

## Actividades lúdicas en bachillerato. Pertinencia o desatino, una mirada desde el equipo docente

Leisure activities in high school. Relevance or inappropriateness, a perspective from the teaching team

*Galo Roberto García Flores de Válgaz*  
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador  
galo.garcia@uleam.edu.ec

DOI: <https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB34-411>

*Lilian García Flores de Válgaz*  
Unidad Educativa Dr. Bruno Sánchez Carreño, Ecuador  
lgarciaf@ube.edu.ec

*María Mercedes Pin López*  
Unidad Educativa Dr. Bruno Sánchez Carreño, Ecuador  
mmpinl@ube.edu.ec

Recibido: 20 de febrero de 2024

Aceptado: 22 de abril de 2024

### RESUMEN:

El artículo se centra en el análisis de la percepción del equipo docente sobre la utilización, desafíos y pertinencia de actividades lúdicas en bachillerato en la “Unidad Educativa Dr. Bruno Sánchez Carreño”, ubicada en Manabí, Ecuador. Se efectuaron encuestas y entrevistas a los 20 docentes que integran este equipo, buscando la exploración, evaluación y la descripción de sus opiniones para entender la relevancia de esta estrategia desde la mirada del profesorado. Mientras algunos ven estas actividades como efectivas para fomentar la participación y aprendizaje significativo, otros muestran resistencia y mantienen posturas tradicionales. Se destaca la planificación cuidadosa y la necesidad de abordar las preocupaciones y resistencias para garantizar su efectividad en el proceso educativo por medio de capacitación constante y participación activa de toda la comunidad educativa.

**PALABRAS CLAVE:** actividades lúdicas, estrategias educativas, educación secundaria, percepciones, criterios docentes.

### ABSTRACT:

The article delves into the analysis of the teaching team's perception regarding the use, challenges, and relevance of ludic activities in high school at the “Unidad Educativa Dr. Bruno Sánchez Carreño”, located in Manabí, Ecuador. Surveys and interviews were conducted with the 20 teachers comprising this team, aiming to explore, evaluate, and describe these opinions to understand the relevance of this strategy from the faculty's perspective. While some view these activities as effective in fostering participation and meaningful learning, others show resistance and maintain traditional positions. Careful planning is highlighted, as well as the need to address concerns and resistance to ensure their effectiveness in the educational process through constant training and active participation of the entire educational community.

**KEYWORDS:** playful activities, educational strategies, secondary education, perceptions, teacher criteria.

## INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas están mentalmente asociadas a las metodologías en estudiantes de niveles inicial y primario, así lo indica Caballero (2021), pero no hay que dejar de lado el uso en otros niveles. Hay un énfasis en la facilidad en el entendimiento de los temas que estas estrategias proporcionan, así como también, el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad. Esto podría responder a la pregunta, ¿por qué usarla?, para Rodríguez (2017) hay que alejar de las aulas ese proceso de mecanización que muchas veces se instaura en los estudiantes, donde memorizan y ejecutan acciones para satisfacer expectativas ya sea de docentes o de padres, pero esas actividades sólo responden a la necesidad del problema específico y no constituye la construcción del conocimiento.

En ese escenario es importante entender que los juegos están establecidos en nuestra cultura, dan paso a sentimientos y acciones, así lo establece Piedra (2018) donde, resalta que en este tipo de actividades se puede reír, compartir, imaginar, pensar, sentir, fluir y ser. Este proceso implica que, a medida que se aumenta el grado de libertad o espontaneidad en la actividad lúdica, también aumenta su concepción. Todo sugiere que la lúdica, al igual que el ser humano, es un constructo multidimensional cuyas expresiones pueden estar asociadas con lo estético, ético, recreativo, de aprendizaje, entre otros aspectos.

Toma mayor importancia el uso de estas estrategias al tener impacto social, así manifiesta Posso et al., (2015), quien considera que las actividades lúdicas tienen un aporte antiviolencia ya que los docentes, en estas actividades, promueven el desarrollo sólido de cimientos de respeto, afecto, reconciliación y camaradería entre los estudiantes, fomentan el cambio de actitud y es mediadora entre la cultura de violencia y la cultura de paz. Bajo esta premisa esta estrategia puede utilizarse en cualquier nivel de estudio y para Candela y Benavides (2020) se utiliza muy poco debido al desconocimiento de las diversas ventajas. Éstas abarcan instancias de acción espontánea, de representación simbólica o asimilación abstracta y lógica de las experiencias vividas con el fin de alcanzar los objetivos de enseñanza del plan de estudio.

