la creatividad y aprender desde ella.

Jiménez (2019) plantea un concepto que permite entender la lúdica como una dimensión. Sobre este punto, se debe aclarar que la lúdica se expresa mediante procesos, los cuales salen a flote cuando experimentamos el placer y la emoción. Esta experiencia se puede evidenciar en actos aparentemente simples y cotidianos como una conversación con el vecino, una broma con amigos, al escribir un poema, escuchar música, bailar, abrazar a familiares e, inclusive, tomar un descanso.

La lúdica puede convertirse en una herramienta pedagógica crucial para despertar el interés de los estudiantes en la adquisición de conocimiento, debido a que, tal como plantean Huizinga (1957) y

Jiménez (2019), la dimensión lúdica se exalta con actos pequeños, cotidianos, que desde la sencillez del día a día facilitan la agradable experimentación de la sensación de goce y amenidad. Si el estudio produce placer y alegría para los estudiantes, entonces se avanzará significativamente en la transmisión y construcción de conocimiento por parte de los integrantes de la comunidad educativa. La lúdica, por lo tanto, ha de ser la estrategia nuclear, el horizonte, del proceso educativo para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas.

1.2. Estrategias lúdico-pedagógicas y de enseñanza-aprendizaje

Las estrategias lúdico-pedagógicas son definidas por Chi-Cauich (2018) como aquellas actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas grupales, juegos de mesa, entre otros, y que son herramientas utilizadas por los docentes para robustecer los aprendizajes, competencias y conocimiento de los alumnos dentro o fuera del aula.

Según lo planteado por Campos (2000) la estrategia es la habilidad de ordenar y dirigir las acciones encaminadas al cumplimiento de objetivos, por lo que las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognitivas que el estudiante realiza con el objetivo de asimilar la información recibida. Así pues, constituyen una serie de actividades que hacen posible la ejecución de tareas y que se eligen con la intención de facilitar el conocimiento.

1.3. El juego

Por otra parte, el pedagogo alemán Froebel (1902) plantea que el juego es la actividad que le permite al niño tener un mayor desarrollo, ya que este es una manifestación libre y espontánea del interior. “La manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz juego”. (p. 60). Siendo el juego una manifestación natural, desde las instituciones educativas de debe promover las actividades lúdicas que contemplen el juego como una estrategia pedagógica a emplear y así se verá fortalecido el proceso de aprendizaje en los niños, puesto que la adquisición de conocimientos se dará de manera natural y espontánea a través del juego.

Delgado (2011) afirma que el juego y la lúdica permiten que los niños sean afectuosos, dispuestos a aprender, a participar en el aula, favoreciendo la interacción social y comunicativa.

Considerando, además, que el juego permite desarrollar conductas sociales que no traen consigo consecuencias negativas, por lo cual tiene una importancia clave en el desarrollo del niño, pero sobre todo en el ámbito social.

Huizinga (1968) además de realizar planteamientos sobre la lúdica, también lo hace sobre el juego, definiéndolo como una acción libre, desarrollada en un tiempo-espacio concreto bajo un conjunto de reglas, la cual contribuye al despertar de emociones y perspectivas diferentes a las de la vida cotidiana, esto es, permiten superar la rutina. Se evidencia nuevamente que el juego genera alegría en el niño, lo cual es positivo dentro del contexto de enseñanza-aprendizaje, ya que si los estudiantes son felices mientras juegan, asimilarán de manera más rápida la información y conocimiento que el docente esté impartiendo durante la clase.

1.4. Procesos de aprendizaje

Los procesos de aprendizaje son aquellas actividades fundamentales para el desarrollo funcional de las habilidades cognitivas superiores. Asimismo, pueden entenderse como las tareas que brindarán al niño un desarrollo académico y facilitarán la interacción social, tales como la escritura, el diálogo, la lectura, la pronunciación, las relaciones con el espacio, el cuidado de sí mismo y del otro, la conexión con la naturaleza, entre otros aspectos (Ríos y Cardona, 2016).

