



ID del documento: SSJ-Vol.2.N.1.004.2025

Tipo de artículo: Investigación

Estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas aplicadas en bachillerato general unificado

Playful methodological strategies for mathematics applied in unified general high school

Autores:

**Nataly Elizabeth Sánchez Solano¹, Dalton Santiago Granda Agila²,
Cinthia Isabel Valdez Cano³**

¹Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador, nataly.sanchez@unl.edu.ec,
<https://orcid.org/0000-0003-4251-0191>

²Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador, dalton.granda@unl.edu.ec,
<https://orcid.org/0009-0004-9033-588X>

³Unidad Educativa el Cisne, Loja, Ecuador, cinthia.valdez466@gmail.com,
<https://orcid.org/0009-0000-8489-6542>

Corresponding Author: Nataly Elizabeth Sánchez Solano,
nataly.sanchez@unl.edu.ec

Reception: 28-December-2024 **Acceptance:** 18-January-2025 **Published:** 12-February-2025

How to cite this article:

Sánchez Solano, N. E., Granda Agila, D. S., & Valdez Cano, C. I. (2025). Estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas aplicadas en bachillerato general unificado. Sapiens Studies Journal, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.71068/bx4eqv54>





Abstract

Las metodologías lúdicas surgen como una alternativa innovadora y atractiva para promover un aprendizaje significativo no solo en los niños sino también en adolescentes y jóvenes es por ello que se ha considerado necesario analizar las estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas aplicadas en bachillerato general unificado en unidades educativas Zona 7 - Ecuador del Distrito 11D01, durante el año lectivo 2023-2024. Para ello se elaboró un cuestionario estructurado basado en Coloma et al. (2019), como instrumento para la recolección de información, el mismo fue aplicado mediante la técnica de encuesta. Respecto a la población de estudio, se consideró una muestra de 60 docentes pertenecientes a 3 Unidades Educativas (Fiscal, Fiscomisional y Particular) del Distrito 11D01 de la Zona 7. Se concluye que; la "Institución Particular" abarcó un mayor número de estrategias con valores superiores al 50%, mismas que involucran la experiencia física-sensorial y el aprendizaje práctico. Por otra parte, la "Institución Fiscomisional", demostró una mayor aplicabilidad de "juegos intelectuales" con un 39,85%, priorizando el pensamiento crítico y el razonamiento lógico en sus estudiantes. Por último, se evidenció que la "Institución Fiscal", prefieren estrategias que fomente la creatividad, evidenciado por su alta aplicación de "juegos creativos" con un 63,21%.

Palabras clave: Estrategias lúdicas; Juegos didácticos; Matemática; Bachillerato.

Resumen

Playful methodologies emerge as an innovative and attractive alternative to promote meaningful learning not only in children but also in adolescents and young people, which is why it has been considered necessary to analyze the methodological strategies of mathematics applied in unified general high school in educational units Zone 7 - Ecuador of District 11D01, during the school year 2023-2024. For this purpose, a structured questionnaire was developed based on Coloma et al. (2019), as an instrument for the collection of information, the same was applied through the survey technique. Regarding the study population, a sample of 60 teachers belonging to 3 Educational Units (Fiscal, Fiscomisional and Particular) of District 11D01 of Zone 7 was considered. It is concluded that the "Private Institution" included a greater number of strategies with values higher than 50%, involving physical-sensory experience and practical learning. On the other hand, the "Institución Fiscomisional", showed a greater applicability of "intellectual games" with 39.85%, prioritizing critical thinking and logical reasoning in its students. Finally, it was evidenced that the "Institución Fiscal", prefers strategies that promote creativity, evidenced by its high application of "creative games" with 63.21%.

Keywords: Play strategies; Didactic games; Mathematics; Baccalaureate.





