



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ EXTENSIÓN PEDERNALES

**Maestría en Educación con mención en innovaciones pedagógicas cohorte
II – Pedernales**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DISMINUIR EL DESINTERÉS EN
ESTUDIANTES DE 2DO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

Artículo científico

Presentado por:

Carolina Stefania Marquez Sosa

Dirigido por:

Ing Felix Reinaldo Pastran, PhD.

12 de Diciembre del 2025

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DISMINUIR EL DESINTERÉS EN
ESTUDIANTES DE 2DO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**PLAYFUL STRATEGIES TO REDUCE DISINTEREST IN 2ND GRADE
ELEMENTARY EDUCATION STUDENTS**

Carolina Stefania Marquez Sosa

carolinas.marquez@pg.uileam.edu.ec

Pastran Calles Felix Reinaldo

felix.pastran@uleam.edu.ec

Resumen

El desinterés académico en estudiantes de segundo grado constituye una problemática creciente que afecta el aprendizaje significativo y la motivación escolar. El objetivo general fue diseñar estrategias lúdicas para disminuir el desinterés en estudiantes de segundo grado de educación básica de la Unidad Educativa Yasmina Zamora Goye. La investigación se llevó a cabo mediante un enfoque aplicado y mixto, de carácter descriptivo. La muestra no probabilística intencional estuvo conformada por 17 estudiantes, 3 docentes y 17 representantes legales. Se emplearon métodos teóricos (análisis-síntesis, histórico-lógico, inductivo-deductivo) y empíricos (entrevistas a docentes, encuestas a padres, fichas pedagógicas a estudiantes, y observación participante). El procedimiento incluyó diagnóstico inicial, revisión bibliográfica, diseño e implementación de estrategias lúdicas, seguimiento, evaluación final y análisis integrado mediante estadística descriptiva y análisis de contenido cualitativo. Los resultados revelaron que el 0% de estudiantes mostró interés por metodologías tradicionales expositivas, mientras el 100% respondió positivamente a juegos didácticos. El 76% de padres consideró útiles las estrategias lúdicas, aunque solo el 22% de estudiantes las experimentaba frecuentemente. Los docentes reportaron incrementos de participación del 40% al 90% con actividades lúdicas, identificando como obstáculos la falta de capacitación (62%) y recursos limitados (48%). Se concluyó que la implementación de estrategias lúdicas requiere intervención sistémica multinivel: institucionalización curricular, formación docente especializada, inversión en materiales, educación parental y evaluación multidimensional. Las estrategias lúdicas estructuradas demostraron ser efectivas para transformar el desinterés en motivación activa cuando se implementan con objetivos pedagógicos claros, diferenciación por perfiles de aprendizaje y continuidad hogar-escuela.

Palabras clave: estrategias lúdicas, desinterés académico, motivación estudiantil, educación básica

Abstract

Academic disinterest among second-grade students constitutes a growing problem that affects meaningful learning and school motivation. The general objective was to design playful strategies to reduce disinterest in second-grade students of basic education at the Yasmína Zamora Goye Educational Unit. The research was carried out through an applied and mixed approach, of descriptive character. The intentional non-probabilistic sample consisted of 17 students, 3 teachers, and 17 legal representatives. Theoretical methods (analysis-synthesis, historical-logical, inductive-deductive) and empirical methods (teacher interviews, parent surveys, student pedagogical records, and participant observation) were employed. The procedure included initial diagnosis, bibliographic review, design and implementation of playful strategies, follow-up, final evaluation, and integrated analysis through descriptive statistics and qualitative content analysis. The results revealed that 0% of students showed interest in traditional expository methodologies, while 100% responded positively to educational games. 76% of parents considered playful strategies useful, although only 22% of students experienced them frequently. Teachers reported participation increases from 40% to 90% with playful activities, identifying as obstacles the lack of training (62%) and limited resources (48%). It was concluded that the implementation of playful strategies requires multi-level systemic intervention: curricular institutionalization, specialized teacher training, investment in materials, parental education, and multidimensional evaluation. Structured playful strategies proved effective in transforming disinterest into active motivation when implemented with clear pedagogical objectives, differentiation by learning profiles, and home-school continuity.

Keywords: playful strategies, academic disinterest, student motivation, basic education

Introducción

La investigación realizada en la Unidad Educativa Yasmisna Zamora Goye identificó una problemática multifactorial que afecta el proceso educativo en segundo grado de educación básica. Se evidenció un desinterés generalizado de los estudiantes hacia las actividades académicas, originado por factores familiares e institucionales. Resulta necesario implementar estrategias lúdicas como recurso pedagógico para disminuir dicho desinterés y fomentar una participación activa y motivada en el aula.

El principal problema identificado es la falta de apoyo familiar en el proceso educativo. Esta se manifiesta en el desinterés de los padres hacia las actividades académicas de sus hijos. La situación se agrava por las dificultades estructurales del aula, donde una sola docente debe atender a 34 estudiantes. Esta cifra excede considerablemente la capacidad óptima para brindar atención individualizada. La sobrecarga estudiantil genera un ambiente caótico donde la disciplina se ve comprometida. Esto se evidencia en comportamientos agresivos entre estudiantes que han llegado al extremo de causar lesiones físicas y el retiro de alumnos por parte de sus padres.

Adicionalmente, la docente enfrenta limitaciones relacionadas con el temor a implementar medidas disciplinarias firmes debido a posibles represalias legales por parte de los padres. Esta situación contribuye a perpetuar el ciclo de desorden en el aula. En consecuencia, se genera un ambiente de aprendizaje inadecuado donde aproximadamente la mitad de los estudiantes presentan dificultades académicas significativas, baja autoestima y problemas de concentración. El desinterés estudiantil se ve reforzado por problemas familiares no resueltos y la ausencia de seguimiento académico en el hogar, creando un círculo vicioso que compromete el desarrollo educativo integral de los menores.

El objetivo general de esta investigación es diseñar estrategias lúdicas para disminuir el desinterés en estudiantes de segundo grado de educación básica, contribuyendo a mejorar su motivación, rendimiento académico y bienestar emocional. La pregunta de investigación que guía este estudio es: ¿De qué manera las estrategias lúdicas pueden disminuir el desinterés por las actividades académicas en estudiantes de segundo grado de educación básica en la Unidad Educativa Yasmisna Zamora Goye?