El aprendizaje en los niños es un proceso en el que adquieren la experiencia de objetos, fenómenos e individuos. Esto es, el aprendizaje se desarrolla de forma social gracias a la interacción con las demás personas y el diálogo con la realidad en la que crecen (Andrade, 2015). Para que este aprendizaje sea significativo, Piaget (2001) afirma que las actividades lúdicas juegan un papel fundamental, en tanto facilitan la exploración y el descubrimiento del mundo mediante la comunicación. Esta investigación está orientada a niños de preescolar y primaria, entre los seis y diez años.

Por otro lado, Villa (2019) desarrolla el concepto desde una perspectiva sociológica, señalando que la pedagogía y los procesos pedagógicos como interacciones que se dan en el proceso de enseñanza, las cuales se encuentran profundamente ligadas al clima social, educativo y cultural, de acuerdo al contexto histórico. Entonces se puede afirmar que la pedagogía en tanto se encuentra ligada

al contexto histórico, también se encuentra ligada y al servicio de los avances tecnológicos de la modernidad y postmodernidad, por lo cual también influyen en los procesos de transformación de la sociedad.

La lúdica orientada al juego, en tanto dimensión humana como ámbito de estudio, es el cimiento teórico para el diseño de un plan de acción enfocado en la motivación de los estudiantes, el aprendizaje participativo y colaborativo, la vivencia escolar como un proceso solidario y centrado en las experiencias de los estudiantes, en tanto se comprenda de manera rigurosa en *qué consiste la lúdica, para así facilitar los procesos* de diseño de lineamientos para transformar positivamente la experiencia educativa en esta escuela.

2. Resultados

El conocimiento de las teorías sobre el tema de estudio permite que el investigador pueda desarrollar su trabajo investigativo con claridad, orden y certeza. A continuación, se muestra la bibliografía utilizada en el presente artículo.

Cuadro 1. Tecnología y nuevas tendencias en educación

Autor	Martínez Navarro, G.
Título	Tecnología y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot.
Fecha	2017
Documento	Artículo
Objetivo	Analizar el rol de las nuevas tecnologías en la educación.
Postulados	Los dispositivos móviles son una herramienta modernizadora del aprendizaje basado en el juego que aumenta la motivación y participación de los estudiantes.
Hallazgos	La combinación del juego, la tecnología y enseñanza son complementarios y que combinados de la manera adecuada generan resultados positivos en la comunidad estudiantil.
Conclusiones	La combinación de los aspectos señalados: juego, tecnología y enseñanza son más eficaces que los métodos tradicionales. Las nuevas tecnologías facilitan el uso de dispositivos móviles en el aula y kahoot combina tecnología, juego y aprendizaje.

Cuadro 2. Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje

Autoras	Cortés, A. y García, G.
Título	Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de los estudiantes de educación media general
Fecha	2023
Documento	Artículo
Objetivo	Presentar una recopilación bibliográfica donde se muestran las diferentes herramientas y estrategias pedagógicas que los docentes pueden emplear en el aula de clase para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Postulados	El juego es una actividad necesaria para el ser humano, por lo tanto, debe implementarse como una estrategia lúdica en el aula de clase.
Hallazgos	El ambiente, las artes plásticas, la lectura, la tecnología, los materiales, las rondas, la música, los títeres, la daza y el canto son herramientas pedagógicas importantes que se deben aplicar teniendo en cuenta las necesidades de los niños, el contexto y la edad. Las herramientas didácticas deben ser aplicadas según la necesidad de los estudiantes.
Conclusiones	Las herramientas mencionadas ayudan a fortalecer aprendizajes significativos permitiéndole al estudiante la interacción del objeto con su saber. La educación se encuentra frente a un gran reto, que consiste en una revolución educativa dirigida a crear nuevos modelos pedagógicos que respaldan una enseñanza desarrollante, orientada a fomentar la capacidad creativa de los estudiantes en todos los niveles, desde el preescolar hasta la educación superior.

