



Se autoriza la reproducción total o parcial de este artículo, siempre y cuando se cite la fuente completa y su dirección electrónica.

latindex

melica

ROAD

Panindex

Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje en estudiantes de básica primaria

Relational strategies to improve learning in primary school students

Estratégias relacionais para melhorar a aprendizagem em alunos do ensino fundamental

María Carolina Mojica Sepúlveda
Universidad de Panamá, Facultad de Educación. Panamá
carolinamojica172@gmail.com  <https://orcid.org/0009-0007-4537-2392>

Recibido: 23/4/2025

Aceptado: 18/6/2025

DOI <https://doi.org/10.48204/j.orbis.v9n2.a7341>

Resumen

Este artículo se centra en el uso de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje en estudiantes de educación básica primaria. Diversos estudios han demostrado que el juego está intrínsecamente ligado al desarrollo y evolución del ser humano en todas las etapas de su vida (Vygotsky, 1978; Piaget, 1962). Sin embargo, en la edad escolar adquiere un papel fundamental, ya que constituye una de las principales formas de exploración y construcción del conocimiento en los niños (Bruner, 1983). En este contexto, el propósito de este estudio es analizar diversas estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas para fortalecer el aprendizaje en niños de entre 5 y 10 años. La investigación tiene como objetivo principal la búsqueda, revisión, clasificación y análisis de artículos e investigaciones recientes que aborden el juego como una estrategia de enseñanza en educación básica primaria. Se pretende establecer de qué manera las actividades lúdicas contribuyen a la mejora del aprendizaje, favoreciendo el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes (Huizinga, 1955; Moyles, 2015). Se emplearon técnicas de investigación cualitativa, como la revisión de literatura especializada sobre el juego y su impacto en los procesos de enseñanza, el desarrollo de habilidades cognitivas, así como en la formación de valores morales y sociales. Para comprender el estado del arte en relación con el juego como herramienta de aprendizaje,

se llevó a cabo una búsqueda, selección y análisis de investigaciones y artículos que abordan el uso de estrategias lúdicas en la educación primaria. Los hallazgos indican que existen múltiples perspectivas en torno al uso del juego como estrategia didáctica, lo que evidencia la necesidad de seguir profundizando en su aplicación para optimizar el aprendizaje en la educación infantil.

Palabras clave: Investigación, juego, educación infantil, conocimiento.

Abstract

This article focuses on the use of play strategies to improve learning in primary education students. Various studies have shown that play is intrinsically linked to human development and evolution at all stages of life (Vygotsky, 1978; Piaget, 1962). However, at school age, it takes on a fundamental role, as it constitutes one of the main forms of exploration and construction of knowledge in children (Bruner, 1983). In this context, the purpose of this study is to analyze various play strategies as pedagogical tools to strengthen learning in children between 5 and 10 years old. The main objective of this research is to search, review, classify, and analyze recent articles and research that address play as a teaching strategy in primary education. The aim is to establish how playful activities contribute to improved learning by promoting students' cognitive, social, and emotional development (Huizinga, 1955; Moyles, 2015). Qualitative research techniques were used, such as a review of specialized literature on play and its impact on teaching processes, the development of cognitive skills, and the formation of moral and social values. To understand the state of the art regarding play as a learning tool, research, selection, and analysis of research and articles addressing the use of playful strategies in primary education were carried out. The findings indicate that there are multiple perspectives on the use of play as a teaching strategy, highlighting the need to further explore its application to optimize learning in early childhood education.

Keywords: Research, play, early childhood education, knowledge.

Resumo

Este artigo aborda o uso de estratégias lúdicas para aprimorar a aprendizagem em alunos do ensino fundamental. Diversos estudos têm demonstrado que a brincadeira está intrinsecamente ligada ao desenvolvimento e à evolução humana em todas as fases da vida (Vygotsky, 1978; Piaget, 1962). No entanto, na idade escolar, ela assume um papel fundamental, pois constitui uma das principais formas de exploração e construção do conhecimento nas crianças (Bruner, 1983). Nesse contexto, o objetivo deste estudo é analisar diversas estratégias lúdicas como ferramentas pedagógicas para fortalecer a aprendizagem em crianças de 5 a 10 anos. O objetivo principal deste estudo é buscar, revisar, classificar e