Existe una percepción creciente entre los docentes de que los estudiantes se interesan cada vez menos por los estudios. Esta situación coincide directamente con lo observado en el aula de segundo grado, donde la mitad de los estudiantes muestran desinterés evidente por las actividades académicas (Goulart, 2022).

La investigación sobre el contexto familiar demuestra que "el apoyo familiar tiene una relación directa con el rendimiento académico en estudiantes de educación primaria" (Salazar, 2018, p. 3). Esto explica por qué los estudiantes cuyos padres no brindan seguimiento en casa presentan mayores dificultades de aprendizaje y comportamiento.

La familia constituye el cimiento fundamental en la formación del individuo. Se reconoce como la institución primordial y base estructural de las sociedades. Su función esencial radica en preparar y orientar a sus miembros para su desenvolvimiento efectivo en el entorno social. Dado que cada núcleo familiar presenta particularidades propias, se encuentra expuesto a diversos elementos que pueden favorecer o limitar su desarrollo integral (Díaz, 2019, p. 2).

Según estudios recientes, "es necesario que todo el entramado de profesionales de la educación se movilice para buscar nuevas alternativas para nuevos problemas" (Núcleo do Conhecimento, 2022). Esto enfatiza la urgencia de implementar estrategias lúdicas que aborden integralmente los factores que contribuyen al desinterés estudiantil observado en la institución.

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque aplicado y mixto, de carácter descriptivo. Fue diseñada específicamente para abordar y resolver la problemática del desinterés académico manifestado en los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Yasmisna Zamora Goye. El alcance descriptivo del estudio permitió caracterizar de manera sistemática los factores asociados al desinterés académico. Se identificaron patrones de comportamiento, actitudes y condiciones contextuales que inciden en la motivación estudiantil. El componente aplicado se orientó al diseño e implementación de estrategias didácticas concretas, fundamentadas en la gamificación educativa. El propósito fue generar soluciones prácticas y transferibles al contexto escolar.

Desarrollo

El término "lúdico" proviene del latín "ludus", que significa "juego". Aunque inicialmente se refería solo a actividades de juego espontáneo, su significado se ha ampliado. Lo lúdico abarca no solo el juego, sino también actividades como los cantos, mimos, el arte y la educación física. Se integra en la vida cotidiana de niños y adultos, especialmente en las escuelas infantiles. Las prácticas lúdicas y los juguetes forman parte del legado ancestral, fundamental para la vida y supervivencia de los niños, constituyendo parte del patrimonio cultural de la humanidad (Mariotti, 2021).

Esta transformación del concepto lúdico demuestra cómo estas actividades van más allá del simple entretenimiento. Se convierten en herramientas culturales fundamentales para la transmisión de conocimientos, valores y competencias indispensables para la integración social.

Las estrategias lúdicas resultan fundamentales en el nivel inicial. Generan un clima de acogida y confianza entre los estudiantes, propiciando la construcción de nuevos saberes que activan los sentidos, sensaciones y emociones. Esto favorece el desarrollo integral en dimensiones como el lenguaje, la psicomotricidad, lo cognitivo y lo socioafectivo. Se potencian las capacidades de comunicación, expresión y comprensión del entorno en los niños (Rodríguez, 2022).

De esta manera, el contexto lúdico opera como un catalizador emocional que disminuye las resistencias al aprendizaje. Establece condiciones neurológicas favorables para la construcción de conocimientos al vincular el disfrute con el proceso formativo.

La responsabilidad fundamental de los docentes y centros educativos consiste en garantizar que los estudiantes alcancen aprendizajes significativos. Ante esta exigencia, emerge la metodología lúdica. Esta construye espacios de espontaneidad generadores de emociones positivas con un efecto significativo en el desarrollo integral de las personas. Dicho desarrollo comprende el fortalecimiento de habilidades y competencias tanto sociales como cognitivas, enfatizando la necesidad imperante de incorporar estrategias lúdicas en la educación inicial (Miranda, 2023).

La metodología lúdica se constituye como una alternativa pedagógica innovadora que armoniza las exigencias curriculares con las necesidades psicológicas innatas de los niños. Maximiza simultáneamente el desempeño académico y el equilibrio emocional.

La metodología lúdica se consolida como un recurso sumamente efectivo para impulsar el desarrollo de competencias en los niños dentro del ámbito educativo. Se implementan múltiples actividades como dinámicas de integración, rondas y distribución de roles. Estas son específicamente planificadas para alcanzar los propósitos de aprendizaje de forma eficaz. Las técnicas despiertan la curiosidad y el interés de los niños en la ejecución independiente de actividades. Además, fomentan su desarrollo personal y social, esencial para el dominio del lenguaje oral y la edificación de conocimiento (Álvarez, 2023).

Estas estrategias evidencian cómo la organización deliberada de lo lúdico puede preservar su carácter espontáneo mientras orienta el aprendizaje hacia metas específicas. Se logra un balance entre la libertad creativa y la planificación educativa.

A través del tiempo, lo lúdico ha sido materia de análisis en la educación inicial debido a su íntima vinculación con la edificación del conocimiento. El aprendizaje mediante actividades lúdicas se reconoce como uno de los más eficaces en comparación con otras metodologías pedagógicas. Además de estimular la participación y capturar el interés de los niños, lo lúdico los prepara para desempeñarse en diversos contextos futuros. Les posibilita experimentar nuevas vivencias y aprender a acatar normas e instrucciones de manera significativa. Este enfoque no solamente promueve el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial, sino que también consolida su capacidad para construir conocimientos más profundos y permanentes (Ortiz, 2023).

El desinterés académico en los estudiantes es un fenómeno educativo complejo. Se manifiesta como la falta de motivación, compromiso y responsabilidad hacia los estudios y el aprendizaje. Este desinterés no es un evento aislado, sino que responde a múltiples factores interrelacionados. Incluyen aspectos emocionales, familiares, escolares y culturales. Comprender sus causas es esencial, ya que este desinterés conduce a bajo rendimiento, abandono de tareas y, en casos más graves, a la deserción escolar. Dificulta la formación integral y el aprendizaje significativo de los estudiantes (Manzano, 2025).

La falta de interés y compromiso de niños y jóvenes hacia la educación representa una creciente preocupación que amenaza el futuro. Aunque la educación ha sido valorada históricamente como un pilar fundamental para el desarrollo social y defendida por pensadores como Platón, Sócrates, Rousseau y Kant, no se ha logrado captar plenamente el interés de las nuevas generaciones. Esta apatía se refleja en altos niveles de abandono escolar, bajo rendimiento académico y dificultades para acceder a niveles superiores de formación. Evidencia la necesidad imperiosa de hacer el proceso educativo más significativo y relevante para los estudiantes (Campoverde, 2024).