Cuadro 3. Aplicación móvil para el diseño para el aprendizaje de las ciencias naturales

Autores	Meléndez, G. y Zabaleta, R.
Título	Diseño de una aplicación móvil basada en juegos para el aprendizaje de las ciencias naturales en estudiantes con TDAH de 3er año del Liceo Anibal Lisandro Alvarado
Fecha	2023
Documento	Artículo
Objetivo	Definir una estrategia institucional para resolver el problema de desatención de los estudiantes producto de su hiperactividad.
Postulados	Las aplicaciones móviles basadas en juegos pueden facilitar el aprendizaje de estudiantes con déficit de atención e hiperactividad.

Hallazgos	<p>Los estudiantes lograron un aprendizaje de las matemáticas motivados, concentrados y con mejoramiento del comportamiento dentro del aula de clase.</p> <p>Las aplicaciones móviles involucran más a los estudiantes y refuerzan la comprensión de conceptos estudiados, especialmente en las ciencias naturales.</p>
Conclusiones	<p>Aunque el diseño de la aplicación móvil, dio los resultados esperados, se deben fomentar espacios para capacitar a los docentes en temas de pedagogía y didáctica inclusiva y acompañamiento a padres de familia en torno al aprendizaje de los niños.</p>

Cuadro 4. Modalidades de aprendizaje con videojuegos

Autor	García Torchía, E.
Título	Modalidades de aprendizaje con videojuegos, pedagogía lúdica para provocar cambios cognitivos.
Fecha	2024
Documento	Tesis de grado
Objetivo	Indagar el potencial educativo que poseen las actividades de jugar y programar videojuegos.
Postulados	<p>Jugar y programar videojuegos promueven en el usuario el desarrollo de actividades cognitivas de nivel superior.</p> <p>Los videojuegos son una actividad voluntaria que forma parte de los espacios de ocio del estudiante.</p>
Hallazgos	<p>Después de la aplicación de los talleres en los cuales los estudiantes jugaron y diseñaron videojuegos se registraron mejoras en sus habilidades cognitivas de: organización, atención, memoria, inteligencia general y cognición social.</p>
Conclusiones	<p>El juego permite que los estudiantes resuelvan problemas educativos en menos tiempo y con más eficiencia, puesto que, el juego mismo y el diseño de juegos permite que el estudiante mejore sus capacidades cognitivas superiores.</p>

Cuadro 5. Estrategias lúdicas para comprender textos

Autor	Vásquez, G.
Título	Estrategias lúdicas para la comprensión de textos de estudiantes de educación media general
Fecha	2024
Objetivo	Determinar la efectividad del programa de actividades lúdicas en la comprensión de textos de estudiantes de educación media general, cuyo fundamento se basa en las teorías constructivistas, el aprendizaje significativo y el aprendizaje por descubrimiento.
Postulados	Las actividades lúdicas pueden jugar un papel fundamental en la mejoría de los procesos pedagógicos que permitan que el estudiante adquiera conocimientos de una manera más divertida y fácil.
Hallazgos	Existe una dificultad de los estudiantes de educación media general para comprender textos. Las estrategias lúdicas mejoran los procesos de aprendizaje y concretamente motivan al estudiante a leer y a comprender lo que lee.
Conclusiones	Se demuestra que las actividades lúdicas logran fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a que esta investigación evidencia una mejora considerable en la comprensión de los textos, donde el 100% de los estudiantes del grupo experimental se situaron en el nivel excelente, mientras que los del grupo de control se mantienen en el mismo nivel.

Cuadro 6. Actividades lúdicas para el aprendizaje de la lectura

Autor	Reyes León, T.
Título	Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes de educación media general
Fecha	2023
Documento	Tesis de grado
Objetivo	Presentar un Plan Estratégico para promover el empleo de actividades lúdicas como recurso didáctico necesario en el aprendizaje.
Postulados	La aplicación del componente lúdico permite mejorar los niveles de lectura mecánica y comprensiva de los niños y niñas y puede despertar en ellos la necesidad de leer y el placer de hacerlo.