En líneas generales, se puede afirmar que el juego desarrollado y evaluado ha sido exitoso y representa un ejemplo válido de la efectividad de adoptar un enfoque lúdico para la enseñanza integrada de las ciencias (Fernández et al., 2016). Esto confirma que la respuesta a la multidisciplinariedad es efectiva con la adaptación de las estrategias, obviamente siguiendo la planificación curricular. Para Domínguez (2015) el juego se vincula significativamente con el aprendizaje, el pensamiento, la sociabilidad y el equilibrio emocional. Prepara para la vida al promover alegría y colaboración, revela habilidades sin causar malestar, es esencial para el desarrollo cognitivo, comunicativo, afectivo y social.

En este escenario y retomando el argumento que, se utiliza poco en edades cercanas a juveniles, debido al desconocimiento de sus ventajas, se plantea el interrogante, ¿Cómo perciben los docentes la utilización y los desafíos de las actividades lúdicas en bachillerato<sup>1</sup>, así como sus preferencias para una integración exitosa en el contexto educativo en esta etapa?, para dar respuesta resulta necesario analizar las percepciones de los docentes sobre la utilización, desafíos y pertinencia de actividades lúdicas en el bachillerato como parte del proceso educativo en la “Unidad Educativa Dr. Bruno Sánchez Carreño”<sup>2</sup>, centro donde se desarrolla esta investigación. Asimismo, la exploración de las opiniones del equipo docente, permite evaluar la pertinencia percibida por los maestros y, finalmente, describirlas para entender la relevancia que se le da a nivel de bachillerato.

## ACTIVIDADES LÚDICAS EN JÓVENES

Las experiencias educativas deben ofrecer actividades digitales lúdicas, flexibles y creativas, aprovechando la destreza de los jóvenes, ellos se expresan como juventud contemporánea (Vasco y Goig, 2020). Es crucial tener siempre en consideración la mejora de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, incluyendo evaluaciones y todos los escenarios (García y Valarezo, 2023) o, como indican De Xus y López (2022), estas actividades son esenciales, hay que promover las competencias deportivas, excursiones a la montaña o eventos musicales, hay que hacer la cohesión de los grupos, convirtiéndose en elemento clave para que los jóvenes se aparten de entornos sociales perjudiciales.

En estos enfoques se identifica la importancia de las diferentes actividades lúdicas en los jóvenes, y ellos también se expresan como indica Vasco y Pérez (2017) buscando su participación activa y desde un enfoque educativo, integrando las perspectivas, para que puedan diseñar estrategias que fomenten actividades significativas. Es importante abordar la diversidad, mediante intervenciones basadas en lo socioeducativo. Díaz et al., (2021) indican que los jóvenes se motivan en estos encuentros cuando se refuerzan las relaciones intergeneracionales por medio de campamentos o visitas a la naturaleza, la interacción con monitores y voluntarios influye según los relatos en la investigación señalada.

En un estudio realizado por Nakayama et al., (2020) se observó formas de juego entre jóvenes menores de 18 años incluso en contextos restrictivos. La institución promovía juegos más deportivos que lúdicos, influenciada por educadores que priorizan la disciplina. Se desafía la noción de que los jóvenes sólo juegan deportes, ya que se observan otros tipos de juegos emergentes. Los juegos improvisados en las aulas mostraron mayor libertad y concentración en ellos.

Estos argumentos muestran que la aplicabilidad es necesaria e invita a dejar de lado excusas, ya que, estos ejercicios deben ser más bien motivadores para conocerlos y prepararse. Para Patiño (2023) no solo mirar el proceso de aprendizaje, va orientado hacia el desarrollo humano, incentivar la participación dentro y fuera de un aula, ayudar en la inclusión de las personas con capacidades especiales, para ello hay que conocer espacios, hacer salidas pedagógicas, museos, bibliotecas, aceptar todo lo lúdico recreativo.

Las actividades lúdicas se presentan como un recurso significativo en la educación, incluso en la educación universitaria, González et al., (2021) manifiestan que crea entornos propicios para la interacción y el diálogo, la creatividad, la autonomía cognitiva y facilita el aprendizaje. Además, promueve la internalización de valores, impulsando el desarrollo personal y profesional del estudiante, contribuyendo así a su formación integral. En la misma línea Velasco (2020), plantea diseñar y promover tipos de *software* que sean de acceso para todos los estudiantes, para impulsar una educación entretenida y con orientación lúdica, que sea constructivista, que ayude y enlace bibliotecas, banco de datos, libros, revistas y múltiples recursos.

