

## **Didactic strategies applicable to good practices in the teaching-learning process.**

### **Estrategias didácticas aplicables en las buenas prácticas del proceso de enseñanza – aprendizaje**

**Autores:**

Mgs. Álava-Álava, Janner Eduardo  
UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ  
Magister en Educación  
Jipijapa – Ecuador.

 [alava-janner0462@unesum.edu.ec](mailto:alava-janner0462@unesum.edu.ec)  
 <https://orcid.org/0009-0009-4327-4718>

Mgs. Burbano-Intriago, Yissel Elizabeth  
UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ  
Master Universitario en Educación Bilingüe  
Jipijapa – Ecuador.

 [yissel.burbano@unesum.edu.ec](mailto:yissel.burbano@unesum.edu.ec)  
 <https://orcid.org/0009-0008-8343-7908>

Mgs. Vera-Villafuerte, Arturo Ivan  
UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ  
Magister en Educación  
Jipijapa – Ecuador.

 [arturo.vera@unesum.edu.ec](mailto:arturo.vera@unesum.edu.ec)  
 <http://orcid.org/0009-0001-9469-0182>

PhD. Bernal-Álava, Ángel Fortunato  
UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ  
Doctor en Educación  
Jipijapa – Ecuador.

 [angel.bernal@unesum.edu.ec](mailto:angel.bernal@unesum.edu.ec)  
 <http://orcid.org/0000-0002-9212-1234>

Fechas de recepción: 04-ABR-2025 aceptación: 04-MAY-2025 publicación: 30-JUN-2025

 <https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>  
<http://mqrinvestigador.com/>



## Resumen

Durante el primer semestre de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros, los estudiantes adquieren fundamentos teóricos y metodológicos esenciales para comprender el proceso educativo. En esta etapa, se destacan diversas estrategias didácticas, permitiendo crear un ambiente dinámico, participativo y significativo, donde el estudiante es el centro del proceso formativo, las estrategias más utilizadas se encuentran el aprendizaje cooperativo, el trabajo en equipo, la retroalimentación constante, uso de herramientas tecnológicas, así como la planificación de clases enfocadas en el desarrollo de competencias lingüísticas. Además, se incorporan métodos como la dramatización, juegos didácticos, lectura guiada y actividades interactivas que fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y la participación activa de los estudiantes, La correcta aplicación de estas estrategias contribuye significativamente al desarrollo integral del alumnado y fortalece sus habilidades comunicativas tanto en idiomas nacionales como en lenguas extranjeras. Al mismo tiempo, estas prácticas promueven una reflexión continua sobre el quehacer docente desde una perspectiva crítica, contextualizada y centrada en la mejora educativa, los futuros docentes también aprenden a seleccionar, adaptar y aplicar estrategias considerando las características del grupo, los objetivos curriculares y los contextos socioculturales en los que se desenvuelven. Esta investigación se relaciona con el proyecto de investigación “Aplicación de estrategias didácticas y pedagógicas mediadas por las TAC para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés”. Este proceso permite construir una base pedagógica sólida desde el inicio de su formación profesional, lo cual resulta fundamental para el fortalecimiento de su identidad docente transformador - innovador.

**Palabras clave:** Aprendizaje; ambiente; enseñanza; transformador



## Abstract

During the first semester of the Pedagogy of National and Foreign Languages program, students acquire essential theoretical and methodological foundations for understanding the educational process. At this stage, various teaching strategies are emphasized, allowing for the creation of a dynamic, participatory, and meaningful environment where the student is the center of the educational process. The most commonly used strategies are cooperative learning, teamwork, constant feedback, the use of technological tools, and lesson planning focused on the development of language skills. Additionally, methods such as dramatization, educational games, guided reading, and interactive activities are incorporated to foster critical thinking, creativity, and active student participation. The correct application of these strategies contributes significantly to the comprehensive development of students and strengthens their communication skills in both national and foreign languages. At the same time, these practices promote ongoing reflection on teaching from a critical, contextualized perspective focused on educational improvement. Future teachers also learn to select, adapt, and apply strategies, taking into account the characteristics of their groups, curricular objectives, and the sociocultural contexts in which they operate. This research is related to the research project "Application of Teaching and Pedagogical Strategies Mediated by ICT to Strengthen the English Language Teaching-Learning Process." This process allows for the construction of a solid pedagogical foundation from the beginning of their professional training, which is essential for strengthening their transformative-innovative teaching identity.

**Keywords:** Learning; environment; teaching; transformative

## Introducción

A nivel internacional, las estrategias lúdicas en la enseñanza son aquella que se centra en las buenas prácticas, han cobrado importancia por su efectividad en la educación. Estas estrategias integran la sostenibilidad y enseñan a los estudiantes la relevancia de conservar y utilizar los recursos de manera responsable. Al involucrar a los alumnos de forma activa y entretenida, no solo se incrementa la motivación, sino que también se fomenta un aprendizaje significativo, dinámico y accesible, lo que permite a los alumnos desarrollar una conciencia duradera.