Hallazgos	<p>A pesar de que los docentes manifestaron conocer juegos didácticos en la enseñanza de la lectura, no fueron capaces de aplicarlos y aplicaron actividades rutinarias.</p> <p>Las estrategias y recursos implementados por el docente durante la praxis diaria son escasos en un elevado porcentaje, limitados al uso de la pizarra, el cuaderno, la copia del pizarrón y el dictado de conceptos.</p> <p>Los docentes mantienen una postura tradicionalista en la enseñanza de la lectura.</p>
Conclusiones	<p>Mediante la implementación del Plan Estratégico de Actividades se identificaron las falencias de los estudiantes en torno a la lectura, lo cual está profundamente ligado a la falta de voluntad de algunos docentes para aplicar métodos menos tradicionales y más innovadores.</p>

2.1. Discusión de los resultados

Luego de la revisión de la literatura, se puede afirmar que el componente lúdico en torno al juego desempeña un papel muy importante en el fortalecimiento de los procesos pedagógicos y del aprendizaje de los estudiantes de media general, y que, si bien los docentes poseen conocimientos sobre el tema, resulta importante capacitarlos para que empleen de manera adecuada y asertiva aquellas herramientas innovadoras que serán útiles dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. Tal como lo establecen las investigaciones citadas, las actividades lúdicas orientadas al juego mejoran los procesos de aprendizaje, cognoscitivos, de escucha y de disposición por parte de los estudiantes.

Asimismo, se puede afirmar que no existe un consenso sobre las herramientas que deben ser aplicadas en estudiantes de media general para mejorar sus capacidades de aprendizaje, sino que éstas deben ser implementadas teniendo en cuenta las necesidades concretas de los estudiantes, la edad y el contexto, ya que son múltiples factores los que pueden incidir y afectar el desarrollo de los procesos de aprendizaje en los niños, causando desmotivación, falta de interés, agresividad, entre otros.

Desde la perspectiva de Martínez (2017), las nuevas Tecnologías de la Información y, concretamente, los dispositivos móviles son una herramienta fundamental que debe aplicarse dentro del componente educativo y, por ende, en el aula de clase, para mejorar las destrezas de los estudiantes, pues este instrumento modernizador aumenta la motivación y participación de los estudiantes, afirmando que el juego combinado con la tecnología y la enseñanza son más eficaces que los métodos tradicionales.

Esto se evidencia, desde la perspectiva docente, en un mayor interés por parte de los estudiantes en las temáticas analizadas. La educación debe dialogar y mantenerse a tono con los tiempos que se viven, por lo que la tecnología juega un papel fundamental en los procesos educativos. Sea con vídeos, canciones, videojuegos, aplicaciones, entre otros elementos, pueden desarrollarse actividades que animan con mayor intensidad la participación del estudiantado.

Cortés y García (2017) apoyan los postulados de Martínez (2017) debido a que consideran que el juego es una actividad necesaria para el ser humano y que debe implementarse como una estrategia lúdica en el aula de clase. Estos autores se refieren al juego a nivel general o en todos sus niveles, es decir, no se refieren a un tipo de juego específico, limitándose a los juegos de mesa o a aquellos más modernos que se pueden desarrollar desde los dispositivos móviles. La necesidad del juego para el ser humano se halla en la sensación de libertad y de creación de nuevos mundos que se experimenta al patear un balón, reírse con los amigos en una partida de dominó o correr alegremente por la calle. El juego es libertad.

En esta misma línea, García (2017) no se limita al juego como una única herramienta lúdica, pero sí como una de las más relevantes, precisamente porque éste hace parte de las necesidades del ser humano y específicamente del niño para que pueda alcanzar un correcto desarrollo integral, pero orientada a los videojuegos como pedagogía lúdica para provocar cambios cognitivos. Se comparte la tesis del autor, en tanto el juego es una de las actividades lúdicas de mayor relevancia, pero no se puede dejar de lado que existen otras como el canto, la poesía, la comedia, el cine, etcétera. Lo ideal sería combinar las distintas actividades para que los niños disfruten con gran intensidad cada aprendizaje fomentado mediante el mundo de la lúdica.