## ENSEÑAR JUGANDO Y LOS ROLES

El enseñar jugando implica superar el modelo tradicional de enseñanza magistral, el cual, según Cabezas et al., (2019) enfatizan en métodos tradicionales que genera pasividad, desmotivación y dificultad para la aplicación práctica de los conocimientos. Por el contrario, el juego incentiva la participación activa del estudiante, propiciando el desarrollo personal y cognitivo, facilitando la conexión de los conceptos con la realidad. En la misma línea Hernández et al., (2021) manifiestan la importancia de las propuestas académicas orientadas a lo lúdico, entre estas los juegos, que

tienen veracidad en su aplicación siendo complementos relevantes de la enseñanza tradicional sin necesariamente reemplazarla.

La teoría del juego está instituida hace muchos años. Rousseau y Pestalozzi como fuentes primarias, abogaron por un enfoque educativo que valora el juego desde temprana edad, influyendo en la Escuela Nueva del siglo XIX, donde el juego adquirió un papel fundamental como método de enseñanza. El juego es considerado un patrón universal de comportamiento según los etólogos, es vital para el desarrollo del ser humano al practicar habilidades necesarias para el aprendizaje y la maduración (Calvo y Gómez, 2018).

La importancia de la comprensión del juego según Violante (2018) radica en la educación integral que fomente el desarrollo personal y social, la comprensión del mundo simbólico del juego, las expresiones artísticas, la cultura comunitaria y el conocimiento del entorno social y natural, donde el profesor elabora las configuraciones didácticas como estrategias específicas que determinan qué y cómo enseñar, basadas en los propósitos educativos. En la actualidad estamos en un mundo dinámico, los docentes tienen un aliado fundamental, las tecnologías, estas facilitan la reorientación del proceso educativo. Estas tecnologías incluyen interfaces interactivas con un enfoque lúdico que promueve el desarrollo tanto intelectual como emocional de los estudiantes (Martínez, 2017). Adaptados a las exigencias del mundo moderno, es necesario comprender la diversidad de herramientas que fortalecen las prácticas docentes en todas las áreas. Negarse a ello sería quedarse atrás en esta evolución que viene con la integración de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y Tecnologías del Aprendizaje (TAC), generando cambios en los estilos pedagógicos promoviendo modalidades asociadas a la interacción en línea, por medio de móviles y ordenadores (Serrano, 2018). Y esto, no es más que la búsqueda del aprendizaje activo y significativo, solo que incorpora estrategias como la gamificación.

El presente de esta avalancha tecnológica obliga a revisar elementos estructurales y evaluativos, la misión no se limita al juego, sino a toda la estructura del sistema educativo, sin perder el horizonte que es la adquisición de conocimientos significativos que serán útiles en diversas situaciones (Pedraz, 2019). Fortaleciendo la acción docente y los métodos, facilitando la enseñanza, haciéndola eficiente, equitativa, inclusiva, pertinente y dinámica, convirtiéndose el docente en el guía y el alumno en el arquitecto de una enseñanza creativa y lúdica (Alcedo, 2020).

En esta práctica hay que ejercer roles y cumplirlos para encontrar la efectividad necesaria, para Trovato (2015) el docente debe crear situaciones comunicativas significativas, fomentar la participación activa de todos los estudiantes, promover la reflexión sobre su desempeño y resolver dudas en el momento. Actúa como guía y facilitador. Por su parte, los estudiantes eligen y distribuyen roles conscientemente, toman decisiones en grupo, participan activamente y reconocen el valor del juego en su aprendizaje, siendo protagonista de su propio proceso formativo.

Se deben planificar las dinámicas y establecer las reglas, ahí es donde se configuran los roles e involucra a todos los participantes en función de los objetivos. Al incorporar juegos en clase, los estudiantes muestran una actitud más relajada y deseosa de aprender (Castrillón, 2017). Para los maestros, es una herramienta versátil que requiere creatividad y estructura, motivando así el aprendizaje de los estudiantes de manera efectiva y afectiva. Para Quintanilla (2020) no usar estrategias lúdicas significa impedir al estudiante el desarrollo de un ambiente creativo y por tanto no permitirle el logro de un aprendizaje significativo. Señala también que el docente juega un rol importante en la planificación y ejecución para mantener motivado al participante y de esta forma aprender de forma amena y armónica.