1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación es relevante debido a la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza de las matemáticas en el Bachillerato General Unificado, una asignatura que, tradicionalmente, ha generado desinterés y dificultades en los estudiantes. La integración de estrategias lúdicas representa una alternativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando una mayor comprensión y retención de los contenidos. Asimismo, esta investigación proporcionará información valiosa para docentes y diseñadores curriculares, promoviendo prácticas educativas más dinámicas, inclusivas y efectivas en el desarrollo académico de los estudiantes.

Las estrategias lúdicas cumplen un papel crucial dentro del contexto formativo, pues estas se han convertido en herramientas que pueden servir para generar cambios positivos en el desarrollo integral y significativo de los estudiantes. Para García (2024) la alineación entre métodos pedagógicos y actividades fundamentadas en la gamificación fomentan un aprendizaje participativo como significativo en los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea una experiencia placentera. Dichas estrategias han estado presentes desde los primeros años de formación desempeñando un papel fundamental en el proceso de comunicación y aprendizaje. Según Beltrán (2023) estas estrategias mejoran la convivencia en el aula, promueven el desarrollo de habilidades sociales como también la comunicación efectiva, contribuyendo a la formación de niños y niñas con estabilidad emocional además de motivación para aprender.

Si bien la aplicación de estrategias lúdicas no es común en los niveles educativos superiores, donde el proceso de aprendizaje se estructura de acuerdo al plan de estudios y se enfoca en objetivos específicos, resulta importante reconocer que la integración de dichas estrategias puede enriquecer significativamente la experiencia educativa, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico, la participación activa y el autoaprendizaje. Ante ello, Espinosa (2023) sostiene que la falta de inclusión de estrategias lúdicas puede limitar el desarrollo integral de los estudiantes. En la misma línea señala que la gamificación no solo promueve un ambiente de aprendizaje ameno y colaborativo, sino que también estimula la resolución de problemas de manera innovadora, una habilidad esencial en el mundo actual (Higuera, 2023).

Diversas investigaciones han evidenciado el impacto positivo de las estrategias metodológicas lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas. Según Jimbo y Bastidas (2024), la gamificación en la enseñanza matemática mejora significativamente la comprensión de conceptos abstractos, promoviendo un aprendizaje más interactivo y motivador. Por su parte, Zaragoza et al. (2024) señala que el uso de juegos educativos en entornos



escolares incrementa la participación activa de los estudiantes y fortalece su pensamiento lógico. Además, estudios como el de Bastidas (2024) destaca que la incorporación de metodologías lúdicas en el aula no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales, favoreciendo un ambiente de aprendizaje positivo. Estos hallazgos respaldan la importancia de integrar estrategias innovadoras en el Bachillerato General Unificado para optimizar la enseñanza de las matemáticas.

Para guiar esta investigación planteamos la siguiente pregunta: ¿Qué impacto tiene la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas en la enseñanza de las matemáticas en el Bachillerato General Unificado?. El objetivo general del presente estudio es el de analizar el impacto de las estrategias metodológicas lúdicas en la enseñanza de las matemáticas en el Bachillerato General Unificado, con el fin de determinar su efectividad en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

Consideramos que la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas en la enseñanza de las matemáticas en el Bachillerato General Unificado contribuye significativamente a la mejora del aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Estas estrategias favorecen un entorno dinámico e interactivo que potencia el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. Además, su implementación fortalece la participación activa en el aula, optimizando la asimilación de conceptos matemáticos de manera significativa y reduciendo la percepción negativa hacia la asignatura.

2. DESARROLLO

Aplicación de juegos didácticos como estrategias lúdicas

La aplicación de juegos didácticos como estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje ofrece múltiples beneficios tanto para estudiantes como docentes, pues estos juegos no solo contribuyen a mejorar el rendimiento académico, promoviendo un desarrollo integral y desarrollo de competencias clave para el futuro, sino que también incrementan la participación, diversifican las estrategias de enseñanza y enriquecen la práctica educativa (Rodríguez y Molano, 2023). Los juegos desempeñan un papel fundamental en el ámbito educativo, por lo cual Groos (1901) los clasificó en dos categorías principales, las misma se muestran a continuación:

Tabla 1 Clasificación juegos.