Por otro lado, Meléndez y Zabaleta (2017), con su diseño de una aplicación móvil basada en juegos para el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), demuestran que el juego puede ser aplicado como herramienta teniendo las necesidades de cada niño, y van más allá de las descripciones tradicionales respecto a las necesidades de los individuos en tanto se refieren a los niños con TDAH, quienes suelen ser más difíciles de tratar, lo cual se puede configurar como algunas de las razones por las cuales los docentes se desinteresan en cumplir a cabalidad su deber como educadores. En este punto, se destaca el esfuerzo por hacer de la

lúdica un componente que desarrolle la inclusión en el sistema educativo, pues en éste debe reinar la diversidad que caracteriza a la humanidad y en la que se puede aprender sobre las experiencias de los niños que tienen una condición cognitiva diferente. La lúdica ha de caminar de la mano de la educación inclusiva.

Asimismo, García (2017) también considera que el juego, en su variante como *videojuego*, es una importante modalidad de aprendizaje, afirmando que jugar y programar videojuegos promueven en el usuario el desarrollo de actividades cognitivas de nivel superior. En este sentido, los estudiantes que practiquen esta actividad en torno a los procesos educativos podrán resolver problemas de manera asertiva y en menos tiempo que un estudiante que no utilice esta estrategia.

Como se mencionó anteriormente, los videojuegos son una excelente herramienta para el desarrollo de la lúdica en las aulas de clase, sin embargo, en el contexto latinoamericano resulta complejo implementar tales medidas, en tanto que muchos colegios no cuentan con espacios tecnológicos adecuados para el cumplimiento de este objetivo. No obstante, debe ser un punto a considerar y comunicar en espacios de diálogo y decisión con las autoridades educativas.

Así, el juego, con sus múltiples variantes, es una herramienta lúdica indispensable para el fortalecimiento de las estrategias pedagógicas. Vásquez (2020) considera que las estrategias lúdicas juegan un papel significativo para la comprensión de textos de estudiantes de educación primaria. En esta línea, las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de la comprensión de lo que el estudiante lee, lo cual es fundamental si se piensa en que los estudiantes saben leer, pero es más importante aún que el estudiante comprenda lo que lee y se aproxime a deducir sus propias conclusiones respecto a la lectura realizada. Vale aclarar que dichas lecturas deben estar asociadas a la edad del niño y al grado cursado por el mismo.

Finalmente, Reyes (2015), al igual que Vásquez (2020), considera la necesidad de aplicar las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria, pero esta autora también se centró en descubrir el papel que los docentes están jugando al respecto, ya que logró demostrar que algunos docentes, aunque afirman conocer las actividades lúdicas para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, al momento de la práctica siguen utilizando metodologías

tradicionales alejadas de las necesidades del estudiante. Esto sin duda resulta problemático, pues si los docentes no se sienten motivados, ¿cómo motivarán al estudiantado?

Con base en lo expresado por los autores, el juego como herramienta lúdica juega un papel significativo en los procesos de formación de los estudiantes, por lo tanto, debe ser implementado con mayor intensidad, sobre todo en aquellos estudiantes que carecen de motivación y de ganas de aprender.

Luego de la revisión teórica y del análisis de las mismas se puede inferir que los avances tecnológicos transversalizan la forma de vivir, de actuar, de pensar por parte de los seres humanos. Tales avances evolucionan cada vez más rápido y regalan herramientas valiosas que facilitan la cotidianidad y los procesos educativos, como lo son la lúdica dentro de la esfera digital que comprende la utilización los dispositivos móviles y todo lo que se puede realizar a partir de la utilización de los mismos, por ejemplo, los videojuegos, los cuales no reemplazan a los juegos tradicionales, pero son un complemento magnífico de acuerdo a las necesidades del estudiante.