El currículo nacional y planificación de las instituciones educativas del país no cuentan con programas escolares, tampoco material adecuado que incentive un aprendizaje significativo sobre la huella ambiental y ecológica que cada individuo deja en el mundo. Por otro lado, en la Ley Orgánica De Educación Intercultural (LOEI), se tocan los temas sobre el uso sustentable de los recursos, pero no existe un planteamiento significativo en los trabajos o materias escolares (Loaiza, 2022).

A pesar de la implementación de iniciativas como el Manual de Buenas Prácticas Ambientales (BPA) y el programa "Tierra de Todos", Ecuador no ha logrado posicionarse destacar en los informes internacionales sobre la educación. Aunque se han promulgado diversas leyes y normativas con el objetivo de fomentar una cultura de sostenibilidad, su aplicación en la vida cotidiana por parte de la población sigue siendo escasa, evidenciando una brecha entre la normativa y la práctica ciudadana.

En la provincia de Manabí, las estrategias lúdicas, ahora llamada pausa activa, se presenta como herramientas efectivas para fomentar el aprendizaje y concientización en la enseñanza, donde la conexión con el entorno educativo es claro y significativo. Integrar estas estrategias en el currículo no solo enriquece el proceso educativo, sino que también motiva a los estudiantes a adoptar hábitos sostenibles en su vida diaria, estas actividades están diseñadas para involucrar a los alumnos de manera activa, promoviendo un aprendizaje práctico y profundo sobre la relevancia de las buenas prácticas.

### ***Estrategia lúdica***

Las estrategias lúdicas en el entorno educativo son muy importantes, que permiten que los niños se desarrollen de manera efectiva a través del juego (Maiguashca, 2023) la integración de actividades lúdicas en el aula favorece un aprendizaje más significativo y motivador, ayudando a



los estudiantes a adquirir habilidades esenciales para su desarrollo académico y personal, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo.

### ***Simulaciones virtuales***

El uso de simuladores virtuales interactivos para el aprendizaje de las Ciencias Naturales, permiten que los alumnos tengan una relación más significativa con los contenidos y el fortalecimiento del conocimiento de los alumnos (Parra, 2024) los simuladores virtuales interactivos en la enseñanza de las Ciencias Naturales es una estrategia que transforma el aprendizaje, al hacerlo más dinámico y significativo para los alumnos. Estos simuladores ofrecen a los estudiantes la oportunidad de interactuar con los conceptos de forma práctica y visual, permitiéndoles explorar fenómenos y procesos naturales en un entorno seguro y controlado, además fomentan el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas.

### **Estrategias didácticas de enseñanza activa**

De acuerdo a (Muñoz F. V., 2022) menciona que el docente debe aplicar las mejores estrategias activas acompañado con el uso de técnicas y procedimientos esenciales e imprescindibles en el proceso de enseñanza, que promuevan un aprendizaje práctico en vínculo con la naturaleza y en la cual los recursos tecnológicos adquieran una mayor significación, ofreciéndole al docente la posibilidad de acceder a otras estrategias innovadoras e interactivas de acuerdo a las condiciones actuales y al ritmo de aprendizaje de los alumnos y al contexto en el que se encuentre.

Es fundamental que el docente utilice estrategias activas de enseñanza, respaldadas por técnicas y procedimientos esenciales que promuevan un aprendizaje práctico y significativo, especialmente en relación con el entorno natural. Asimismo, la incorporación de recursos tecnológicos juega un papel crucial al facilitar el acceso a métodos de aprendizaje innovadores e interactivos. Esto permite al docente ajustar las estrategias a las condiciones y necesidades actuales considerando el ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

### **Juegos de realidad virtual**

La incorporación de juegos de realidad virtual en el ámbito educativo contribuye a mejorar las habilidades de aprendizaje de los estudiantes. Estos juegos aumentan la motivación y el compromiso al incluir elementos de gamificación, como metas, recompensas y diferentes niveles de dificultad, lo que anima a los alumnos a aprender de una forma entretenida y desafiante (Mazza, 2020).



Los juegos de realidad virtual en la educación son una estrategia innovadora que mejora el aprendizaje al involucrar a los estudiantes de manera activa y entretenida. La inclusión de juegos refuerza las habilidades de aprendizaje de los alumnos. Al añadir elementos de gamificación, como objetivos, recompensas y niveles de dificultad, estos juegos fomentan la motivación y el compromiso, animando a los alumnos a aprender de forma divertida y estimulante.

### **Integración de herramientas digitales**

Incorporar herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje ofrece una gran oportunidad para transformar y enriquecer la experiencia educativa (Macas & Vizcaíno, 2020) esto estimula la creatividad, el razonamiento lógico y el pensamiento sistemático en los alumnos. Además, esta implementación ayuda a desarrollar competencias importantes que les permitirán enfrentar los desafíos de un mundo digital y en constante cambio, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo.