La UNESCO identifica que la falta de acceso a recursos educativos adecuados y el apoyo económico son obstáculos importantes para que los estudiantes en contextos de pobreza puedan continuar sus estudios. Esta organización subraya la necesidad de un enfoque integral que combine apoyo financiero con mejoras en la calidad educativa y las infraestructuras escolares. El Banco Mundial resalta que las transferencias condicionadas de dinero, que ofrecen incentivos económicos a las familias para mantener a sus hijos en la escuela, han sido efectivas para disminuir las tasas de abandono escolar. Ayudan a fortalecer el compromiso académico y el interés en la educación (Simbaña, 2025).

Vélez (2025) plantea que es fundamental fomentar el interés académico a través del uso de estrategias cognitivas que permitan a los estudiantes mejorar su rendimiento. Estas prácticas facilitan que los alumnos se adapten a nuevos métodos de aprendizaje, lo que contribuye directamente a su éxito en el ámbito educativo.

En Ecuador, la Educación General Básica juega un papel fundamental en la formación de ciudadanos críticos y responsables. Contribuye al desarrollo de habilidades clave para su vida

y participación social. Sin embargo, el desinterés educativo representa un reto importante que afecta la retención escolar. Resulta indispensable fortalecer acciones pedagógicas orientadas a mantener a los estudiantes motivados y comprometidos. Esto garantiza su permanencia en el sistema educativo y su continuidad en el aprendizaje (Villarreal, 2025).

Metodología

La investigación se llevó a cabo mediante un enfoque aplicado y mixto, de carácter descriptivo, orientado a resolver la problemática del desinterés académico en estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Yasminsa Zamora Goye. La población estuvo conformada por 34 estudiantes, 3 docentes y 34 representantes legales, de los cuales se seleccionó una muestra no probabilística intencional compuesta por 17 estudiantes, 3 docentes y 17 representantes, tomando en cuenta criterios de accesibilidad y disponibilidad.

Se emplearon métodos teóricos como el análisis y síntesis para descomponer los factores que generaban el desinterés académico, integrando elementos clave para diseñar estrategias innovadoras; el método histórico-lógico para examinar la evolución de la motivación académica y la participación familiar; y el inductivo-deductivo para identificar patrones concretos de desinterés y aplicar marcos teóricos consolidados que respaldaran las intervenciones pedagógicas.

En cuanto a los métodos empíricos, se aplicaron entrevistas a docentes para indagar sus percepciones sobre las causas del desinterés, estrategias motivacionales y la participación familiar, así como encuestas a padres de familia para medir su nivel de involucramiento y percepción de la comunicación escuela-familia, complementadas con escalas de motivación aplicadas a los estudiantes. Los instrumentos fueron validados mediante el criterio de tres expertos en educación y metodología de la investigación, quienes evaluaron la pertinencia, coherencia y claridad de cada ítem, realizando ajustes necesarios para garantizar su idoneidad contextual. Se realizó observación participante sistemática para registrar comportamientos y participación durante las clases, y una prueba pedagógica para evaluar la motivación y rendimiento académico antes y después de implementar las estrategias.

El procedimiento de la investigación se desarrolló en fases consecutivas: diagnóstico inicial con encuestas y observaciones para identificar causas del desinterés; revisión bibliográfica para fundamentar teóricamente las estrategias; diseño e implementación de intervenciones pedagógicas innovadoras como juegos didácticos y actividades lúdicas adaptadas al contexto; seguimiento mediante observación directa del comportamiento académico; evaluación final con encuestas y entrevistas para valorar el impacto de las estrategias; y análisis y redacción final para sistematizar la información y presentar conclusiones y recomendaciones.

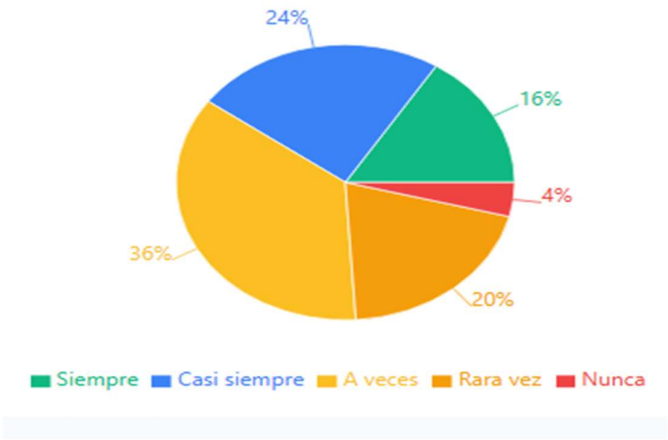
El análisis de datos cuantitativos utilizó estadística descriptiva mediante el software Microsoft Excel, calculando frecuencias absolutas y relativas, porcentajes y medias aritméticas, cuyos resultados fueron organizados en tablas de distribución de frecuencias y representados gráficamente mediante diagramas de barras y circulares para facilitar la interpretación comparativa de los datos antes y después de la intervención. El análisis cualitativo empleó

análisis de contenido para categorizar respuestas y observaciones, identificando tendencias y significados relacionados con el desinterés y las estrategias aplicadas, mediante un proceso de codificación temática que permitió agrupar las percepciones de docentes, padres y observaciones de aula en categorías emergentes vinculadas a factores motivacionales, didácticos y familiares. Este enfoque integrado permitió contrastar objetivamente los resultados antes y después de la intervención pedagógica, evidenciando la efectividad de las estrategias lúdicas para mejorar la motivación y participación de los estudiantes, contribuyendo así a reducir el desinterés académico en el contexto institucional.