La lúdica orientada al juego es el instrumento que por excelencia debe aplicarse en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en la educación primaria, dado que favorece el desarrollo integral de los niños, lo cual es positivo si se tiene en cuenta que un niño con un excelente desarrollo integral será un adolescente y un adulto con mejores capacidades cognitivas, que se puede relacionar con facilidad con las personas de su entorno, capaz de expresar claramente sus ideas y confiado en sí mismo.

Las referencias consultadas muestran que la lúdica, como instrumento facilitador del aprendizaje debe implementarse en el aula de clase, e incluso fuera de la misma, dado que se ha evidenciado que los niños presentan problemas para procesar la información suministrada por los docentes, porque se siguen aplicando las mismas prácticas e instrumentos de enseñanza dentro del aula de clase, mostrando la falta de compromiso en la formación de niños e individuos capaces de expresar una idea clara, dejando de lado la importancia del juego y las ventajas del mismo en los procesos pedagógicos y de formación.

Uno de los resultados más importantes en torno a la revisión bibliográfica, es que según lo planteado por Campos (2000), el juego no sólo es importante en la fase de construcción de conocimiento, sino en la permanencia del conocimiento en los individuos. No tiene sentido aprender y olvidar lo aprendido en corto tiempo, pues cada conocimiento adquirido con el pasar del tiempo se convertirá en un conocimiento previo que servirá de antesala para avanzar en los procesos de aprendizaje. De hecho, en la fase de transferencia del conocimiento, los conocimientos previos se deben enlazar con los conocimientos claves y así poder facilitar el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, se deben generar estrategias para que el conocimiento perdure en el tiempo y el individuo no lo olvide rápidamente.

Así las cosas, el juego se debe implementar en la fase de permanencia del conocimiento. En este proceso de deben tener en cuenta la diversidad de juegos y videojuegos existentes, pues cada uno de estos cumple un rol importante dentro de los aspectos que se pueden estimular en el estudiante durante el aprendizaje.

Otro aspecto a tener en cuenta es que las condiciones de los espacios donde se imparte el conocimiento son fundamentales en el proceso de aprendizaje y el docente tiene el reto de preparar los espacios de acuerdo a las herramientas que utilizará para enseñar y en las necesidades de los estudiantes que están a su cargo. Asimismo, siguiendo los postulados de Campos (2000), el docente también debe preocuparse por llamar la atención del estudiante mediante un breve recuento sobre el tema y el objetivo de aprendizaje, puesto que esto los ayuda a estar motivados, y un estudiante que cuente con la disposición para aprender, aprenderá siempre y cuando el docente utilice las herramientas idóneas.

Además, se debe destacar que la conformación de una comunidad virtual también es importante dentro del fortalecimiento de los procesos pedagógicos, sobre todo porque se vive de frente a un mundo globalizado y hay que estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías. Puede resaltarse que, debido a la pandemia causada por la Covid-19 en el año 2020, los docentes y directivos se vieron en la necesidad de utilizar diferentes canales de comunicación para impartir los conocimientos, siendo *WhatsApp* el canal más efectivo de comunicación, mediante el cual se enviaron talleres y otras actividades dirigidas a los estudiantes.

Finalmente, no se debe perder de vista que el contexto dentro de los procesos de enseñanza juega un papel importante que muchos docentes han ignorado por décadas, lo cual ha generado resultados negativos en cuanto al fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Conclusiones

Esta investigación determinó que el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas aplicadas a los estudiantes enfrenta un gran desafío de cara a las necesidades de cada uno de ellos y al momento histórico que vive la educación. La misma demanda un compromiso inquebrantable de parte de los directivos escolares y los docentes, comprensión del contexto, las necesidades de los estudiantes y la aplicación de las nuevas tecnologías, las cuales se han vuelto imprescindibles en los procesos educativos. Asimismo, teniendo en cuenta la revisión documental realizada, la lúdica orientada al juego debe ser implementada para que en las diferentes instituciones educativas se logre el fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje, y con ello, aumentar el interés de los estudiantes por aprender, por asistir a los planteles educativos y cooperar con sus compañeros de clase, dejando de lado la pereza y la agresividad que lamentablemente se configuran en algunas de las características de muchos estudiantes.