Experimentación-Funciones Generales Afectivos y Ejercitación de la voluntad

Tipo	Descripción	Tipo	Descripción
------	-------------	------	-------------



Juegos sensoriales Incluyen actividades que involucran los sentidos (oído, vista, tacto). **Juegos creativos** Diseñados y organizados para impulsar el desarrollo de la creatividad (estimulación de la imaginación y la generación de ideas innovadoras).

Juegos motores Actividades que implica movimientos. **Juegos didácticos** Contribuyen a la formación del pensamiento teórico y práctico.

Juegos intelectuales Actividades que estimulan la imaginación, la resolución de problemas y la curiosidad. **Juegos profesionales**

Disponibles comercialmente, creados por empresas especializadas, pueden ser adaptados y transformados para su uso en entornos educativos.

Fuente: <http://hdl.handle.net/2027/coo1.ark:/13960/t66409n98>

Si bien los juegos como estrategias lúdicas pueden generar beneficios en el aprendizaje de los estudiantes, resulta importante considerar el contexto en que serán aplicados. Además, el dominio y la habilidad del docente para integrarlos de manera efectiva, son cruciales para garantizar un resultado positivo además de maximizar su impacto en el proceso de enseñanza (Argoty, 2024). Es por ello que el docente juega un papel fundamental en la aplicación de juegos didácticos como estrategias lúdicas, pues su rol va más allá de ser un facilitador. Tal como señala Meza et al. (2020) el docente debe actuar como un guía, motivador y diseñador de experiencias de aprendizaje significativas para hacer de la gamificación una estrategia efectiva. Por otra parte, García (2021), menciona que el rol del docente es crucial en la aplicación de juegos didácticos, ya que debe planificar, seleccionar o diseñar juegos adecuados para los objetivos de aprendizaje y nivel de los estudiantes, además de ello implementarlo de manera efectiva, participando y promoviendo una pedagogía constructivista.

Actualmente, en la enseñanza de la matemática se siguen empleando métodos tradicionales, memorísticos y expositivos, que han generado apatía y dificultades en el aprendizaje de algunos estudiantes (Acosta et al., 20021). En este contexto los juegos como metodologías lúdicas surgen como una alternativa innovadora y atractiva para promover un aprendizaje significativo no solo en los niños sino también en adolescentes y jóvenes es por ello que se ha considerado necesario analizar las estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas aplicadas en bachillerato general unificado en unidades educativas Zona 7 - Ecuador del Distrito 11D01, durante el año lectivo 2023-2024.

La problemática central en este estudio radica en la enseñanza tradicional de las matemáticas, que frecuentemente se caracteriza por ser monótona, centrada en la memorización y la exposición por parte del docente, lo que genera un desinterés por parte de los estudiantes, quienes experimentan dificultades para comprender conceptos abstractos y poco aplicables en la



vida real. En este contexto, las metodologías lúdicas se presentan como una alternativa innovadora que puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando un enfoque más dinámico y participativo. Sin embargo, la integración de estas estrategias no es una tarea fácil, ya que requiere un cambio significativo en las prácticas pedagógicas existentes, así como una capacitación adecuada de los docentes en el uso de juegos y actividades lúdicas. Esta resistencia al cambio, junto con la falta de recursos y de tiempo en los planes de estudio, constituye un reto importante para la adopción de metodologías lúdicas en el ámbito educativo.

En este sentido, el estudio ofrece una mirada profunda sobre cómo las estrategias lúdicas pueden ser implementadas en la enseñanza de las matemáticas a nivel de bachillerato general unificado en las unidades educativas de la Zona 7 de Ecuador. En un contexto educativo donde las metodologías tradicionales aún predominan, este análisis destaca el impacto positivo que el uso de juegos y actividades didácticas tiene en el aprendizaje de los estudiantes. A través de la aplicación de estas metodologías, los estudiantes no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales, fundamentales para su formación integral. Por tanto, el estudio no solo busca evaluar la aplicabilidad de estas estrategias en las matemáticas, sino también promover un cambio en las concepciones pedagógicas predominantes en el sistema educativo.