### **Tecnología educativa en el aula**

La tecnología en el espacio educativo permite el uso de herramientas más interactivas y que mantienen la atención de los alumnos con mayor facilidad. La implementación de nuevas tecnologías educativas posibilita la motivación a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje de las personas incrementando el conocimiento (Gallegos, Genovezzi, Escobar, & Cevallos, 2021). La integración de la tecnología en la educación permite el uso de herramientas interactivas que ayudan a captar y mantener la atención de los estudiantes. La adopción de nuevas tecnologías educativas estimula la motivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, lo que contribuye al desarrollo y expansión del conocimiento de forma efectiva y continua. Esto mejora la comprensión y asimilación de los contenidos de manera más profunda, además de desarrollar habilidades tecnológicas clave que serán útiles en otros contextos académicos y profesionales.

### **Proceso enseñanza- aprendizaje**

De acuerdo a (Osorio, Vidanovic, & Mineira, 2022) el proceso de enseñanza-aprendizaje representa un aspecto fundamental de la educación, destacando la existencia de una relación dinámica, la relación entre los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje es interconectada, estructural y compleja, donde los actores se relacionan de forma recíproca. El educador debe encargarse de diseñar y llevar a cabo el proceso de enseñanza, teniendo en cuenta el entorno y las particularidades de sus estudiantes, quienes participan activamente en las actividades educativas,



alineándose con sus capacidades de pensamiento, habilidades de comunicación y los procesos internos que facilitan la adquisición de nuevos saberes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental en el ámbito educativo y está compuesto por varios elementos interrelacionados que contribuyen al éxito del aprendizaje, la interacción efectiva entre ellos, contribuye en desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje equilibrado y eficaz, promoviendo un ambiente educativo en el que los alumnos puedan alcanzar sus objetivos de aprendizaje. En este proceso, los protagonistas docente y alumnos interactúan de manera bidireccional, enriqueciendo mutuamente la experiencia educativa.

### **Metodologías para fomentar la participación activa de los alumnos**

Según (Asunción, 2019) dentro de las metodologías activas se encuentran: métodos de casos, la enseñanza basada en preguntas, papel de un minuto, aprendizaje entre pares, análisis de ilustraciones, organizadores gráficos, analogías, clases expositivas, aprendizaje basado en problemas, juego de roles, trabajo colaborativo, el aprendizaje en el servicio. Este tipo de metodologías activas permiten: mejorar la comunicación, desarrollar conocimientos, habilidades y competencias y finalmente la creación de ambientes positivos para el aprendizaje significativo a través de la lúdica, tecnología, innovación, creatividad.

Las metodologías activas abarcan diversos enfoques, como el método de casos, la enseñanza basada en preguntas, el aprendizaje entre pares, el análisis de ilustraciones, el uso de organizadores gráficos, las analogías, las clases expositivas interactivas, el aprendizaje basado en problemas, el juego de roles, el trabajo colaborativo y el aprendizaje en servicio. Estas metodologías promueven una comunicación efectiva, refuerzan conocimientos, habilidades y competencias, crean entornos positivos que facilitan un aprendizaje significativo. Además, integran la lúdica, la tecnología, la innovación y la creatividad, elementos clave para enriquecer el proceso educativo.

### **Uso de técnicas de enseñanza -aprendizaje**

El uso de técnicas de enseñanza-aprendizaje implica la aplicación de métodos específicos y estrategias que facilitan la comprensión, asimilación y aplicación de conocimientos. En el ámbito de las ciencias naturales, las metodologías de aprendizaje más comunes incluyen aquellas que se enfocan en la resolución de problemas. También se encuentran técnicas centradas en la visualización de datos, como los diagramas mentales, los mapas conceptuales, el gráfico de Gowin, la enseñanza conceptual y mentefactos. Por último, hay que mencionar una más reciente,



que son los aprendizajes llevados a cabo en redes digitales colaborativas (Ordóñez & Gamboa, 2016).

El uso de técnicas de enseñanza-aprendizaje implica la aplicación de métodos específicos y estrategias que facilitan la comprensión, asimilación y aplicación de conocimientos. En las ciencias naturales, las técnicas de estudios que se emplean con mayor frecuencia son aquellas que se fundamentan en la resolución de problemas, así como los métodos que se centran en la representación de datos, tales como los diagramas mentales, los gráficos conceptuales y la V Heurística de Gowin.

### **Adaptación de métodos de enseñanza**

Los métodos de enseñanza deben adaptarse al máximo a las capacidades de aprendizaje de los alumnos que cursan sus asignaturas, realizando el análisis previo del perfil de los discentes, y los métodos de enseñanza deben adecuarse a esos perfiles, enriquecen la labor del docente, así como mejorar los resultados académicos de los alumnos (Garrido, Martínez, Calafate, Cano, & Manzoni, 2010).