## MIRADA DOCENTE EN EL BACHILLERATO

La influencia del desempeño docente, tanto dentro como fuera del aula, impacta directamente en el desempeño académico de los estudiantes. Esto se refleja en sus actitudes, creencias, preparación pedagógica y dominio de conocimientos (Anchundia, 2019). Conservando el mismo enfoque Crespo y Weise (2021) señalan que, la función del profesor es esencial para la calidad y el progreso de la educación de los estudiantes, lo que afecta directamente la efectividad de la institución que trabaja. Contribuye en todos los ámbitos estructurales, culturales, educativos, políticos y simbólicos.

Pero, ¿cuál es el pensamiento o mirada que tienen los docentes? Para dar respuesta a interrogantes como estos, se trabajó con 20 docentes<sup>3</sup> de la Unidad Educativa Dr. Bruno Sánchez Carreño, con todos aquellos que son parte de la educación en Bachillerato, se aplicó una encuesta y una entrevista en profundidad, con la finalidad de obtener información sobre la percepción de relevancia, cómo interviene en la concentración del estudiante y las condiciones para la implementación en el aula.

En coincidencia con Jaimes (2020) quien sostiene que esta herramienta didáctica hace más dinámica la enseñanza y que el docente juega su papel para derrumbar paradigmas obsoletos, encontramos la siguiente percepción:

Es una estrategia efectiva para fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula y mirándola en comparación con otras metodologías, es importante tener en cuenta que cada estrategia tiene sus propias ventajas y desventajas para propiciar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales como la empatía, la creatividad y la resolución de problemas (Docente 1).

Existe en determinados grupos de docentes resistencias al cambio, ya que se teme al desafío ligado a la construcción de nuevas ideas (Córica, 2020), y es así, que tenemos percepciones que contrastan mucho con la anteriormente expuesta:

El uso de estas estrategias las veo desde la neutralidad, ya que creo depende mucho de las asignaturas o de las actividades que quiero realizar (Docente 7).

Es una herramienta, diría yo, condicionante más no determinante, podría ser muy útil, quizá para ciertos temas y ciertos grupos, hay que ser muy selectivos a la hora de elegir esta estrategia (Docente 5).

En mi experiencia considero que tiene una pertinencia baja, porque no existe la efectiva comprensión de contenidos, no motiva el aprendizaje en ciertas asignaturas, y distraen el aprendizaje (Docente 17).

En las expresiones de los docentes encuestados, la mayoría, muestra notable aceptación por las estrategias lúdicas y resaltan la relevancia en el proceso educativo en el nivel de bachillerato, aunque también hacen énfasis en las deficientes condiciones estructurales para la implementación exitosa. Resaltan que hay que cuidar mucho las formas. Además, desde la mirada de Calderón et al., (2023) hay que tener cuidado con la condición natural de volver a las prácticas tradicionales al sentirse en zonas confortables, innovan y retornan a sus prácticas. Esto se puede evidenciar en las siguientes manifestaciones:

Al hablar de la incorporación de estas prácticas, realmente no las he incorporado en un porcentaje elevado, la misma ha sido minoritaria (Docente 4).

Lo tradicional permite en ocasiones el aprendizaje significativo de ciertos temas, y lo lúdico lo que hace es profundizar estos temas de manera más dinámica (Docente 12).

Cuando hablamos de modelos predominantes el tradicional es quien asume el liderato, el profesor como protagonista (González et al., 2017), aunque ya existe una renovación con procesos más activos, y así lo manifiestan:

He incorporado activamente actividades lúdicas en bachillerato y como docente he observado en los estudiantes más interés y comprensión en los temas (Docente 20).

El uso de estas metodologías en comparación con otras aporta una relevancia positiva, ya que permite crear espacios que motivan y divierten al estudiante, la participación en las clases me indica que mejora el humor tanto del estudiante, como el mío en calidad de docente (Docente 16).

Los docentes deben introducir en las aulas las nuevas ideas y métodos de diversas disciplinas científicas para mantener actualizada la percepción social y estimular el interés de los estudiantes (Fernández et al., 2001). Estas participaciones y manifestaciones nos hacen tener una mirada de un equipo que, desde puntos de vistas diferentes, nos muestran una realidad que merece ser tratada en profundidad. Según Rivero et al., (2017) existe la tendencia general evolutiva, progresista, donde sí se está priorizando al alumno. Acción que debe mirarse como destacable y que abre las puertas para atender a la diversidad.