analizar artigos e pesquisas recentes que abordam o lúdico como estratégia de ensino no ensino fundamental. O objetivo é estabelecer como as atividades lúdicas contribuem para a melhoria da aprendizagem, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos (Huizinga, 1955; Moyles, 2015). Serão empregadas técnicas de pesquisa qualitativa, como a revisão de literatura especializada sobre o lúdico e seu impacto nos processos de ensino, no desenvolvimento de habilidades cognitivas e na formação de valores morais e sociais. Para compreender o estado da arte em relação ao lúdico como ferramenta de aprendizagem, foram realizadas busca, seleção e análise de pesquisas e artigos que abordam o uso de estratégias lúdicas no ensino fundamental. Os resultados indicam que existem múltiplas perspectivas sobre o uso da brincadeira como estratégia de ensino, destacando a necessidade de explorar mais a fundo sua aplicação para otimizar a aprendizagem na educação infantil.

Palavras-chave: Pesquisa, brincadeira, educação infantil, conhecimento.

Introducción

La selección de esta propuesta temática se fundamenta en la experiencia profesional con estudiantes de primer grado, quienes han demostrado un notable interés por las actividades lúdicas. Esta inclinación natural hacia el juego permite considerarlo como una herramienta pedagógica eficaz para el desarrollo de actividades académicas y la adquisición de aprendizajes significativos.

Diversos estudios han demostrado que el **juego es una herramienta fundamental** en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños en edad escolar (Vygotsky, 1978; Piaget, 1962; Bruner, 1983). El juego es una **actividad innata en el ser humano**, presente desde el nacimiento, y desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños (Huizinga, 1955). Por esta razón, su incorporación en el ámbito educativo no solo facilita la adquisición del conocimiento, sino que también favorece la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje significativo (Saracho y Spodek, 1998).

En este sentido, resulta imprescindible utilizar el juego como **referente y guía** en los procesos de enseñanza y aprendizaje desde las primeras etapas escolares. Al integrar el juego en la educación, se cumple con el propósito esencial del aprendizaje: **asimilar y construir conocimiento** para aplicarlo en beneficio propio y de la sociedad (Gee, 2003).

Por lo anterior, resulta fundamental revisar el estado del arte sobre el juego como herramienta pedagógica, con el objetivo de obtener una visión ampliada desde diferentes perspectivas teóricas y empíricas. Este análisis permitió identificar aspectos clave que contribuyeron al desarrollo de la investigación y a la formulación de estrategias efectivas para su aplicación en el contexto educativo: Analizar y sintetizar estudios previos sobre el uso de estrategias lúdicas en la educación primaria para comprender su impacto en el aprendizaje. Obtener datos relevantes acerca de los enfoques teóricos y disciplinares dados al objeto de estudio, de las tendencias y de las perspectivas metodológicas. Describir el estado de desarrollo alcanzado en torno a un tema, un área o una disciplina. Ampliar el conocimiento sobre lo estudiado con el fin de aportar argumentos que contribuyan a justificar y definir el alcance de una investigación. Aportar a la construcción de un lenguaje común que permita una comunicación transparente, efectiva, ágil y precisa entre estudiosos o interesados en el tema objeto de estudio.

Materiales y Métodos

Se llevó a cabo una revisión sistemática de la literatura con enfoque cualitativo, iniciando con la búsqueda de fuentes de información confiables, Se utilizó bases de datos científicas y académicas reconocidas, como Scielo, Dialnet, Google Scholar, Redalyc y ERIC. El procedimiento por seguir fue en primera instancia la búsqueda de información en fuentes

confiables. Se tuvo en cuenta criterios de inclusión como artículos publicados en los últimos 10 años. Estudios relacionados con estrategias lúdicas aplicadas en educación primaria, Investigaciones con evidencia empírica sobre el impacto del juego en el aprendizaje.

El procedimiento metodológico se centra en la búsqueda y selección de información, Análisis y clasificación de la información. Se utilizó el análisis de contenido para organizar los hallazgos en categorías temáticas, como: Tipos de estrategias lúdicas utilizadas en educación primaria. Beneficios del juego en el aprendizaje. Desafíos y limitaciones en la implementación de estrategias lúdicas. Modelos teóricos y enfoques pedagógicos relacionados con el juego. Síntesis y discusión de resultados. Se presenta un análisis crítico de los estudios seleccionados, se identificaron vacíos en la literatura y oportunidades para futuras investigaciones. Se realizaron las consideraciones éticas que garantizaron el uso de fuentes confiables y la correcta citación de autores según las normas APA (7ª edición).