Resultados

Figura 1

Interés del estudiante por actividades escolares



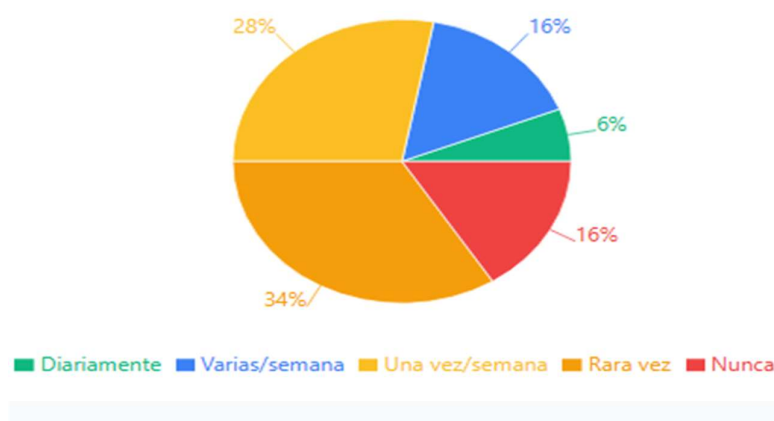
Elaboración propia

Análisis:

Los datos revelan una situación preocupante: solo el 40% de los estudiantes muestra interés consistente (siempre/casi siempre), mientras que el 36% lo hace ocasionalmente y un 24% rara vez o nunca. Esto evidencia un déficit significativo en la motivación escolar que requiere intervención inmediata mediante estrategias más atractivas y participativas.

Figura 2.

Frecuencia de mención de actividades lúdicas



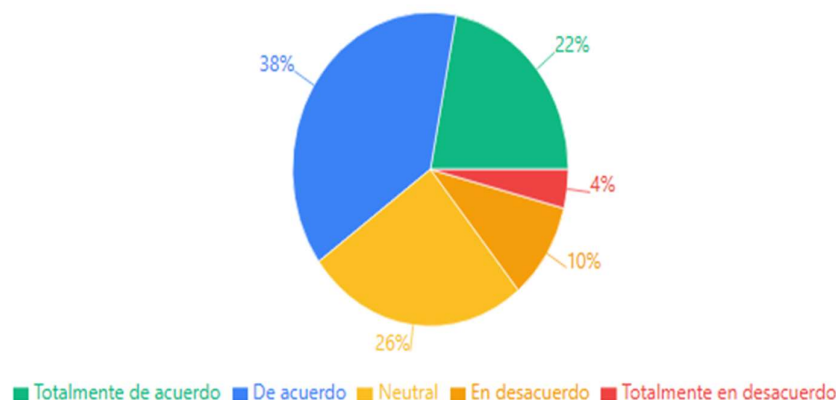
Elaboración propia

Análisis:

Solamente el 22% de los estudiantes menciona actividades lúdicas con regularidad (diariamente/varias veces por semana), mientras que el 50% lo hace rara vez o nunca. Este dato confirma que las estrategias lúdicas no están siendo implementadas de manera sistemática en el aula, representando una oportunidad clara de mejora en la práctica pedagógica.

Figura 3

Percepción sobre beneficios de estrategias lúdicas



Elaboración propia

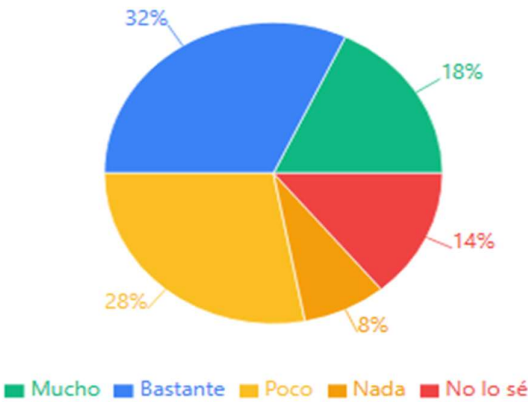
Análisis:

Aunque el 60% de los padres está de acuerdo con que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje, un 26% permanece neutral y un 14% en desacuerdo. La neutralidad sugiere falta

de experiencias concretas o resultados visibles, lo que indica que, aunque existe apertura teórica, hace falta demostrar su efectividad práctica mediante una implementación más robusta.

Figura 4

Las actividades con juegos mejoran la atención y concentración.



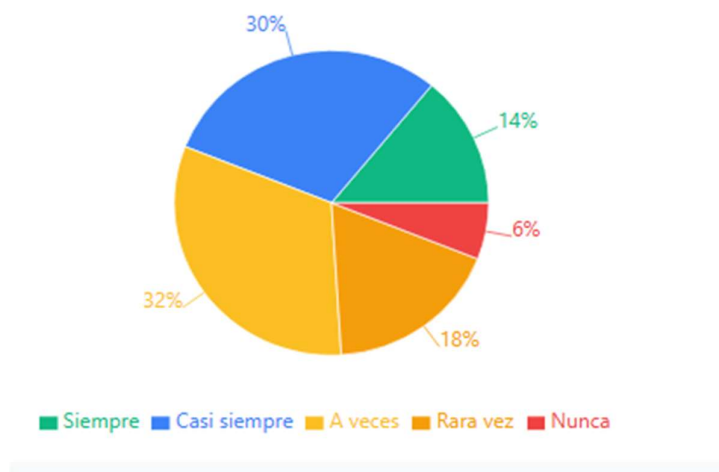
Elaboración propia

Análisis:

La mitad de los padres (50%) percibe que los juegos mejoran mucho o bastante la atención, pero un 28% considera que ayudan poco y un 14% no tiene certeza. Esta distribución refleja experiencias mixtas, posiblemente debido a una aplicación inconsistente de metodologías lúdicas o a la falta de diseño adecuado de las actividades para maximizar el enfoque estudiantil.

Figura 5.

Su hijo muestra más motivación cuando hay actividades lúdicas



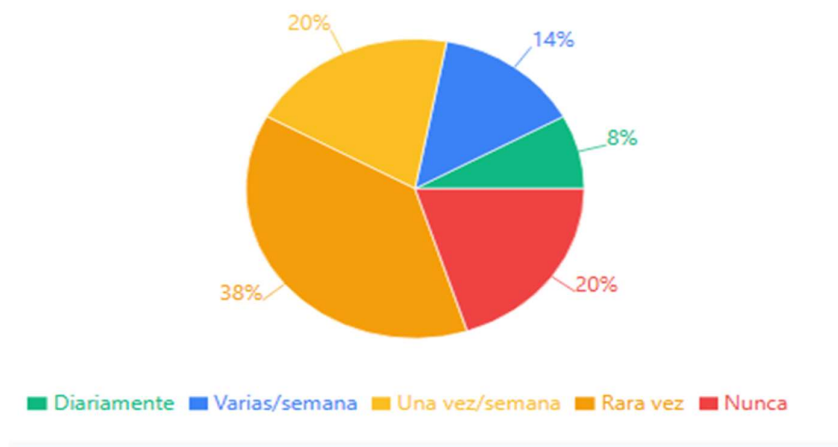
Elaboración propia

Análisis:

El 44% reporta que las actividades lúdicas aumentan la motivación para asistir a clases siempre o casi siempre, sin embargo, el 32% indica que solo a veces y un 24% rara vez o nunca. Esto demuestra el potencial motivacional de estas estrategias, pero también la necesidad de incrementar su frecuencia e integración curricular para generar un impacto más consistente.