## **PRÁCTICAS LÚDICAS ASOCIADAS CON LA CONCENTRACIÓN**

En la práctica docente una de las necesidades es lograr la atención, concentración de los estudiantes, para que no se convierte en algo tedioso y cansado (García y Corral, 2021). Aquí, las actividades lúdicas son esenciales para mejorar la atención y concentración indican Zuloeta y Cabrera (2018), quienes consideran que son aliadas innovadoras clave ya que permiten no sólo enseñar conceptos y habilidades de lectura, sino también fomentar el disfrute durante el aprendizaje.

Cuando incorporo actividades lúdicas siento que mejora la recepción de contenidos, las habilidades se evidencian al desarrollar el juego, haciéndolo interesante y cambiando el aprendizaje tradicional, considero que no hay edad límite y que tampoco se convierte en un distractor (Docente 2).

Para Mendoza et al., (2019) incorporar o aprovechar las tecnologías de la información y comunicación en las estrategias lúdicas, creará entornos de cooperación, fomentará la atención, la imaginación, en contraste con el pasado donde sólo se ponía al contenido como eje principal.

Al usar estas estrategias los activo e invito a participar en retos que activan su visión espacial, el uso de la lógica y su concentración, ellos siempre están atentos a mis movimientos y a lo que hablo, considero que ellos están cansados de lo tradicional, más bien buscan herramientas o actividades que les sea o haga más entretenido su aprendizaje (Docente 1).

En una postura similar se manifiesta: *“En el bachillerato me ha dejado experiencias favorables, cuando he incorporado actividades lúdicas las experiencias han sido muy productivas”* (Docente 14).

Pero desde otro enfoque y apegados a la resistencia a la evolución, muchos consideran que es un distractor y que minimiza la productividad y como indican Ortiz et al., (2021), esas distracciones hacen perder la concentración, muy importante a la hora de estudiar, y es en argumentaciones como estas donde este grupo de docentes justifican su postura.

He implementado y sí existe el interés y estimulación, pero, en muchas ocasiones el estudiante se distrae (Docente 3).

A la mayoría de mis estudiantes les agrada, pero luego de aplicarla, cuesta un poco restablecer la formalidad del proceso y en ocasiones provoca dispersión de los educandos (Docente 5).

La incorporación de actividades lúdicas en estudiantes de edad joven, considero que se convierte en un distractor del aprendizaje (Docente 7).

Considero que desde niños debe aplicárseles estas estrategias, para que ya tengan la experiencia y práctica en su utilización, para que, en el futuro en edad joven, no tengan ciertos inconvenientes de distracción (Docente 15).

En parte se convierte el proceso en desatino, porque conlleva a la pérdida de interés en el estudio, se exterioriza una mayor desmotivación en el desarrollo, porque sólo quiere jugar de ahí en adelante (Docente 19).

Evidentemente la capacidad de adaptación del docente varía, algunos aún no logran ajustarse eficazmente al cambio y términos de los métodos de enseñanza (Flores y Durán, 2022). Además de comprender que el estudiante muestra una tendencia de hacer muchas tareas, este mal manejo se puede convertir en falta de motivación y participación en clases, pero quizá la razón esté escondida en el argumento del siguiente docente:

He observado mejoras significativas en la comprensión de los contenidos y el desarrollo de habilidades cuando se implementan actividades lúdicas en comparación con enfoques más tradicionales. La efectividad de las actividades lúdicas en estudiantes jóvenes depende del diseño y la implementación adecuados. Cuando se integran de manera equilibrada con objetivos de aprendizaje claros y supervisión adecuada, las actividades lúdicas pueden ser herramientas efectivas para fomentar la participación y el aprendizaje significativo (Docente 11).

Cuando el profesor emplea su creatividad en el proceso educativo con el objetivo de reforzar las competencias de los estudiantes, busca que éstos se conviertan en el centro del proceso de enseñanza, mientras él actúa como moderador. Las estrategias lúdicas de enseñanza y aprendizaje promueven la interacción en el aula, creando experiencias educativas que enriquecen tanto a docentes como alumnos, generando ambientes de aprendizaje significativos (Gutiérrez et al., 2018). Entonces es función del docente generar la atención, para Zambrano (2020) es fundamental debido a la constante evolución de los entornos, a las limitaciones cognitivas y múltiples tareas en el aula. La atención permite enfocarse en los aspectos educativos relevantes y descartar distracciones no relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje.