Por otra parte, el impacto de este estudio en el contexto educativo puede ser profundo, ya que la implementación de metodologías lúdicas puede contribuir a mejorar la motivación de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más significativo y duradero; al involucrar a los estudiantes en actividades interactivas y participativas, los docentes logran despertar el interés por la materia y, a su vez, facilitan la comprensión de conceptos abstractos. Puesto que los juegos permiten a los estudiantes aprender de manera práctica y experimentar con situaciones del mundo real, lo que no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también hace el proceso de aprendizaje más atractivo y menos intimidante. Además, al integrar estos enfoques, se promueve el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico, habilidades esenciales en el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

La adaptabilidad de las estrategias lúdicas a diferentes contextos educativos es otro factor clave que resalta en este estudio, a través de la aplicación de diversas metodologías, como los juegos intelectuales, los juegos sensoriales y los juegos creativos, los docentes tienen la capacidad de diversificar sus enfoques de enseñanza según las características y necesidades de sus estudiantes. En este estudio, por ejemplo, se evidenció que la "Institución Fiscal" prefiere utilizar juegos creativos para fomentar la imaginación y la creatividad en sus estudiantes. Dicho enfoque no solo favorece el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, sino que también promueve la



creatividad, una habilidad cada vez más valorada en la educación contemporánea. Por lo tanto, es posible afirmar que las estrategias lúdicas permiten a los docentes adaptar su enseñanza para maximizar la efectividad del aprendizaje, haciendo que la experiencia educativa sea más inclusiva y personalizada.

A pesar de los evidentes beneficios, la implementación efectiva de las estrategias lúdicas en el aula también enfrenta ciertas limitaciones; una de las principales barreras identificadas en este estudio es la falta de recursos educativos adecuados, tanto materiales como tecnológicos, que faciliten la integración de juegos y actividades interactivas en las clases de matemáticas. Además, la formación de los docentes en el uso de estas metodologías sigue siendo una necesidad no cubierta en muchas instituciones educativas. Ya que algunos docentes todavía se sienten inseguros al aplicar juegos en el aula debido a la falta de capacitación y recursos. Ante ello es esencial que los programas de formación docente incluyan módulos específicos sobre la integración de metodologías lúdicas y gamificación para asegurar que estos enfoques se implementen correctamente y con éxito.

Finalmente, se debe reconocer que las metodologías lúdicas no son una solución mágica que resolverá todos los problemas del sistema educativo, si bien los resultados de este estudio indican que el uso de estrategias lúdicas mejora la motivación y el rendimiento de los estudiantes, su efectividad depende de varios factores, como el contexto en el que se aplican, la disposición de los docentes para adoptar nuevas prácticas pedagógicas y la capacidad de las instituciones educativas para proporcionar los recursos necesarios. Además, la implementación de juegos y actividades lúdicas debe estar siempre alineada con los objetivos educativos y los estándares curriculares para asegurar que los estudiantes adquieran las competencias necesarias. Por lo tanto, el uso de metodologías lúdicas debe ser considerado como parte de un enfoque pedagógico integral que involucre la formación continua de los docentes y el apoyo institucional necesario para su implementación exitosa.

3. METODOLOGÍA

El presente estudio centrado en el análisis de las estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas aplicadas en bachillerato general unificado en unidades educativas Zona 7 - Ecuador del Distrito 11D01, durante el año lectivo 2023-2024, se fundamentó en un método deductivo, con enfoque cuantitativo y alcance descriptivo, permitiendo partir de una idea general, así como la recolección y análisis de datos numéricos.