Los métodos deben adaptarse a las diferentes capacidades y estilos de aprendizaje de los alumnos en cada materia. Este proceso inicia con un análisis exhaustivo del perfil de los alumnos, lo que permite identificar sus fortalezas, intereses y necesidades específicas. Al ajustar los métodos de enseñanza a estos perfiles, los docentes no solo enriquecen su práctica profesional, sino que también fomenta entornos de aprendizaje más inclusivos y personalizados.

### **Diversidad y estilos de aprendizaje**

Según (Ospino & Fontalvo, 2019) los estilos de aprendizaje permiten conocer al estudiante como un sujeto activo en su propio proceso, libre, con sus cualidades, habilidades e identidades sociales y culturales, con igualdad de participación, valoración y aceptación. El sistema educativo en los últimos años es un escenario donde se encuentra la diversidad poblacional en cuanto a lo cognitivo, social, cultural, religioso político y económico, aportando estímulos para la autonomía, el intercambio de las experiencias, saberes e interpretación de situaciones de la vida.

### **Aprendizaje basado en proyectos**

Es una estrategia en la que puede llevarse a cabo la coordinación de docentes de diferentes asignaturas para que en un mismo proyecto los alumnos tengan que aplicar conocimientos de distintas disciplinas. Es muy útil porque posibilita una educación que se enfoca en el aprendizaje,



en la cual el alumno desempeña un rol más participativo, muestra un mayor interés, asume responsabilidades y se concentra en su estilo de aprendizaje (Martinez & Ledesma, 2023).

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) promueve la coordinación entre docentes de diversas asignaturas para desarrollar proyectos integrados en los que los alumnos deben aplicar conocimientos de distintas áreas. Este enfoque resulta especialmente útil, ya que facilita una enseñanza centrada en el aprendizaje activo, en la que los alumnos asumen un papel protagonista, desarrollan un mayor compromiso y responsabilidad, y logran un aprendizaje profundo al trabajar de manera integrada según su estilo personal de aprendizaje.

### **Aprendizaje colaborativo**

El Aprendizaje colaborativo constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los alumnos a colaborar en conjunto, lo que requiere combinar habilidades, talentos y competencias, a través de una serie de interacciones que les ayuden a alcanzar los objetivos propuestos (Reyes, Jiménez, Rojas, Lezama, & Navarro, 2020).

El aprendizaje colaborativo fomenta un enfoque activo donde los estudiantes trabajan juntos, compartiendo responsabilidades y aprovechando las habilidades de cada uno para lograr metas comunes. Este modelo educativo no solo refuerza el aprendizaje de los contenidos, sino que también desarrolla competencias interpersonales como la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos, que son fundamentales para su crecimiento integral.

### **Aprendizaje basado en competencias**

Es una estrategia didáctica que permite el desarrollo de habilidades comunicativas promoviendo el trabajo en equipo e interpersonales; de competencias básicas y científicas de una actitud positiva frente al aprendizaje y adicionalmente fortalece el pensamiento científico, crítico y reflexivo (Guamán, Herrera, Cordero, & Álvarez, 2020) el aprendizaje basado en competencias es una estrategia pedagógica que impulsa el desarrollo de habilidades de comunicación, promueve la colaboración y las relaciones interpersonales. Además, fortalece competencias esenciales y científicas, estimula una actitud positiva hacia el aprendizaje y fomenta el pensamiento crítico, científico y reflexivo.

### **La gamificación**

La gamificación es el uso de estrategias y mecánicas propias de los juegos en contextos ajenos a estos, las cuales, aplicadas a la educación, enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje,



aumentan la motivación y el interés del estudiante y mejoran su desempeño escolar (Cuadros Gonzáles & López Niño, 2020).

La gamificación consiste en aplicar estrategias y dinámicas de los juegos en contextos que no son lúdicos, como el ámbito educativo. En este sentido, su uso transformo el proceso de enseñanza-aprendizaje porque no solo genera mayor interés y motivación en los alumnos, sino que también promueve una participación más activa. Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo, la gamificación ayuda a mejorar el rendimiento académico, permitiendo que los estudiantes comprendan mejor los contenidos y se sientan involucrados en su propio proceso de formación.

### **Teoría constructivista**

La teoría constructivista de Jean Piaget, se enfoca en la construcción del propio conocimiento a través de sus experiencias previas, los contenidos impartidos por el profesor y la creación de espacios educativos adecuado, permiten el logro de un aprendizaje con comprensión que sean fácilmente generalizables a otros contextos, y estos sean duraderos en el tiempo, lo que lleva al aumento de la capacidad para generar conocimientos valiosos por sí mismo (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016).

La teoría constructivista de Jean Piaget centra su atención en la formación del conocimiento a partir de la experiencia previa del estudiante. Esta teoría sostiene que, al combinar las experiencias previas con los contenidos que el docente proporciona y al crear entornos educativos adecuados, se favorece un aprendizaje comprensivo y transferible a distintos ambientes educativos. Así, el conocimiento se vuelve más duradero y potencia en el estudiante la capacidad de construir saberes valiosos de forma autónoma.