Esta metodología permitió desarrollar un estado del arte sólido y bien estructurado, proporcionando una visión integral sobre el papel de las estrategias lúdicas en la educación primaria.

Resultados

Los artículos analizados coinciden en el uso del juego como estrategia pedagógica para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y jóvenes. Además, destacan su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas, valores morales y competencias sociales, favoreciendo una educación integral en diversas áreas del conocimiento.

Para el rastreo, selección, clasificación y organización de la información relacionada con la temática de esta investigación, se utilizaron buscadores académicos y bases de datos científicas reconocidas, como SciELO, Dialnet, Google Scholar y Redalyc. Estos recursos permitieron acceder a estudios actualizados y relevantes que respaldan el análisis y desarrollo del presente artículo científico de revisión de literatura. El artículo publicado por Larriva Pallares y Murillo (2019), en la revista Científica Universitaria de la Universidad de Panamá, lleva a cabo el análisis sobre la utilización de juegos didácticos en el proceso de enseñanza de las matemáticas en básica primaria, con el propósito de establecer si los docentes introducen estrategias durante sus clases. Las investigadoras resaltan que el juego es elemento primordial en la infancia, por su naturaleza recreativa y su influencia en el aprendizaje, al fortalecer la comunicación, la relación con otros, el respeto por las normas, el razonamiento lógico, y la solución de problemas. De acuerdo con teóricos constructivistas (Piaget, Vygotsky y Bruner), se afirma que el juego debe estar presente intencionalmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de fomentar practicas significativas afines con las necesidades e intereses de los estudiantes y más aún cuando se trata de las matemáticas como área abstracta.

El artículo “El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de procesos de memoria, atención y percepción en estudiantes de transición”, de Garzón Marín, Puentes Pardo y Hernández Vargas (2018), de la Universidad Cooperativa de Colombia, estudian la manera como el juego influye positivamente en el fomento de habilidades cognitivas primordiales en los primeros años de la infancia. Las investigadoras implementan estrategias lúdicas con un grupo de niños del grado transición, para identificar su influencia en los aspectos de percepción, atención y memoria. Aseguran que el juego es una característica

natural de relacionarse en la infancia y se convirtiéndose en estrategia pedagógica que potencia el aprendizaje en los estudiantes. En concordancia con los postulados de Vygotsky (1979) y la neuroeducación del moderna, se resume que el juego no solamente estimula el desarrollo socioemocional, sino que potencia habilidades cognitivas indispensables para el aprendizaje y en especial cuando se realiza de forma intencional en el ambiente escolar.

El artículo denominado “*Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria*” de Franco-Mariscal y Sánchez (2019), realiza un trabajo preliminar que mezcla análisis cuantitativo y cualitativo con el fin de identificar la validez del uso de juegos pedagógicos que apoyen la enseñanza de la geometría. Los investigadores orientan el trabajo hacia el aprendizaje de los polígonos, encontrando que los estudiantes participantes en las actividades de juego adquirieron una mayor y mejor comprensión de los contenidos geométricos comparados con métodos tradicionales. Los autores afirman que las actividades con el juego fortalecen la representación dinámica y concreta de temas abstractos como la geometría, razonamiento espacial y la construcción de figuras. De acuerdo con teorías constructivistas y prácticas de enseñanza innovadoras, se demuestra que las estrategias con el juego además de fortalecer el rendimiento académico también mejoran la motivación y participación de los estudiantes, aspecto trascendental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos matemáticos desde los primeros años de educación.

De igual manera se analiza la investigación denominada “*El juego: actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas*” de (Azúa-Menéndez y Pincay-Parrales, 2019), La investigación propone el juego como actividad lúdico-educativa que fomente el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. A partir del enfoque cualitativo captaron las actitudes, experiencias y

percepciones que tienen los estudiantes con respecto a la práctica del juego durante sus clases, lo que permitió a los investigadores recoger evidencias mediante observaciones, registros del trabajo académico y entrevistas. Esta investigación comprobó que la mayor dificultad en el aprendizaje de las operaciones básicas en matemáticas es la transmisión de conocimientos bajo el modelo tradicional que practican algunos docentes ecuatorianos omitiendo los beneficios del aprendizaje significativo altamente apreciado por los estudiantes. La investigación además encontró que al incluir actividades lúdicas se aumenta la participación, la comprensión y la motivación de los estudiantes, lo que demuestra la influencia de los métodos lúdicos significativos como herramienta pedagógica para transformar y mejorar la práctica de saberes matemáticos.