Además, que la lúdica es una valiosa herramienta para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, lo cual es una necesidad básica de cada uno de ellos, que se da en los entornos recreativos y no recreativos de forma natural e innata. El juego es, asimismo, una oportunidad que tiene el docente para generar confianza y acercamiento de parte del estudiante y se debe recordar que el papel del docente en el aula definirá en gran medida el desarrollo integral de cada estudiante.

El mundo avanza conforme al desarrollo de las nuevas tecnologías: cambian los afanes, las dinámicas educativas, las prácticas culturales, las formas de comunicación, los puntos de vista para percibir el mundo, la justicia, la manera de trabajar, de consumo, de aprender; por tanto, las prácticas educativas no pueden quedar relegadas a los métodos tradicionales. Se debe realizar una comprensión exhaustiva del contexto globalizado del que cada ser humano hace parte, y más aún, comprender que los niños, niñas y adolescentes perciben y conviven con esos cambios y la escuela debe estar a la altura de ellos y revisar si las prácticas educativas están acordes con la época y las necesidades de los estudiantes.

En ese sentido, los docentes y directivos deben aunar esfuerzos por velar por el avance académico de los estudiantes, pero para ello deben idear nuevas formas de dictar la clase y de pensar la educación, pues esta no puede ser un proceso más que demanda la sociedad, sino que debe ser vista como el único camino eficaz hacia el desarrollo social y científico. La educación debe pensarse como la estructura en la que se basa el futuro de todos los estudiantes que asisten a una escuela, pero también de aquellos que han desistido porque las prácticas educativas no son las apropiadas.

De acuerdo con las teorías revisadas de manera minuciosa, se infiere que cuando el niño aprende mientras juega, lo aprendido permanece en los recuerdos del niño con mayor facilidad, lo cual es positivo si se tiene en cuenta que cada conocimiento adquirido se convertirá en un conocimiento previo a temas venideros. Por tal motivo y, de acuerdo a todo lo descrito en este artículo, la práctica del juego en el contexto educativo trae consigo múltiples y valiosas cualidades positivas, no sólo para el estudiante, sino también para el docente, la institución educativa, las familias y la sociedad misma.

Otro aspecto que se logra evidenciar en la revisión documental, y que resulta relevante, es la falta de experiencia de los docentes respecto a la aplicación de las nuevas tecnologías y herramientas lúdicas, pues si bien muchos logran identificar algunas de las herramientas, no saben aplicarlas o simplemente no hacen el esfuerzo por hacerlo. En ese sentido, los docentes deben recibir talleres de formación idónea que les permitan poner en práctica nuevas formas y métodos de enseñanza que fortalezcan los procesos pedagógicos y el aprendizaje por parte de los estudiantes.

Finalmente, se puede decir que, aunque el cuerpo docente de algunas instituciones hace el esfuerzo por orientar a los estudiantes hacia los resultados, existe una gran apatía por ellos, que se da a su vez por la ineficacia del sistema educativo y las políticas del mismo y también a la falta de equipos adecuados y de material didáctico en las instituciones educativas. Sin duda hay un camino amplio que se debe recorrer para poder consolidar y fortalecer los procesos pedagógicos, pero no por ello se debe desistir a mitad del mismo.

Es por ello que esta investigación tiene como aporte fundamental motivar a los docentes, directivos docentes y comunidad educativa en general, a seguir transformando el día a día de los contextos escolares, propendiendo por innovar en las formas de enseñanza, aplicando los postulados de

la lúdica y concibiendo la educación como una oportunidad para que los estudiantes no sólo aprendan sino que se conviertan en seres humanos integrales, capaces de superar las vicisitudes que se les presenten y con múltiples conocimientos para hacer del mundo un mejor lugar para (con)vivir.