## **VISUALIZACIÓN CRÍTICA DE LA IMPLEMENTACIÓN**

Para entender los desafíos de la implementación de cualquier acción hay que reunir todos los argumentos presentados y es aquí donde se unen las convicciones de los docentes, muchos de ellos habituados a la aplicación de diversas estrategias, mientras que otros, se presentan temerosos de salir de lo tradicional. Hay que entender que no existe argumento válido que respalde la no aplicación de las estrategias lúdicas, por el contrario, todos se manifiestan en pro de la motivación, concentración y comprensión.

Los principales desafíos al implementar actividades lúdicas en el bachillerato incluyen la resistencia de algunos docentes a métodos no tradicionales, la necesidad de tiempo adicional para la planificación y ejecución, la disponibilidad limitada de recursos adecuados y la garantía de que las actividades estén alineadas con los objetivos curriculares (Docente 11).

Lo importante es comprender el proceso, aplicar actividades lúdicas y ajustarlas según las edades (Docente 18).

Es necesario abordar condiciones estructurales y capacitación docente para garantizar la integración exitosa, se requiere un enfoque equilibrado que considere las ventajas como las limitaciones de las estrategias, priorizando el aprendizaje, pero sin dejar de lado la participación de toda la comunidad educativa.

En ocasiones existe resistencia de la comunidad educativa, incluso autoridades, padres de familia y docentes se ven limitados en estas aplicaciones, los docentes prefieren evitar el uso de tecnologías o son mínimas las posibilidades de contar con ellos, además de los riesgos de daño de alguno de estos (Docente 15).

Existe también la autocrítica y ésta es la puerta de entrada a las mejoras de los procesos y la conciencia de los docentes: *“Se ve como una forma de distraerse, en general los docentes no queremos aplicarlo, existe falta de compromiso”* (Docente 17).

Para encontrar la causa raíz del problema suscitado en el comportamiento docente, coinciden muchos que es la postura tradicional:

En la implementación hay que romper las limitantes originadas por la sociedad donde se habita, sumado a que algunos docentes se mantienen tradicionalistas, más que todo, las personas mayores (Docente 12).

Indudablemente mejora la comprensión, hace interesante la clase, no hay edad para el juego, pero en docentes si he visto que no quieren cambiar el método de trabajo, existe limitaciones en tecnología y en otros lo tradicional le gana a lo moderno, hay que involucrar a todos al aprendizaje actual (Docente 2).

Hay que lograr integración de todo el equipo, enseñar a trabajar en función de estas actividades, trabajo mucho con estas actividades y estoy de acuerdo que es muy positivo para lograr una mejor enseñanza (Docente 4).

El obstáculo mayor para implementar es el miedo, el tiempo y las excusas, los jóvenes aman jugar, es ideal para aprender y lograr los objetivos (Docente 6).

El modelo de enseñanza magistral tradicional ha demostrado generar pasividad y desmotivación en los estudiantes, así como dificultades en la aplicación práctica de conocimientos. Se requiere un cambio hacia métodos más participativos y lúdicos para mejorar el proceso educativo. Se reconoce la relevancia del juego no sólo para el desarrollo cognitivo, sino también para el desarrollo personal y social, así como para la comprensión del entorno y la cultura.

Las tecnologías son un aliado en la renovación, ellas facilitan la implementación de estrategias lúdicas y promueven un aprendizaje más interactivo, siendo apoyo para el equipo docente, que, a pesar de los beneficios evidentes de herramientas y estrategias, algunos muestran resistencia al cambio y prefieren mantenerse en prácticas tradicionales por temor a lo desconocido o por la percepción de limitaciones en ciertas áreas de estudio.

Se destaca la importancia de los roles, tanto del docente como del estudiante en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El docente debe actuar como guía y facilitador, mientras que los estudiantes eligen y distribuyen roles conscientemente, participando activamente en su propio aprendizaje. Para esto es imperiosamente necesario llevar una planificación cuidadosa, con dinámicas, y estableciendo reglas fundamentales que ayuden a encaminar los objetivos trazados.

El desempeño docente tiene un impacto directo en el proceso y está muy asociado al éxito educativo de sus educandos. En este caso se observa una variedad de opiniones respecto a la eficacia y pertinencia de las estrategias lúdicas en el aula. Es importante y esperanzador identificar



que la mayoría valora positivamente su impacto en la motivación, concentración y comprensión mientras que, en un menor grado pero todavía existentes en los entornos educativos, algunos docentes expresan preocupaciones posibles sobre distracciones y falta de efectividad en ciertos contextos. Es fundamental que los docentes se adapten a las necesidades y preferencias de los estudiantes, diseñando actividades lúdicas equilibradas y supervisando adecuadamente su implementación para garantizar su efectividad. Y resaltar cómo no, la necesidad de la capacitación constante al equipo docente para poder enfrentar y aplicar con mayor seguridad las innovaciones que el mundo actual demanda en la formación académica.