### **Colaboración de la familia-escuela en el proceso de aprendizaje**

La participación de las familias en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un factor fundamental para garantizar tasas de éxito educativo, porque la familia y la escuela son dos instituciones diferentes que deben trabajar de forma colaborativa para conseguir el máximo desarrollo personal, intelectual, social y emocional del estudiante (Perales, 2021).

La implicación de las familias en el proceso de enseñanza-aprendizaje es crucial para alcanzar altos niveles de éxito educativo. La colaboración entre la familia y la escuela, aunque pertenecen a ámbitos diferentes, resulta esencial para favorecer el desarrollo integral del estudiante, tanto en el ámbito personal, intelectual, social como emocional. Esta alianza contribuye significativamente a optimizar el crecimiento y el bienestar del alumno en todos sus aspectos.



## Metodología

(Jiménez, Ludeña, & Medina, 2022) plantean que las actividades lúdicas practicadas dentro de los espacios educativos, son de suma importancia ya que estos generan un ambiente favorable para que los alumnos puedan relacionarse entre sí, creando un ambiente ameno y productivo, de esta manera se contribuye a fortalecer las relaciones interpersonales, a establecer vínculos de relaciones sociales que a nivel cognitivo promueven la sana convivencia.

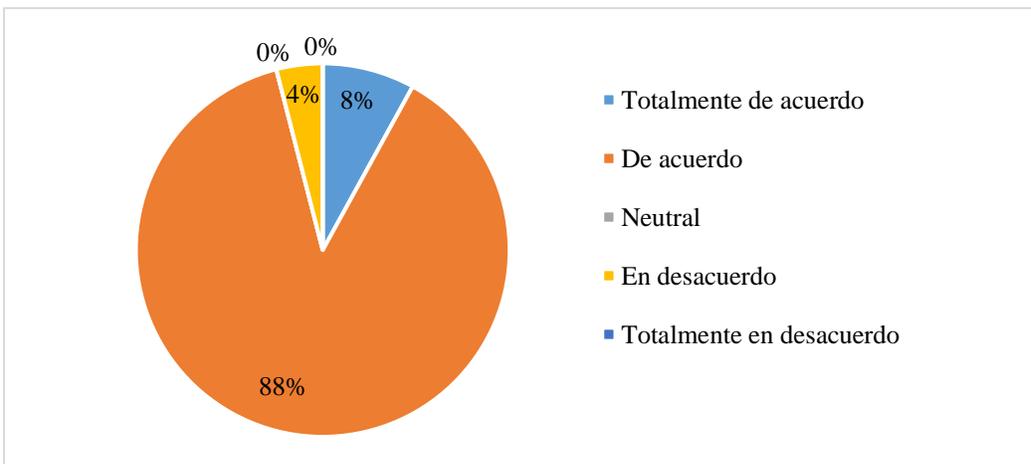
El proceso metodológico de este trabajo se centra en un enfoque cualitativo, cuantitativo, de tipo explicativo (Hernandez-Sampieri, 2014), con el propósito de explorar y comprender los factores que afectan el aprendizaje de los alumnos y en la eficacia de la implementación de la estrategia lúdica. Esta elección metodológica se basó en la necesidad de proporcionar una visión integral de la relación entre las estrategias lúdicas de buenas prácticas ambientales y el proceso de enseñanza – aprendizaje.

## Resultados

**Pregunta 1.** Desde su punto de vista las actividades de aprendizaje basadas en juegos aumentan el conocimiento sobre la biodiversidad y su protección:

### Gráfico 1.

*Actividades de aprendizaje basada en juegos*



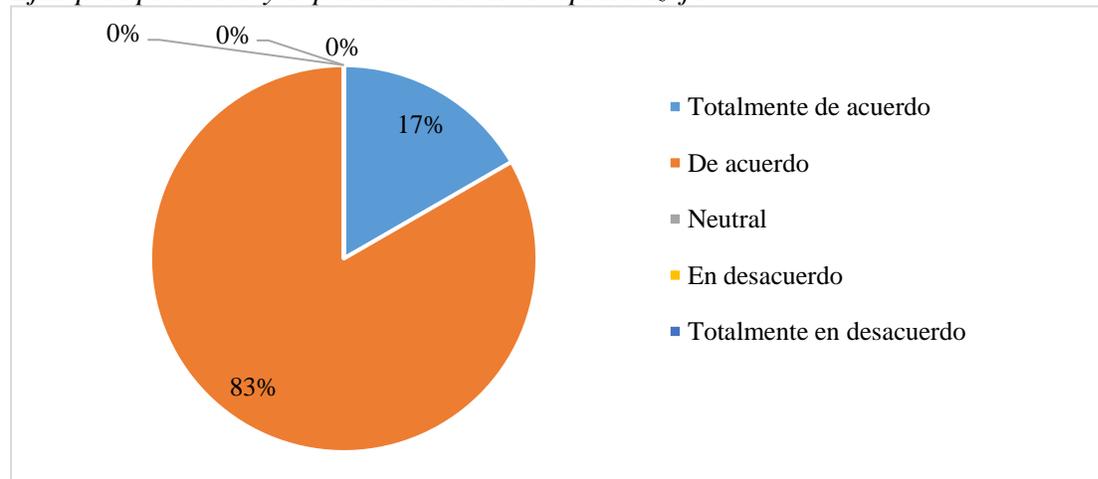
Nota: Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes relacionada con las actividades de aprendizaje basada en juegos.