Valgañón Rada (2019), presenta su artículo denominado “*Jugando con las palabras: morfología para alumnos de primaria*”, el cual es un importante aporte a la enseñanza de la lengua castellana, porque orienta su trabajo a la enseñanza-aprendizaje de la morfología de las palabras desde una perspectiva lúdica pensada en el estudiante. Se analiza como la enseñanza de la conformación de las palabras prefijos, sufijos, raíces, entre otros puede ser más productiva si se utilizan estrategias lúdicas atractivas que promuevan la participación de los estudiantes.

Esta investigación, además de analizar la importancia de la morfología en los primeros años de los estudiantes, también reflexiona en cuanto a la necesidad de adoptar la gramática como elemento fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas. A través del juego los estudiantes fortalecen competencias lingüísticas entre ellas el razonamiento lógico, la claridad verbal y la conciencia metalingüística.

Por otro lado, el autor propone algunas estrategias apropiadas para los niños de educación primaria. Se tiene en cuenta la experiencia del estudiante como actor principal de la enseñanza y se adoptan las estrategias del juego como recurso recreativo y formativo, con capacidad para fortalecer el aprendizaje de la gramática de manera significativa.

La investigación “*El juego creativo como herramienta fundamental para el mejoramiento de la ortografía*” realizada por Arcos Valdés, Obando Gaviria, Solarte Trochez y Villacrez Oliva (2020), se propone identificar las dificultades ortográficas que presentan los estudiantes y en la formulación de estrategias lúdicas para mejorarlas. Los investigadores afirman que los errores de ortografía además de afectar la calidad de los escritos, también dificulta la comprensión lectora y las demás habilidades comunicativas que deben desarrollar. Por esta razón es que sugieren el juego como alternativa de enseñanza-aprendizaje efectivo, con capacidad de fortalecer el interés, la motivación y la participación de los estudiantes para la apropiación de normas de ortografía. La investigación se enmarca dentro de una pedagogía activa reconociendo a los estudiantes como actores principales responsables de su propio aprendizaje (Piaget, 1975; Vygotsky, 1978), resaltando las bondades del juego como facilitador para el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas.

A partir de un enfoque constructivista, la investigación demuestra que el uso del juego creativo durante las clases permite fortalecer el proceso de lectura y escritura al facilitar a los estudiantes la interacción con normas ortográficas desde el contexto de manera significativa. De esta manera se fortalece el juego como una alternativa didáctica para desarrollar la ortografía desde los primeros años escolares. El trabajo con estrategias lúdicas como sopa de letras, crucigramas, juegos de memoria, rompecabezas, entre otros facilita el aprendizaje cooperativo y autónomo, lo que conlleva a un avance gradual pero seguro para el uso

adecuado de la lengua escrita (Cassany, 2006). De esta manera, la investigación de Valdés et al. (2020) sugiere elementos pedagógicos importantes para mejorar y avanzar en el proceso de la enseñanza de la ortografía e innovar las clases tradicionales que algunas veces no aportan los aprendizajes esperados.

El artículo “*El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y niños del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas*” realizado por Sánchez Rutiaga y Hernández Reyes (2021), aparece como un análisis crítico respecto al impacto emocional, social y cognitivo que tuvieron que afrontar los niños y niñas a partir del confinamiento debido a la pandemia por COVID-19. Las investigadoras acuden al juego dramático como una alternativa recreativa y una herramienta cognitiva importante que facilitó a los estudiantes manejar sus emociones, crear nuevas rutinas y canalizar sus vivencias dentro de la situación crítica. Partiendo de una mirada socio constructivista, la investigación resalta la manera como, mediante el juego simbólico, los estudiantes representaron actividades de sus vivencias cotidianas, reformularon significados y mejoraron competencias cognitivas entre ellas la imaginación, la memoria y la resolución de conflictos (Vygotsky, 1978). El juego es tomado como una alternativa pedagógica terapéutica importante para el progreso de los niños en situaciones adversas, reforzando su vinculación en espacios escolares y sociales como vehículo para mantener la resiliencia y el bienestar en general de los niños y niñas. La investigación “*Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria*”, realizada por Montero Mahecha (2022), muestra un estudio educativo llevado a cabo en una institución oficial de bachillerato en el municipio de Pacho, Cundinamarca (Colombia), se propuso analizar el papel de los juegos libres como instrumentos para potenciar el aprendizaje y la evaluación del lenguaje en estudiantes de