La incorporación de estrategias lúdicas en el aula representa un desafío y una oportunidad para mejorar el proceso educativo. Si bien existe evidencia de sus beneficios también se debe abordar las resistencias al cambio y las preocupaciones. Es fundamental que se adopte un enfoque creativo en el uso de todas las herramientas disponibles en la actualidad, para obtener todo el potencial que la enseñanza lúdica presenta, promoviendo aprendizajes activos, significativos y poder cambiar la percepción de desatino y establecer firmemente que las actividades lúdicas en bachillerato, son una pertinencia desde la mirada del equipo docente.

## **NOTAS**

1 El bachillerato, corresponde a los tres niveles superiores de educación secundaria. En Ecuador, a su vez, están divididos en Bachillerato en Ciencias y Bachillerato Técnico.

2 La Unidad Educativa Dr. Bruno Sánchez Carreño está ubicada en Portoviejo, provincia de Manabí, Ecuador. Es una institución estatal que cuenta con niveles secundarios básicos y de bachillerato.

3 Los docentes participaron de forma voluntaria, tienen entre 12 y 32 años de experiencia en el ejercicio profesional, en su mayoría es personal femenino y con el grado de Magister. Un agradecimiento especial al equipo docente por la colaboración en esta investigación.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Alcedo, Y. A. (2020). Fundamentos filosóficos que resitúan el rol del docente como gestor lúdico-creativo en la enseñanza del inglés. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 8 (2), 94-113.
- Anchundia, I. M. (2019). Desempeño docente y su influencia en el aprendizaje del estudiante del bachillerato en Manta. *Dominio de las Ciencias*, 5 (2), 819-835.
- Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6 (4), 861-878.
- Cabezas, E. B., Molina, F. T. y Ricaurte, P. S. (2019). Estrategia Lúdica para enseñanza en estudiantes de Ingeniería. Caso práctico. *Revista Espacios*, 40 (15), 10.
- Calderón, E., Flores, F., Gallegos, L., De la Cruz, G., Ramírez, J. y Castañeda, R. (2023). Laboratorios de ciencias en el bachillerato: tecnologías digitales y adaptación docente. *Apertura Revista de Innovación Educativa*. 8(1), 00004.
- Calvo, P., y Gómez, M. D. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *Revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, (40), 23-31.
- Candela, Y. M. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5 (3), 90-98. DOI: 10.33936/rehuso.v5i3.3194
- Castrillón, L. T. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La tercera orilla*, (19),86-93.
- Córica, J. L. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23 (2),255-272.
- Crespo, J. H. y Weise, C. (2021). Gestión y liderazgo del docente frente al proceso enseñanza-aprendizaje en el aula del bachillerato. *Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 5 (2), 358-375.