Los datos recopilados en la pregunta 2, Totalmente de acuerdo 2, equivalente al 8%; De acuerdo 22, representa el 88%; En desacuerdo 4, equivalente al 4 %; Neutral y En desacuerdo no registraron respuesta. De acuerdo a los resultados las actividades de aprendizaje basadas en juegos aumentan el conocimiento sobre biodiversidad. (Andrade, 2020) las actividades de aprendizaje basada en juego es una necesidad vital contribuye al equilibrio humano, como medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño.

**Pregunta 2.** El docente utiliza ejemplos prácticos y experimentos para facilitar el aprendizaje:

### Gráfico 2.

*Ejemplos prácticos y experimentales en el aprendizaje*



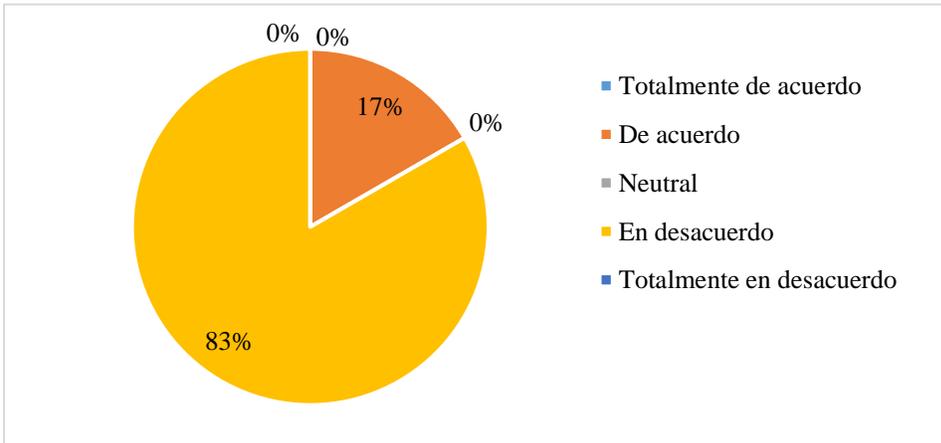
Nota: Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos relacionada con los ejemplos prácticos y experimentales en el aprendizaje.

Los datos obtenidos se reflejan en De acuerdo 20 equivalente al 83 %; Totalmente de acuerdo 4 equivalente al 17 %; las alternativas Neutral, En desacuerdo, Totalmente en desacuerdo no registran respuesta (Gráfico 6). Lo que quiere decir que es necesario que el docente utilice ejemplos prácticos y experimentos para facilitar el aprendizaje en Ciencias Naturales. (Mieles & Cevallos, 2023) la importancia de integrar métodos experimentales y prácticos en el aprendizaje de las ciencias enriquece la experiencia de aprendizaje, fomenta la curiosidad, el entusiasmo, desarrollando habilidades claves como la colaboración, la comunicación y la autonomía en el aprendizaje.

**Pregunta 3.** el empleo de recursos tecnológicos, como videos o simulaciones, para mejorar la comprensión es considerada:

### Gráfico 3

*Recursos tecnológicos*



Nota: Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos relacionada con los recursos tecnológicos.

De acuerdo a los datos recopilados, 20 de los encuestados equivalentes al 83 % están En desacuerdo porque se debería emplear recursos tecnológicos para mejorar la comprensión de los temas en ciencias naturales; solo 3 De acuerdo, equivalente al 17 %; Totalmente de acuerdo, Neutral, y Totalmente en desacuerdo no registran respuestas. (Serrano & Bolívar, 2021) el uso de recursos tecnológicos mejora el aprendizaje de los alumnos, al tener acceso a libros electrónicos, carpetas de trabajo digitales, guías de aprendizaje y actividades interactivas en línea.

### Resultados de la entrevista

**Pregunta 1.-** ¿Los juegos educativos ayudan a entender la importancia de reducir, reutilizar y reciclar?

Se menciona que los juegos educativos son una herramienta efectiva para ayudar a los estudiantes a entender y practicar los conceptos de reducir, reutilizar y reciclar. A través de actividades lúdicas, los alumnos pueden aprender de manera interactiva y tangible como sus acciones diarias afectan al medio ambiente. Al participar activamente ellos internalizan estas prácticas de sostenibilidad, desarrollando hábitos que pueden aplicar en su vida diaria.