Respecto a la población de estudio, se consideró una muestra de 60 docentes pertenecientes a 3 Unidades Educativas (Fiscal, Fiscomicional y Particular) del Distrito 11D01 de la Zona 7 de Educación durante el año lectivo 2023-2024.

Una vez determinada la muestra, se elaboró un cuestionario estructurado basado en Coloma et al. (2019), como instrumento para la recolección de información, el mismo fue distribuido mediante correo electrónico y aplicado a partir de la técnica de encuesta mediante la herramienta Google Forms. Cabe señalar que se garantizó el anonimato como también la confidencialidad de los datos brindados por los docentes encuestados, asegurando que la información recolectada fue utilizada con fines investigativos.

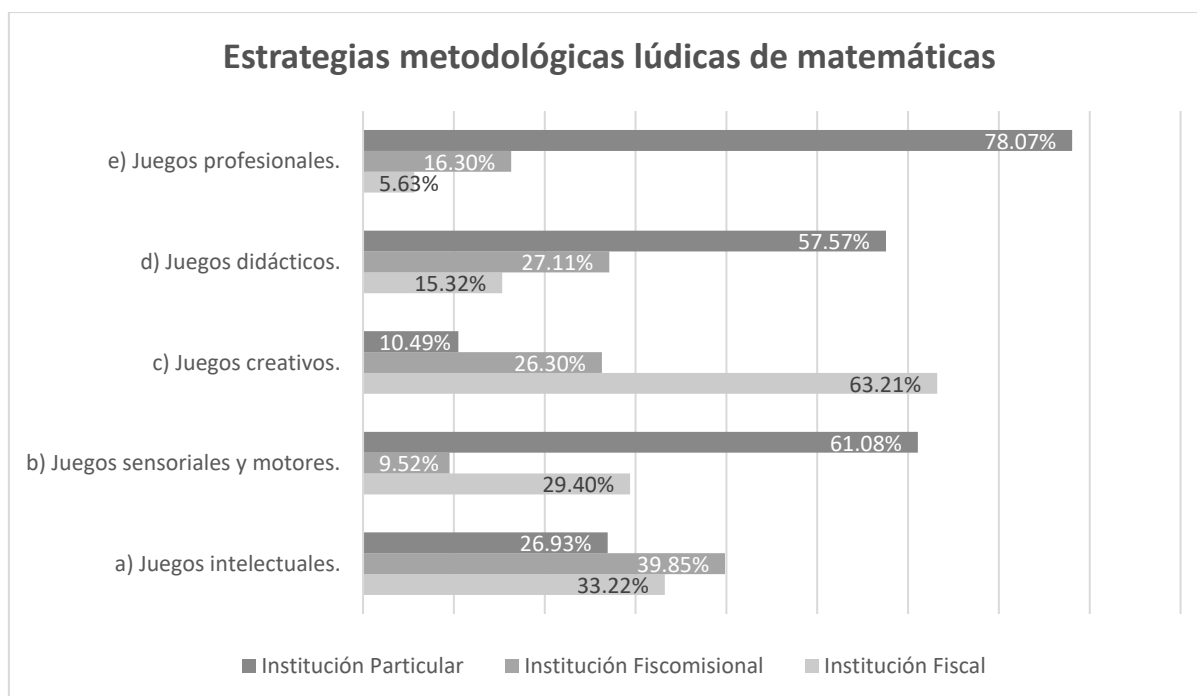
En última instancia, para el análisis e interpretación de resultados obtenidos, se empleó técnicas de la estadística descriptiva, mismas que permitieron resumir, organizar como también describir los resultados mediante representaciones gráficas desarrolladas a través del software Microsoft Excel.

4. RESULTADOS

El análisis de las estrategias metodológicas lúdicas aplicadas en el Bachillerato General Unificado evidencia su impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. A través de la implementación de técnicas innovadoras y dinámicas, se ha observado una mejora en la comprensión de conceptos abstractos, el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y una mayor motivación por parte de los estudiantes. A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos, los cuales reflejan el grado de efectividad de estas estrategias y su contribución al fortalecimiento del rendimiento académico en esta área del conocimiento.