Referencias

- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Paraninfo.
- Froebel, F. (1902). *La educación del hombre*, p. 60. [Libro en línea]. Colombia: Fundación. Disponible: <https://biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf> [Consulta: 2021, agosto 17]. (Trabajo original publicado en 1826).
- García, A. y Ruiz, G. (2016). *El derecho a la educación y la educación para la diversidad: el caso de las escuelas y aulas hospitalarias en Europa*. [Revista en línea]. <https://revistas.uam.es/index.php/jospoe/article/view/5628> [Consulta: 2021, agosto 10]
- García, E. (2017). *Modalidades de aprendizaje con videojuegos, pedagogía lúdica para provocar cambios cognitivos*. Tesis de doctorado no publicada, Universidad de Extremadura, España.
- Gomes, C. y Ribeiro, E. (2009). Análisis de contenido en investigaciones que utilizan la metodología clínico-cualitativa. *Revista Latinoamericana. Enfermagem*, 17. [Revista en línea]. Disponible: <https://n9.cl/jk5id> [Consulta: 2022, abril 10]
- Gómez, T., Molano, P. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia Pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Artículo no publicado, 23.
- Huizinga, J. (1957). *Homo ludens*. Madrid: Emecé Editorial.
- Huizinga, J. (1968). *Fragments de Homo Ludens*, p. 45. Buenos Aires: Johan Editorial. (Trabajo original publicado en 1957).
- Jiménez, C. (2019). *La lúdica. Un universo de posibilidades* [Página web].: <https://ludicolombia.com/> [Consulta: 2021, julio 18]
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 93. [Revista en línea]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338> [Consulta: 2022, abril 20]
- Meléndez, G. y Zabaleta, R. (2017). Diseño de una aplicación móvil basada en juegos para el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes con TDAH de primer grado de básica primaria de centros educativos de Colombia. *Portal Educativo de Las Américas*. [Documento en línea]. <https://n9.cl/ix8f1> [Consulta: 2021, septiembre 30].
- Pellicani, L. (2005). *Ortega y el homo ludens*. *Revista de Occidente*, p. 288. [Revista en línea]. <https://n9.cl/z1g6q> [Consulta: 2021, agosto 10]
- Piaget, J. (2001). *La representación del niño en el mundo*. España: Morata.

- Reyes, T. (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*. Tesis de doctorado no publicada, Universidad de Córdoba.
- Ríos, J. y Cardona, V. (2016). Procesos de aprendizaje en niños de 6 a 10 años de edad con antecedente de nacimiento prematuro. *Niñez y Juventud*, 14.
- Tancara, C. (1993). La investigación documental. *Revista Temas Sociales*. [Revista en línea], 17. Disponible: <https://n9.cl/du6h0> [Consulta: 2021, agosto 25]
- Vásquez, G. (2020). *Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria*. [Documento en línea]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43808> [Consulta: 2021, septiembre 30].
- Villa, M. (2019). ¿Qué es eso que se llama pedagogía? *Revista Pedagogía y Saberes*, p. 13. [Revista en línea], 50. <https://n9.cl/srb8n> [Consulta: 2021, agosto 27].

Declaración de conflicto de interés y originalidad

Conforme a lo estipulado en el *Código de ética y buenas prácticas* publicado en *Revista Ethos*, el autor *Peña Pernalet, José Rafael*, declara al Comité Editorial que no tiene situaciones que representen conflicto de interés real, potencial o evidente, de carácter académico, financiero, intelectual o con derechos de propiedad intelectual relacionados con el contenido del artículo: *La lúdica como instrumento para fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de educación media general*, en relación con su publicación. De igual manera, declara que el trabajo es original, no ha sido publicado parcial ni totalmente en otro medio de difusión, no se utilizaron ideas, formulaciones, citas o ilustraciones diversas, extraídas de distintas fuentes, sin mencionar de forma clara y estricta su origen y sin ser referenciadas debidamente en la bibliografía correspondiente. Consiente que el Comité Editorial aplique cualquier sistema de detección de plagio para verificar su originalidad.