- De Xus, M. y López, M. (2022). *Entornos que capacitan: Intervención con adolescentes y jóvenes en riesgo de exclusión*. Barcelona, España: Narcea.
- Díaz, J., Goig, R. y De-Juanas, Á. (2021). Espacios intergeneracionales de ocio y redes de apoyo social en jóvenes egresados del sistema de protección. *Psychology, Society & Education*, 13 (3), 39-53. DOI: 10.7179/PSRI\_2020.36.06
- Domínguez, C. T. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Fernández, A., Juliano, M. D., López, C. M. y Martínez, N. (2001). *Las mujeres en la enseñanza de las ciencias sociales*. Madrid, España: Síntesis.
- Fernández, A., Molina, V. y Oliveras, M. L. (2016). Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 13 (2), 373-383.
- Flores, C. y Durán, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, cultura y sociedad*, (46), 129-142. DOI: 10.34096/ics.i46.11069
- García, D. y Corral, K. (2021). El microaprendizaje y su aporte en la habilidad de concentración en estudiantes de bachillerato. *Revista Innova Educación*, 3 (4), 28-39. DOI: 10.35622/j.rie.2021.04.002
- García, G. y Valarezo, O. (2023). La evaluación en matemática. Una correlación con los procesos de enseñanza. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4 (4), 367-378. DOI: 10.56712/latam.v4i4.1222
- González, C., Feito, I., González, M., Valdunciel, L., Álvarez, J. L. y Sarmiento, N. (2017). Modelo de enseñanza-aprendizaje basado en la clase invertida: una experiencia de innovación docente en diferentes niveles educativos. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3 (2), 59-65. DOI: 10.22370/ieya.2017.3.2.700
- González, N. Y., Carnero, M. y Navarrete, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista universidad y sociedad*, 13 (3), 29-37.
- Gutiérrez, J., Gutiérrez Ríos, C. y Gutiérrez Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*, 45 (1), 37-46.
- Hernández, H. J., Villota, C. y Jiménez, J. A. (2021). Metodología lúdica para la enseñanza de la ingeniería de requisitos basada en esquemas preconceptuales. *Revista ELA*, 18 (35), 1-15. DOI: 10.24050/reia.v18i35.1394
- Jaimés, A. (2020). La Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular. *Formación universitaria*, 13 (4), 57-68. DOI: 10.4067/S0718-50062020000400057
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.
- Mendoza, E. Y., Murillo, G. y Morales, A. (2019). La enseñanza-aprendizaje en la educación superior: aportaciones desde neurodidáctica. *Didáctica y Educación*, 10 (2), 21-36.
- Nakayama, L., Olivieri, A. L. y Far, L. (2020). El despliegue de lo lúdico en jóvenes en contextos de encierro. *Revista Investiga+*, 3 (3), 180-196.
- Ortiz, P. E., Gonzáles, N. F., Núñez, R. D. y Insfrán, Á. G. (2021). Elementos distractores en el proceso de enseñanza aprendizaje virtual, en los alumnos del segundo curso de la carrera de Psicología y Ciencias de la Educación, Facultad de Filosofía, Filial San Estanislao, año 2021. *Revista científica de la Facultad de Filosofía*, 13 (2), 115-128.
- Patiño, O. L. (2023). *Estrategia didáctica en el aula para la inclusión social en niños y jóvenes con necesidades especiales, Chaparral-Tolima*. (Tesis de Pregrado). Universidad los Libertadores, Bogotá, Colombia.

- Pedraz, P. (2019). *Aprende jugando: Jugar: Una garantía de aprendizaje real*. Madrid, España: B de Blok.
- Piedra, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3 (2), 93-108. DOI: 10.33936/cognosis.v3i2.1211
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C. E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*, (21), 163-174. DOI: 10.17227/01214128.21ludica163.174
- Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. *Mérito-Revista de Educación*, 2 (6), 143-157. DOI: 10.33996/merito.v2i6.261
- Rivero, A., Martín, R., Solís, E., Azcárate, P. y Porlán, R. (2017). Cambio del conocimiento sobre la enseñanza de las ciencias de futuros maestros. *Revista de investigación y experiencias didácticas*, 35 (1), 29-52.
- Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13 (2), 46-52. DOI: 10.18634/sophiaj.13v.2i.740
- Serrano, J. J. (2018). Aprender física y química jugando con laboratorios virtuales. *Anales de Química de la RSEQ*, 114 (1), 40-40.
- Trovato, G. (2015). Aspectos lúdicos en la didáctica de la mediación lingüística y cultural para estudiantes de español L2: el juego de rol como actividad para fomentar la competencia pluricultural y el aprendizaje cooperativo. *Revista electrónica de didáctica español lengua extranjera*, (27), 13.
- Vasco, M. y Goig, R. M. (2020). Percepción de los educadores sociales sobre el ocio digital educativo para la inclusión de los jóvenes en dificultad social. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (36), 97-110. DOI: 10.7179/PSRI\_2020.36.06
- Vasco, M., y Pérez, G. (2017). Ocio digital en los jóvenes en dificultad social. *Bordón: revista de pedagogía*, 69(2), 147-160.
- Velasco, E. R. (Ed). (2020). *Robótica pedagógica móvil y pensamiento computacional. Una propuesta de actividad lúdica*. Coyoacán, México: UNAM.
- Violante, R. (2018). Didáctica de la educación infantil. Reflexiones y propuestas. *Revista Senderos Pedagógicos*, 9 (9), 131-150. DOI: 10.53995/sp.v9i9.961
- Zambrano, M. L. (2020). Estrategia didáctica para mejorar la atención en clases en estudiantes de enseñanza secundaria. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 3 (6), 88-103. DOI: 10.33996/repsi.v3i6.36
- Zuloeta, K. y Cabrera, X. (2018). Lúdica en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria. *Revista Científica Epistemia*, 2 (2), 57-64. DOI: 10.26495/re.v2i2.898