Gráfica 1.

Estrategias metodológicas lúdicas de matemática.



Fuente: Elaboración propia



La Gráfica 1 pone en evidencia los resultados obtenidos en relación con las estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas empleadas por los docentes encuestados. Respecto a la primera estrategia "a) Juegos intelectuales", se evidencia un mayor porcentaje de aplicación en la "Institución Fiscomisional" correspondiente 39,85%, seguida de la "Institución Fiscal" representado por un 33,22%, por último, la "Institución Particular" con un porcentaje del 26,93%. En cuanto a la segunda estrategia "b) Juegos sensoriales y motores", se observa que la "Institución Particular" presenta el mayor porcentaje (61,08%), seguido de la "Institución Fiscal" con un 29,40%, finalmente la "Institución Fiscomisional" con un menor porcentaje (9,52%).

Seguidamente en la tercera estrategia "c) Juegos creativos", se observa que la "Institución Fiscal" abarcó un mayor porcentaje de aplicación (63,21%), mientras que la "Institución Fiscomisional" ocupó un porcentaje intermedio del 26,30%, a diferencia de la "Institución Particular" que alcanzó un 10,49%. En contraste, en la cuarta estrategia "d) Juegos didácticos", se observa un cambio en los porcentajes de aplicación, en donde la "Institución Particular" ocupó un mayor porcentaje (57,57%) mientras que la "Institución Fiscomisional" conservó un nivel intermedio (27,11%) y la "Institución Fiscal" que alcanzó un 15,32%. De igual manera los resultados de la última estrategia, "e) Juegos Profesionales", mientras que la "Institución Particular" ocupó un mayor porcentaje, correspondiente al 78,07%, seguida la "Institución Fiscomisional" con un porcentaje del 16,30% y por último la "Institución Fiscal" con un 5,63%.

4. DISCUSIÓN

De manera general, los resultados ponen en evidencia un enfoque distintivo en la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas, por parte de los docentes encuestados en las tres Instituciones Educativas; En la "Institución Particular" se observó una aplicación mayoritaria de las siguientes estrategias: "e) Juegos profesionales", "b) Juegos sensoriales-motores" y "d) Juegos didácticos" todas con porcentajes superiores al 50%.

Dichos datos demuestran una inclinación hacia metodologías que prioricen el desarrollo integral de los estudiantes a través de la experiencia física-sensorial, la resolución de problemas basados en el mundo real y el aprendizaje práctico experimental para el desarrollo de competencias. Aquellos mantienen relación con lo establecido por Sistema (2020), quien señala que la aplicación de estas estrategias permite una participación activa, dialógica como también creativa entre los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades o destrezas además de adquirir nuevos conocimientos. En la misma línea Ontaneda y Vasquez (2023) sostienen que las estrategias metodológicas lúdicas ayudan a superar la desmotivación, el bajo rendimiento y dificultades de aprendizaje que tienden a tener los estudiantes al momento de aprender matemáticas.



Por otro lado, la "Institución Fiscomisional" mostró un mayor porcentaje en la aplicación de "a) Juegos intelectuales", poniendo de manifiesto preferencias en estrategias centradas en el desarrollo cognitivo o pensamiento crítico en los estudiantes, reflejando una orientación hacia métodos que estimulan el razonamiento lógico y la resolución de problemas de forma creativa. Este resultado se alinea con lo señalado por Cumbal y Melendres (2024) quienes sostienen que la integración de juegos intelectuales que presentan actividades como acertijos, rompecabezas, reconocimiento de patrones, etc. permiten a los estudiantes desarrollar habilidades del pensamiento lógico de manera lúdica como participativa.