bachillerato. De esta forma, se creó e implementó estrategias de juego centradas en la pedagogía con participación de los estudiantes, fortaleciendo, dinamizando y contextualizando la evaluación y el proceso educativo. De acuerdo con la aceptación de los estudiantes y los resultados encontrados, se pudo establecer que el trabajo con juegos libres además de fortalecer las habilidades comunicativas, cambio la expectativa respecto a la evaluación, al reducir el estrés y fortalecer la motivación académica.

El estudio está fundamentado en las teorías de Vygotsky (1978) y Piaget (1975), quienes exaltan el juego como facilitador del aprendizaje, en especial la formación del lenguaje, el pensamiento crítico y la interacción en sociedad.

“Fuera de juego, un análisis sobre el juego y su uso como herramienta pedagógica en la educación primaria”, de (Fiaño, 2022), es un trabajo que trata de explicar qué es el juego y sus beneficios como herramienta pedagógica, cómo funciona el cerebro y cuáles son las condiciones necesarias para que se produzca el aprendizaje. A través de una breve investigación, se contrasta la opinión del alumnado de un aula de 4º de primaria con la de su tutor, tras haber utilizado un juego de cartas para el repaso de las tablas de multiplicar.

Conclusiones

La realización de este estudio permitió recopilar diversos puntos de vista sobre la propuesta de investigación centrada en estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje en estudiantes de básica primaria. Se evidenció que el juego ofrece múltiples posibilidades para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje, no solo en la educación primaria, sino también en la educación secundaria y en distintos contextos educativos. Su aplicación trasciende el aula,

ya que brinda beneficios significativos en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes en diferentes etapas de su formación.

Referencias Bibliográficas

- Azúa-Menéndez, M. D. J., & Pincay-Parralles, E. G. (2019). El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. *Dominio de las Ciencias*, 5(Extra-1), 377–393. <https://doi.org/10.23857/dc.v5iextra1.1204>
- Bruner, J. (1983). *Play, thought, and language*. Oxford University Press.
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Paidós
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Contreras, A., & Echeverría, M. (2021). Juegos didácticos en la enseñanza de la matemática. *Revista Latinoamericana de Educación Matemática*, 34(2), 15-30.
- Fiaño, L. B. (2023). Fuera de juego, un análisis sobre el juego y su uso como herramienta pedagógica en la Educación Primaria. *EDUCA. Revista Internacional para la calidad educativa*, 3(1), 85-115.
- Franco-Mariscal, A. J., & Sánchez, P. S. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45. e184114. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945184114>
- Garzón Marín, D. P., Puentes Pardo, Y. P., & Hernández Vargas, J. V. (2018). El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de procesos de memoria, atención y percepción en estudiantes de transición. Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Maestría en Dificultades del Aprendizaje.

- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
- Huizinga, J. (1955). Homo ludens: A study of the play-element in culture. Beacon Press.
- Larriva de Pallares, M., & Murillo, M. (2019). El uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias. Revista Científica Universitaria, Universidad de Panamá.
- Montero Mahecha, M. (2022). Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria. Universidad Arturo Prat.
- Piaget, J. (1975). El nacimiento de la inteligencia en el niño. Crítica.
- Piaget, J. (1962). Play, dreams, and imitation in childhood. W.W. Norton & Company.
- Piaget, J. (1972). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
- Sánchez Rutiaga, N. S., & Hernández Reyes, B. L. (2021). El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y los niños del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (1998). Multiple perspectives on play in early childhood education. State University of New York Press.
- Valdés, O. F. A., Obando Gaviria, M. K., Solarte Trochez, M. D., & Villacrez Oliva, M. V. (2020). El juego creativo como herramienta fundamental para el mejoramiento de la ortografía. Fedumar Pedagogía y Educación, 7(1), 98-130.
- Valgañón Rada, J. (2019, junio). Jugando con las palabras: morfología para alumnos de primaria [Trabajo académico]. Universidad de Valladolid.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.