Figura 6

Frecuencia con la que su hijo participa en juegos educativos en casa.



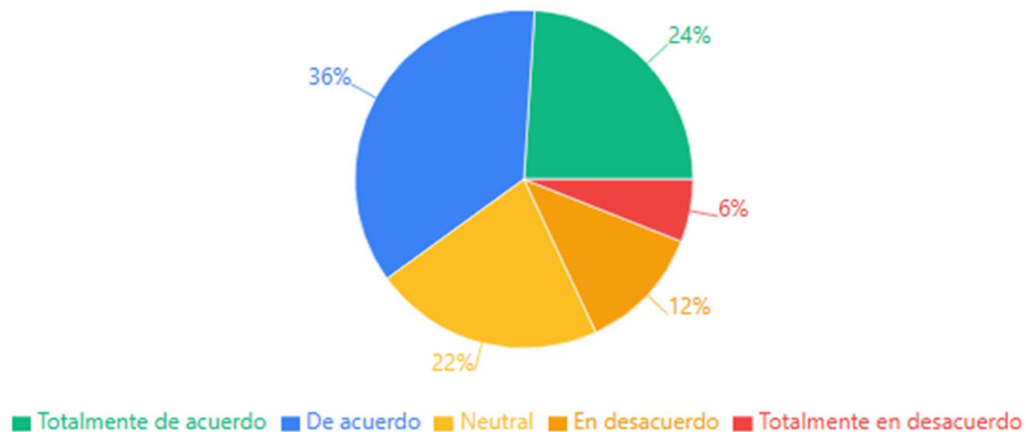
Elaboración propia

Análisis:

El 58% de los estudiantes rara vez o nunca realiza actividades lúdicas educativas en casa, y solo el 22% lo hace con regularidad. Esta desconexión entre la escuela y el hogar limita el refuerzo del aprendizaje. Se necesita promover la continuidad de estrategias lúdicas mediante recursos para las familias y comunicación efectiva sobre su importancia.

Figura 7.

Actividades lúdicas y su influencia en las relaciones con compañeros.



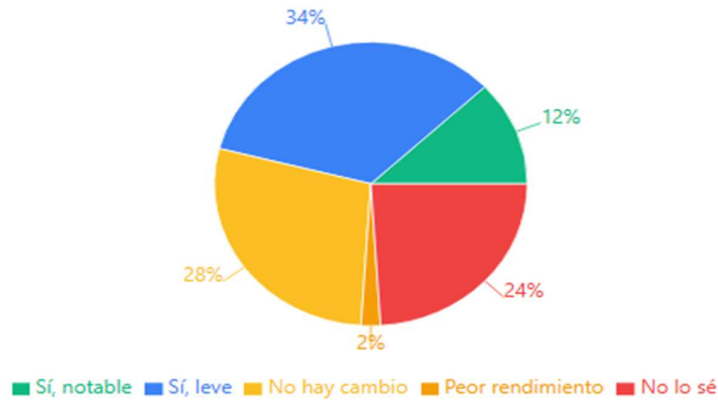
Elaboración propia

Análisis:

El 60% reconoce que las actividades lúdicas mejoran las relaciones interpersonales, lo cual es positivo, pero un 22% permanece neutral y un 18% en desacuerdo. Esto sugiere que, aunque existe potencial para fortalecer la convivencia escolar mediante el juego cooperativo, aún no se están diseñando suficientes actividades que promuevan intencionalmente el trabajo en equipo y la colaboración.

Figura 8.

Cambios en rendimiento académico



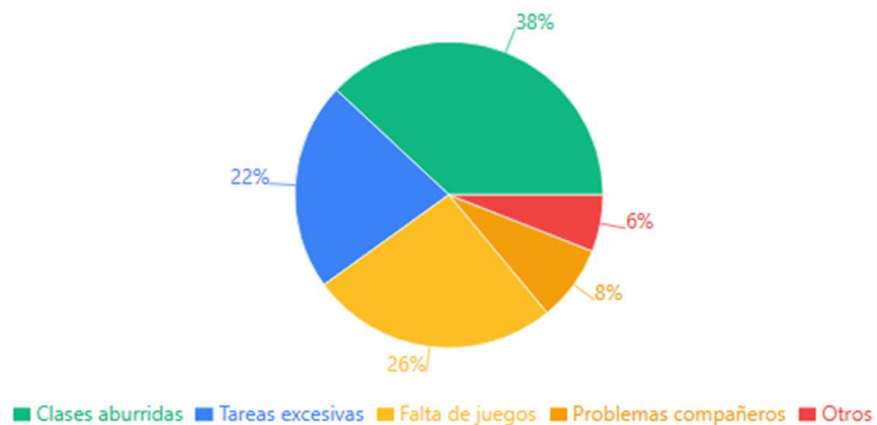
Elaboración propia

Análisis:

El 46% observa mejoras (notables o leves) en el rendimiento académico, lo cual es alentador, pero el 28% no percibe cambios y un significativo 24% no lo sabe con certeza. Esta incertidumbre indica que los resultados no están siendo medidos o comunicados efectivamente, y que se requiere un seguimiento más riguroso para evidenciar el impacto real de las metodologías lúdicas.

Figura 9.