Por último, se puede observar que la "Institución Fiscal" abarcó un mayor porcentaje del 63,21% en comparación con las dos instituciones en la estrategia "c) Juegos creativos", lo que demuestra una preferencia por parte de los docentes hacia el desarrollo y fomento de la creatividad entre los estudiantes, lo que mantiene relación con lo establecido por Arteaga (2023), quien considera que los juegos creativos son una estrategia efectiva para apoyar el rendimiento académico, desarrollar habilidades sociales como personales, fomentar la motivación y participación activa de los estudiantes en temas que tienden a ser poco llamativos en el área de matemática.

Estos hallazgos muestran una diferencia en las prioridades de enseñanza como métodos en las diferentes instituciones, lo que a su vez muestra como las tácticas de juego se adaptan a las necesidades y situaciones específicas de cada lugar. No obstante, también pone en claro la necesidad de mantener un balance entre las distintas metodologías, pues combina juegos sensoriales, mentales y creativos puede dar un método más completo para el aprendizaje, sumando el desarrollo del pensamiento, emocional y social de los estudiantes.

En definitiva, el análisis invita a reflexionar sobre el papel fundamental que tienen las estrategias lúdicas en la educación, particularmente en áreas como las matemáticas, que históricamente han presentado retos para la motivación estudiantil. La implementación de estas metodologías no sólo fomenta un aprendizaje significativo, sino que también contribuye a crear entornos educativos más inclusivos y dinámicos, Siendo crucial que las instituciones continúen explorando o adaptando enfoques innovadores que respondan a las demandas de los estudiantes y la sociedad actual, logrando así una educación que no se base solo en la transmisión de conocimiento, sino que también prepare a los estudiantes para los desafíos del mundo contemporáneo.

5. CONCLUSIÓN

Los juegos, al ser utilizados como estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza, no solo aumentan la efectividad del aprendizaje, sino que también favorecen al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para



afrontar los desafíos del mundo actual. Puesto que la enseñanza tradicional de las matemáticas, basada en métodos expositivos y memorísticos, suele generar apatía y dificultades de aprendizaje en muchos estudiantes. En este contexto, las estrategias lúdicas emergen como una alternativa innovadora y atractiva para promover un aprendizaje de las matemáticas más significativo, dinámico y divertido.

Es por ello que a partir del estudio se logró el análisis de las estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas aplicadas en bachillerato general unificado en unidades educativas Zona 7 - Ecuador del Distrito 11D01, durante el año lectivo 2023-2024. mediante la aplicación de un instrumento basado en Coloma (2019), del cual se obtuvo información relevante. Asimismo, a partir de los resultados obtenidos se pudo evidenciar un enfoque variado en cuanto a la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de matemáticas reflejando las prioridades de los docentes de las diferentes instituciones, esto acorde a su contexto.

Se destaca que los docentes de la "Institución Particular" abarcan un mayor número de estrategias, mismas que involucran la experiencia física-sensorial y el aprendizaje práctico, destacando métodos que promueven la participación activa además del desarrollo integral de los estudiantes. Por otra parte, la "Institución Fiscomisional", demostró una mayor aplicabilidad de juegos intelectuales, priorizando el pensamiento crítico y el razonamiento lógico en sus estudiantes.

Del mismo modo se evidenció que la "Institución Fiscal", prefieren estrategias que fomenten la creatividad, evidenciado por su alta aplicación de "juegos creativos", lo que sugiere un enfoque en el desarrollo de habilidades innovadoras y motivación estudiantil. La diversidad de instituciones educativas pone de manifiesto la imperiosa necesidad de adaptar las metodologías de enseñanza a las características y necesidades particulares de los estudiantes. En este sentido, el empleo de una amplia gama de estrategias lúdicas se convierte en una herramienta fundamental para optimizar el proceso de aprendizaje y promover el desarrollo personal integral.