**Pregunta 2.-** *¿Desde su punto de vista las actividades de aprendizaje basadas en juegos aumentan el conocimiento?*

Las experiencias educativas basadas en juegos son una metodología muy efectiva para aumentar el conocimiento, Estas actividades permiten que los alumnos exploren conceptos complejos de manera interactiva, comprendiendo mejor la variedad de especies de flora y fauna, los ecosistemas, la importancia de conservarlos porque merecen respeto al igual que todos los seres vivos que en ellos habitan.

**Pregunta 3.-** *¿En su clase emplea recursos tecnológicos, como videos o simulaciones, para mejorar la comprensión de los temas?*

No siempre se emplean recursos tecnológicos en la enseñanza, ya que la institución educativa no cuenta con las herramientas necesarias para integrarlos de manera constante. Sin embargo, se recurre a materiales didácticos alternativos, como fichas, carteles y otros recursos visuales, para facilitar el aprendizaje y apoyar la comprensión de los temas. Estos materiales permiten que los alumnos adquieran conocimientos de forma práctica y significativa, aunque el uso de tecnología sería ideal para crear un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y acorde a las demandas actuales.

**Pregunta 4.-** *¿Fomenta la resolución de problemas y el pensamiento crítico en el aprendizaje?*

Fomentan la resolución de problemas y el pensamiento crítico en el aprendizaje de mediante estrategias que invitan a los alumnos a reflexionar, autocorregirse y buscar soluciones de forma autónoma. Se les anima a formar sus propios juicios de valor, lo que les permite generar nuevas ideas y proponer alternativas innovadoras. Estas actividades contribuyen a que los alumnos desarrollen una mentalidad analítica y una actitud proactiva ante los problemas, habilidades que son esenciales para su crecimiento académico y personal.

## **Discusión**

Con respecto a las estrategias lúdicas, se establece que esta posee un alto valor porque tiene las instrucciones para que pueda ser implementada, siendo clara y precisa en virtud de que se utilizan las actividades lúdicas aplicables en las buenas prácticas ambientales como herramientas para contribuir al proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura ciencias naturales, porque son herramientas efectivas que despierta el interés y curiosidad de los alumnos que facilitan la comprensión y adopción de hábitos sostenibles.



Esta expresión coincide con el estudio de (Sanango & Narvaez, 2022) donde se explica que las actividades lúdicas son herramientas que contribuyen al desarrollo de la práctica y destrezas de los alumnos, porque se incluyen momentos de creatividad, dinamismo refuerzo de conocimientos e interacción, al mismo tiempo el progreso del proceso de enseñanza- aprendizaje.

En el rigor metodológico, mediante la validación realizada por los expertos se afirma que la propuesta cuenta con métodos claros y precisos que permite cumplir con cada una de las actividades que se plantean. Lo antes mencionado está relacionado con la investigación de (Bernal, y otros, 2024) donde se plantea que el desarrollo de las actividades lúdicas con la utilización de métodos adecuados ayuda a desarrollar una base sólida de conocimientos científicos, al mismo tiempo promueve valores y comportamientos responsables.

La investigación permite dar paso a la propuesta de actividades lúdicas aplicables a las buenas prácticas ambientales para la mejora y contribución del proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de tercer año de educación general básica. Identificando los aportes teóricos claves relacionados lúdicas aplicables en las buenas prácticas ambientales en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales. Lo antes mencionado coincide con la investigación (Lara, 2021) donde se detalla la importancia de los aportes teóricos en la investigación científica, porque la fundamentación conceptual explica las variables de investigación.

## Conclusiones

La importancia de las estrategias lúdicas es esencial en el ámbito educativo porque transforman el aprendizaje en una experiencia interactiva y significativa. Estas dinámicas permiten que los alumnos internalicen conceptos ambientales de forma práctica y duradera, incentivando el desarrollo de valores como la responsabilidad y el respeto por el medioambiente, su carácter inclusivo y motivador fomenta un aprendizaje más atractivo que logra captar la atención de los alumnos.

La educación juega un papel crucial en la transformación cultural hacia una sociedad más sostenible. Mediante dinámicas lúdicas, se inspira a los estudiantes y a sus familiares a adoptar prácticas responsables con el medioambiente, lo que ayuda a construir comunidades conscientes y proactivas. Esto genera un impacto a largo plazo que va más allá del ámbito escolar y contribuye al bienestar colectivo por ende a la preservación del planeta.



Las estrategias lúdicas de buenas prácticas ambientales en el proceso de enseñanza- aprendizaje, son importantes porque motivan al alumno a jugar mientras aprende, al interiorizar conocimientos que sirven para llevar un mejor estilo de vida en relación con el cuidado y protección del medio, siendo agentes de cambios que contribuyan al beneficio de la comunidad. Al incorporar juegos educativos, se promueve un aprendizaje significativo y participativo, que no solo refuerza el conocimiento académico, sino que también desarrolla habilidades como el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico, siendo habilidades blandas esenciales para el desarrollo humano.