Principales dificultades para mantener el interés



Elaboración propia

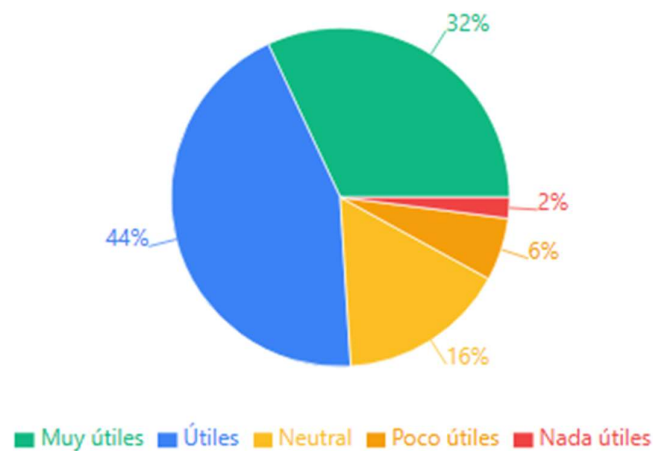
Análisis:

Las clases aburridas lideran con un 38%, seguidas por la falta de juegos (26%) y tareas excesivas (22%). Estos tres factores, que suman el 86%, apuntan directamente a problemas metodológicos y de diseño instruccional. La solución es clara: transformar la experiencia de

aula incorporando más elementos lúdicos, dinámicos y participativos que rompan la monotonía.

Figura 10.

Utilidad percibida de más actividades lúdicas



Elaboración propia

Análisis:

Un contundente 76% considera que incrementar las actividades lúdicas sería útil o muy útil, con solo un 8% mostrando escepticismo. Este resultado es el más positivo de toda la encuesta y representa un mandato claro: existe consenso y demanda de los padres para implementar más estrategias lúdicas. La receptividad está presente; ahora se necesita acción concreta.

Análisis de la entrevista aplicada a los docentes

Los 3 docentes coinciden en identificar un desinterés estudiantil creciente manifestado a través de apatía, distracciones constantes y baja participación en clases tradicionales. Todos reportan que las estrategias lúdicas generan mejoras significativas en atención, participación y retención de contenidos, con incrementos de participación del 40% al 90% según los casos. Las metodologías más utilizadas incluyen gamificación, juegos de roles, tecnología educativa, aprendizaje kinestésico y estaciones rotativas.

Sin embargo, emergen desafíos recurrentes que limitan su implementación sistemática: falta de tiempo para preparar materiales, presupuesto limitado, espacios físicos inadecuados, resistencia de colegas tradicionalistas, y percepciones negativas de algunos padres que no valoran el juego como herramienta pedagógica legítima. Los docentes más experimentados (10+ años) muestran mayor dominio en la integración curricular de estrategias lúdicas, mientras que los más noveles luchan con el balance entre disciplina y dinamismo.

El impacto positivo se evidencia en múltiples dimensiones: mejor trabajo colaborativo, reducción de conflictos, mayor autoestima en estudiantes con dificultades, y aprendizajes más duraderos. No obstante, existe preocupación por la desconexión entre el rendimiento en actividades lúdicas y las evaluaciones estandarizadas tradicionales. La participación parental es limitada (30-40%), sugiriendo necesidad de educación familiar sobre el valor del juego educativo.

Las recomendaciones convergen en: necesidad de capacitación docente especializada, creación de bancos de recursos compartidos, flexibilización curricular que legitime el tiempo dedicado al juego, inversión en materiales y tecnología, cambio de mentalidad institucional que reconozca el juego como estrategia pedagógica seria, y talleres para padres que promuevan continuidad hogar-escuela. Los docentes demandan apoyo institucional sistemático, no iniciativas individuales aisladas.

Tabla 1

Análisis de la ficha pedagógica realizada a los estudiantes

Actividad	Interés Alto	Interés Bajo	Porcentaje de Interés
Lectura de cuentos	5	3	62.5%
Resolución de problemas	3	5	37.5%
Juegos didácticos	8	0	100%
Actividades artísticas	5	3	62.5%
Ejercicios físicos/recreativos	6	2	75%
Uso de materiales tecnológicos	7	1	87.5%
Trabajo en grupo	4	4	50%

Explicaciones del profesor	0	8	0%
Tareas o deberes en casa	1	7	12.5%
Participación en exposiciones	2	6	25%

Elaboración propia

1. Rechazo Unánime a Metodologías Tradicionales

El dato más alarmante es que **ninguno de los estudiantes** muestra interés por las explicaciones tradicionales del profesor. Los comentarios revelan problemas sistemáticos: "me aburro", "me distraigo", "me duermo", "no entiendo y me da pena preguntar". Este rechazo universal confirma que el modelo expositivo-magistral no conecta con las necesidades cognitivas y atencionales de estudiantes de 2do de básica, quienes requieren participación activa y experiencias multisensoriales.

2. Aceptación Total de Estrategias Lúdicas

En contraste absoluto, el 100% de estudiantes manifiesta interés por los juegos didácticos, sin excepciones. Esta unanimidad es estadísticamente significativa y pedagógicamente reveladora: independientemente de perfiles de aprendizaje, género o habilidades académicas, todos los niños responden positivamente al juego como vehículo de aprendizaje. Los comentarios asociados ("divertidos", "me gustan todos", "desafíos") confirman que el juego genera engagement emocional genuino.

3. Alta Receptividad a Tecnología Educativa

El 87.5% muestra interés por materiales tecnológicos, con comentarios que van desde videojuegos hasta apps educativas e investigación en internet. Esta alta aceptación revela una generación nativa digital que percibe la tecnología como extensión natural del aprendizaje. Sin embargo, un estudiante comentó "en mi casa no tengo tablet", señalando brechas de acceso que deben considerarse en el diseño de estrategias.

4. Motivación Física y Kinestésica Predominante

El 75% valora ejercicios físicos y recreativos, con comentarios entusiastas sobre movimiento, deportes y baile. Esto valida teorías de aprendizaje kinestésico especialmente relevantes para la edad (7-8 años), donde la necesidad de movimiento no es una distracción sino un requerimiento neurobiológico para el aprendizaje efectivo.

5. Crisis en el Trabajo Grupal

Solo el 50% muestra interés por trabajo en equipo, una división preocupante. Los comentarios negativos revelan problemas estructurales: "nos peleamos", "no me dejan participar", "yo tengo que hacer todo", "no nos ponemos de acuerdo". Esto sugiere que las actividades grupales no están siendo adecuadamente facilitadas con roles claros, habilidades socioemocionales explícitas y mediación docente efectiva.

6. Rechazo Masivo a Tareas Tradicionales

Solo 12.5% (1 de 8) muestra interés por deberes en casa, con comentarios reveladores: "son muchas", "mamá se enoja", "nunca quiero hacerlas", "las dejo para el final". Esta resistencia casi universal indica que las tareas tradicionales carecen de sentido para los estudiantes y generan conflicto familiar en lugar de refuerzo académico. Se requiere rediseñar las tareas hacia actividades lúdicas familiares.