Por último, cabe señalar que el aplicar estrategias lúdicas, especialmente en áreas como matemática, se convierte en una estrategia innovadora capaz de transformar el proceso formativo en una experiencia dinámica y enriquecedora. Por ello, es fundamental que los docentes estén capacitados tanto en el uso como el diseño de estrategias similares a estas.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

Acosta, Á., Castaño, D. y Urriola, C. (2021). Construcción e implementación de un Recurso Educativo Digital Abierto con plantillas del proyecto Descartes para



- fortalecer el pensamiento numérico en el área de matemáticas en estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Pio XI, del municipio La Unión, Antioquia [Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena].
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14632>
- Argoty, J. (2024). Propuesta pedagógica desde la gamificación para la enseñanza y aprendizaje en el área de Física. UPEC.
- Arteaga, M. (2023). Uso de herramientas tecnológicas y metodologías innovadoras como recurso didáctico dinamizador para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias experimentales. [Proyecto de investigación, Universidad de Murcia]. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/127303/1/Tesis-MyriamArteaga--TapaDura.pdf>
- Bastidas González, L. D. (2024). Estrategias de gamificación en la educación: herramientas innovadoras para promover aprendizajes significativos y transformar procesos pedagógicos tradicionales. *Sapiens in Education*, 1(3), 21-36.
https://revistasapiensec.com/index.php/sapiens_in_education/article/view/26
- Beltrán, L. (2023). ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Coloma, M., Juca, J. y Celi, F. (2019). Estrategias metodológicas lúdicas de matemáticas en bachillerato general unificado. *Revista espacios*, 40(21).
<https://www.revistaespacios.com/a19v40n21/19402115.html>
- Cumbal, A. y Melendres, N. (2024). Actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años, del centro de educación infantil "Carlota Noboa de Durango", provincia de Bolívar, cantón Guaranda, periodo 2023-2024. [Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar]. Facultad de Ciencias de la Educación. Carrera Educación Inicial.
- Espinosa, P. (2023). Problemas de falta de recursos en la educación preescolar: Cómo afecta la calidad de la enseñanza. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 2281-2291. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3404>
- García, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. [Tesis Doctoral, Universidad de La Rioja].
- García, M. (2021). Crea fácilmente actividades interactivas sorprendentes: Flippity. <https://intef.es/wp-content/uploads/2021/06/Flippity.pdf>
- Groos, K. (1901). *The Play of Men*. New York, Retrieved from <http://hdl.handle.net/2027/coo1.ark:/13960/t66409n98>
- Higueras, M. (2023). Aplicación de actividades lúdicas como herramientas en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de cuarto de secundaria de la Unidad Educativa Instituto Americano de La Paz. [Tesis de Grado, Universidad Mayor de San Andrés].
- Jimbo Román, F. M., & Bastidas González, K. A. (2024). Impacto de la educación STEAM en la educación básica: integración interdisciplinaria y evaluación de su efectividad pedagógica. *Sapiens in Education*, 1(2), 13-26.
https://revistasapiensec.com/index.php/sapiens_in_education/article/view/25
- Meza, K., Loor, P., Párraga, A y Delgado, R. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>
- Ontaneda, T. y Vasquez, G. (2023). Recursos lúdicos para la enseñanza de matemáticas en estudiantes de sexto grado, Unidad Educativa Ciudad de Machala, periodo 2022-2023.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/21345>
- Rodríguez, E. y Molano, G. (2023). Actividades lúdicas y rendimiento académico en los estudiantes con discalculia: Leisure activities and academic performance in students with dyscalculia. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6), 1019-1035.



Sisema, S. (2020). Estrategias lúdicas en la enseñanza aprendizaje de matemática en los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Tirso de Molina, periodo lectivo 2018-2019 de la ciudad de Ambato. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi].

<https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7383/1/MUTC-000868.pdf>

Zaragoza Alvarado, G. A., Benavides García, M. E., & Estrella Romero, V. A. (2024). Metodologías activas para implementarse en el MCCEMS, en la construcción del conocimiento usando las TIC por los estudiantes. Sapiens in Education, 1(1), 47-62. <https://doi.org/10.71068/bb5jsv77>

Conflicto de Intereses: Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.

© 2025 por los Autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0. (CC BY 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