### Referencias bibliográficas

- Andrade, C. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. doi:10.5281/zenodo.3820949
- Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnológica Educativa*, 19(1), 65-80. doi:10.37843/rted.v7i1.27
- Bernal, P. A., Jaramillo, R. V., Correa, P. Y., Andrade, A. W., Cruz, G. W., & Constante, O. D. (2024). Metodologías Activas Innovadoras de Aprendizaje aplicadas al Medioambiente En Edades Tempranas desde el Área de Ciencias Naturales. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 8(4), 2892-2916. doi:10.37811/cl\_rcm.v8i4.12536
- Castro, J. J. (2018). Metodología de la investigación científica. Gran Canaria, España: Servicio de Publicaciones y Difusión Científica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Cuadros Gonzáles, Y., & López Niño, A. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 55-79.
- Gallegos, K. Z., Genovezzi, H. L., Escobar, C. C., & Cevallos, R. C. (2021). Uso de tecnologías educativas en la didáctica con estudiantes de educación básica. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(5), 342-359. doi:10.23857/pc.v6i5.2663
- Garrido, P., Martínez, F., Calafate, C., Cano, J., & Manzoni, P. (2010). Adaptación de los métodos de enseñanza a los métodos de aprendizaje de los alumnos. *Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática. Universidade de Santiago de Compostela. Escola Técnica Superior d'Enxeñaría*, 268-274.



- Guamán, L. P., Herrera, D. G., Cordero, N. C., & Álvarez, J. E. (2020). Aprendizaje Basado en Problemas una estrategia de enseñanza en la asignatura de Ciencias Naturales. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 351-369. doi:10.35381/r.k.v5i1.787
- Hernandez-Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill / Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Jiménez, R., Ludeña, L., & Medina, C. (2022). ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social “Tejedora”*, 172-185.
- Lara, T. B. (2021). *Revista Lengua y Literatura*, 7(2), 29-37. doi:10.5377/rll.v7i2.12279
- Loaiza, S. G. (2022). “Diseño de material lúdico para el desarrollo de una conciencia ecológica durante la educación primaria de niños entre 9 a 11 años ”. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Macas, A. M., & Vizcaíno, C. G. (2020). Uso de herramientas digitales para mejorar la dislexia en estudiantes de Educación Básica. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 197-218. doi:10.23857/dc.v6i3.1281
- Maiquashca, J. C. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica Uisrael*, 10(1), 151-165. doi:10.35290/rcui.v10n1.2023.694
- Martinez, D. S., & Ledesma, J. R. (2023). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPro). *TEPEXI Boletín Científico De La Escuela Superior Tepeji Del Río*, 10(19), 45-46. doi:10.29057/estr.v10i19.9757
- Mazza, M. (2020). *Juego serio con realidad virtual para jóvenes orientado a conocer hitos de la historia de la Informática*. Buenos Aires: Universidad Nacional de La Plata.
- Mieles, M. K., & Cevallos, S. H. (2023). Implementación de un ambiente experimental para potenciar el aprendizaje significativo en Ciencias Naturales en escolares de Educación Básica. *Maestro Y Sociedad*, 20(04), 1181-1191.
- Muñoz, F. V. (2022). *Estrategias activas en la enseñanza de Ciencias Naturales para los estudiantes de octavo año, de la Unidad Educativa Velasco Ibarra*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamericana.

- Ordóñez, P. C., & Gamboa, L. G. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales en la educación superior. *Revista Logos Ciencia y Tecnología*, 8(1), 148-158. doi:10.22335/rict.v8i1.363
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Mineira, F. d. (2022). ELEMENTOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y SU INTERACCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO. *Revista Científica Qualitas*, 23(23), 001-011. doi:10.55867/qual23.01
- Ospino, E. R., & Fontalvo, Í. S. (2019). Que piensan los profesores universitarios de los estilos de aprendizaje. Editorial Unimagdalena.
- Parra, L. L. (2024). Los simuladores virtuales en el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes del cuarto año de educación general básica de la “Unidad Educativa Riobamba” periodo lectivo 2021 – 2022. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Perales, R. S. (2021). La relación familia-escuela. Diseño de una propuesta de intervención para el aula de Educación Infantil. Universidad de Cantabria.
- Reyes, K. L., Jiménez, A. G., Rojas, C. V., Lezama, S. C., & Navarro, E. R. (2020). APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LÍNEA Y APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 5(3), 95-100.
- Saldarriaga, Z. P., Bravo, C. G., & Loor, R. M. (2016). a teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137. doi:10.23857/dc.v2i3%20Especial.298
- Sanango, G. C., & Narvaez, V. A. (2022). Uso de una estrategia lúdica para el proceso enseñanza-aprendizaje de la temática “Seres vivos y su ambiente” de la asignatura de Biología. *Revista UNAE(7)*, 69-82.
- Serrano, C. C., & Bolívar, C. O. (2021). Utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes de la especialidad contabilidad en la Unidad Educativa María Piedad Castillo Leví. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(4), 763-788. doi:10.23857/dc.v7i4

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.