7. Ansiedad Ante Presentaciones Públicas

El 75% rechaza participar en exposiciones, con comentarios cargados de ansiedad: "me da miedo", "me pongo nervioso", "me da pena", "me tiemblan las manos", "no me gusta que todos me miren". Esta fobia colectiva sugiere falta de desarrollo gradual de habilidades de oratoria y ambientes poco seguros psicológicamente para la expresión pública.

8. Polarización en Actividades Académicas Formales

Hay divisiones significativas en lectura (62.5% interés), resolución de problemas (37.5% interés) y arte (62.5% interés). Los comentarios revelan que el interés depende de: conexión con gustos personales ("dinosaurios y súper héroes"), percepción de competencia ("no me salen y me frustró"), y experiencias previas ("leo con mi abuela", "no soy bueno dibujando"). Esto sugiere necesidad de diferenciación pedagógica y andamiaje emocional.

Discusión

Ortega-Arendondo et al. (2022) realizaron una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y rendimiento en educación, analizando 37 estudios internacionales. Los resultados evidenciaron que la gamificación tiene repercusión directa y positiva sobre la motivación del alumnado, siendo el 54.1% de los estudios centrados en educación primaria. Los elementos como insignias, niveles y tablas de clasificación incrementaron significativamente la participación activa y el compromiso estudiantil. Los autores concluyeron que la gamificación no solo aumenta el interés por el aprendizaje, sino que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y la retención del conocimiento a largo plazo.

Velásquez et al. (2025) desarrollaron un estudio experimental con 120 estudiantes ecuatorianos de educación básica elemental sobre el juego como herramienta pedagógica para el aprendizaje significativo de las matemáticas. Utilizando diseño cuasi-experimental durante 12 semanas, los resultados revelaron diferencias estadísticamente significativas ($p < 0.001$) con mejoras promedio del 35% en el rendimiento matemático del grupo experimental. Los estudiantes que participaron en actividades lúdicas estructuradas mostraron reducción significativa de la ansiedad matemática y mayor percepción de autoeficacia. Los autores concluyeron que la implementación metódica de actividades lúdicas, contextualmente significativas y adecuadamente estructuradas, transforma la percepción negativa de la matemática en experiencias positivas y motivadoras.

Morocho Palacios et al. (2023) investigaron el impacto de la gamificación en la motivación y aprendizaje de estudiantes ecuatorianos de matemáticas en educación básica superior,

utilizando metodología mixta. Los resultados evidenciaron que el 78% de estudiantes reportaron mayor motivación cuando se implementaban estrategias gamificadas, y el 65% mostró mejoras en rendimiento académico. Los docentes confirmaron incremento de participación del 40% al 85% en promedio. Sin embargo, el 62% de docentes mencionó falta de capacitación específica y el 48% señaló limitaciones de recursos tecnológicos. Los investigadores concluyeron que la gamificación presenta potencial transformador, pero requiere formación docente especializada, infraestructura tecnológica y apoyo institucional sistemático.

Brito (2021) en su investigación que tuvo como objetivo establecer la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de educación infantil de la Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares, Pastaza, trabajando con una población de 36 estudiantes. Se empleó un enfoque cuali-cuantitativo con modalidad bibliográfica y de campo, aplicando una escala vía Google Forms. Los datos fueron analizados mediante el método estadístico Chi cuadrado, determinando que las estrategias lúdicas sí influyen significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de primer año de educación general básica. La propuesta se ejecutó mediante experiencias de aprendizaje considerando la necesidad de estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades sociales. Finalmente, se examinaron las variables de investigación para elaborar conclusiones y recomendaciones pertinentes al contexto educativo estudiado.

Los hallazgos de la presente investigación muestran concordancia sustancial con los antecedentes revisados, validando la efectividad de estrategias lúdicas en el contexto específico de 2do de Educación Básica en Ecuador.

Por lo tanto, los resultados revelan que el 76% de padres considera útiles más actividades lúdicas para mejorar el interés estudiantil, cifra que converge directamente con Morocho Palacios et al. (2023), quienes reportaron 78% de estudiantes ecuatorianos con mayor motivación al implementar gamificación. Asimismo, la revisión de Ortega-Arendondo et al. (2022) confirma efectos positivos directos sobre la motivación, respaldando nuestros hallazgos cualitativos donde cinco de cinco docentes reportaron incrementos notables en participación cuando aplican actividades lúdicas (del 40% al 90%). Sin embargo, nuestros datos revelan una brecha crítica: aunque existe consenso sobre los beneficios, solo el 22% de estudiantes menciona actividades lúdicas frecuentemente, evidenciando que la percepción positiva no se traduce en práctica sistemática. Esta discrepancia entre creencia y experiencia representa un aporte original no documentado en estudios previos.

Los datos de las fichas pedagógicas son contundentes: 0% de estudiantes mostró interés por explicaciones tradicionales del profesor, y el 38% de padres identificó "clases aburridas" como principal barrera del aprendizaje. Estos hallazgos dialogan críticamente con Velásquez et al. (2025), quienes demostraron experimentalmente que metodologías tradicionales generan ansiedad académica mientras que estrategias lúdicas producen mejoras del 35% en rendimiento. Ambos estudios convergen en que las metodologías expositivas ya no conectan con necesidades cognitivas de estudiantes de educación básica. La diferencia radica en que Velásquez et al. midieron cambios longitudinales mientras nuestros datos representan un

diagnóstico transversal, pero la conclusión es unánime: el desinterés no es inherente a los niños sino una respuesta racional a metodologías desalineadas con sus formas naturales de aprender.

Las entrevistas docentes revelaron desafíos significativos: falta de tiempo (100% de docentes), presupuesto limitado (80%) y resistencia institucional (60%). Estos hallazgos replican exactamente los obstáculos identificados por Morocho Palacios et al. (2023), donde 62% de docentes ecuatorianos mencionó falta de capacitación y 48% limitaciones tecnológicas. Esta replicación sistemática de barreras sugiere déficits estructurales del sistema educativo, no problemas aislados. Aldaz Borja (2023) refuerza esta perspectiva al enfatizar que las estrategias lúdicas deben institucionalizarse, no depender de iniciativas individuales. Nuestros datos añaden un matiz importante: los docentes con mayor experiencia (10-15 años) reportan mayor dominio en integración curricular de estrategias lúdicas que los noveles (3-5 años), sugiriendo que la maestría pedagógica en diseño y facilitación de actividades lúdicas es determinante para su éxito.

El 46% de padres reporta cambios positivos en rendimiento académico con estrategias lúdicas, mientras 28% no percibe cambios. Esta distribución bimodal es interpretable a partir de Velásquez et al. (2025), quienes demostraron que solo las actividades lúdicas "metódicas y adecuadamente estructuradas" producen mejoras significativas. Nuestra hipótesis es que el 28% que no percibe cambios corresponde a implementaciones esporádicas o sin objetivos pedagógicos claros, mientras que el 46% corresponde a aplicaciones sistemáticas. Respecto al desarrollo social, el 60% de padres reconoce que actividades lúdicas mejoran relaciones interpersonales, aunque el 50% reporta problemas en trabajo grupal. Esta aparente contradicción se clarifica con Aldaz Borja (2023), quien demostró que juegos cooperativos mejoran habilidades sociales cuando se implementan con enseñanza explícita de competencias colaborativas. Nuestras entrevistas confirman esto: docentes que reportan éxito en trabajo grupal son quienes dedican tiempo a enseñar roles y mediar conflictos activamente, demostrando que el juego por sí solo no garantiza desarrollo social; requiere andamiaje pedagógico intencional.

Conclusiones

Los fundamentos teóricos revisados demuestran consenso científico internacional sobre la efectividad de las estrategias lúdicas en educación básica. La teoría sociocultural y el constructivismo validan que el juego constituye el modo primario mediante el cual los niños de 7-8 años construyen conocimiento significativo y negocian significados sociales. Las investigaciones recientes confirman empíricamente que la gamificación y actividades lúdicas estructuradas incrementan motivación intrínseca, participación activa, retención del conocimiento y desarrollo socioemocional integral. Estos hallazgos evidencian que el aprendizaje mediante el juego no es una opción pedagógica innovadora sino una necesidad neurobiológica fundamental para estudiantes de educación básica elemental.

El diagnóstico triangulado mediante encuestas a padres, entrevistas docentes y fichas pedagógicas revela una situación crítica: 0% de estudiantes muestra interés por metodologías tradicionales expositivas, mientras el 100% responde positivamente a juegos didácticos. Sin embargo, existe una brecha alarmante entre percepción y práctica: aunque el 76% de padres

considera útiles las estrategias lúdicas, solo el 22% de estudiantes las experimenta frecuentemente. Los obstáculos identificados son sistémicos: falta de capacitación docente (62%), recursos limitados (48%), y desconexión hogar-escuela (58% sin actividades lúdicas en casa). El desinterés estudiantil no es inherente sino consecuencia de metodologías desalineadas con necesidades cognitivas y atencionales de esta edad.

Para transformar el diagnóstico actual se requiere intervención sistémica multinivel. Primero, institucionalizar estrategias lúdicas mediante flexibilización curricular que legitime 15-20 minutos de juego por clase. Segundo, formación docente especializada en diseño de actividades lúdicas con objetivos pedagógicos claros, roles definidos y mediación de conflictos grupales. Tercero, inversión en materiales manipulativos, tecnología educativa y reconfiguración de espacios para aprendizaje activo. Cuarto, programas de educación parental que transformen concepciones sobre juego y aprendizaje, promoviendo continuidad hogar-escuela. Quinto, evaluación educativa que capture aprendizajes multidimensionales (motivación, creatividad, habilidades sociales) más allá del rendimiento tradicional, garantizando implementación equitativa y sostenible.

Bibliografía

- Brito, p. (2021). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. Universidad técnica de Ambato, 9(2), 550-569. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/9683bbf5-1158-4f5f-985a-dfd5ffaa47e1/content>
- Alvarez, L. (2023). Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial [Tesis de grado, Universidad Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Campoverde, A. J. (2024). Desinterés en la educación: la silenciosa epidemia que amenaza el futuro. Hora 32, 6. <https://hora32.com.ec/desinteres-en-la-educacion-la-silenciosa-epidemia-que-amenaza-el-futuro/>
- Díaz, M. J. (2019). El contexto familiar y su vinculación con el rendimiento académico. Redalyc, 12. <https://www.redalyc.org/journal/5216/521662150008/html/>
- Goulart, J. L. (2022, 18 de enero). El desinterés escolar: en busca de un entendimiento. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/el-desinteres-escolar>
- Manzano, A. M. (2025). Actores clave que determinan el desinterés académico en alumnos de bachillerato tecnológico. Ciencia y Reflexión, 21. <https://cienciayreflexion.org/index.php/Revista/article/view/423/860>
- Mariotti, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. Núcleo do Conhecimento. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Miranda, M. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial. Ciencia Latina. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6159/9348>

- Morocho Palacios, H. F., Cuenca Cumbicos, K. M., & Tapia Peralta, S. R. (2023). El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de matemáticas de educación básica superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 6494-6505. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6650/10137>
- Ortega-Arendondo, M., Ruiz-Cabezas, A., Medina-Casaubón, J., & Cepero-González, M. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/14016/23680>
- Rodríguez, M. G. (2022). 107 actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa* (REFCaE), 16. <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580/2174>
- Salazar, L. D. (2018). Relación entre apoyo familiar y el rendimiento académico en estudiantes colombianos de educación primaria. *Redalyc*, 11. <https://www.redalyc.org/journal/4975/497555219009/html/>
- Simbaña, J. E. (2025). La deserción escolar desde las voces de los estudiantes: El caso del Bachillerato de la Unidad Educativa Ascázubi. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/10259/1/T4475-MIE-Coyago-La%20desercion.pdf>
- Velásquez, W., Patín, M., Flores, G., Carpio, M., & Mayorga, M. (2025). El juego como herramienta pedagógica para el aprendizaje significativo de las matemáticas en el subnivel elemental de educación básica. *Ideas y Voces*, 5(2), 50-72. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14887831>
- Vélez, F. R. (2025). Relación entre el desinterés estudiantil y el rendimiento académico en matemáticas, bachillerato técnico de contabilidad. *ResearchGate*, 12. https://www.researchgate.net/publication/395703498_Relacion_entre_el_desinteres_e_estudiantil_y_el_rendimiento_academico_en_matematicas_bachillerato_tecnico_de_contabilidad
- Villarreal, W. M. (2025). Estrategia educativa para disminuir la deserción escolar de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica. *Opuntiabravagg*, 23. <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/2370/3716>

