

**APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
PARA EL FOMENTO DE LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LOS ESTUDIANTES
DE 3°03 EN LAS CIENCIAS NATURALES**

(Resumen analítico)

***GAME-BASED LEARNING AS A PEDAGOGICAL STRATEGY FOR THE
PROMOTION OF ACTIVE PARTICIPATION IN NATURAL SCIENCES AMONG
STUDENTS IN 3RD GRADE 03.***

(Analytical summary)

Autores (*Authors*): MEJÍA BENÍTEZ Steiner Daniel, ARRIETA MARTÍNEZ
Manuela

Facultad (*Faculty*): Educación

Programa (*Program*): Maestría en Pedagogía

Asesor (*Support*): Luz Karine Jiménez

Fecha de terminación del estudio (*End of the research*): Noviembre de 2024

Modalidad de Investigación (*Kind of research*): Trabajo de grado

PALABRAS CLAVE

Educación

Pedagogía

Juego

Participación

KEY WORDS:

Education

Pedagogy

Play

Participation

RESUMEN: Este estudio tiene varios alcances importantes, ya que no solo busca implementar el juego como herramienta pedagógica, sino que también tiene como objetivo evaluar su impacto en el aprendizaje y participación de los estudiantes en el área de ciencias naturales. Sin embargo, una de las limitaciones del proyecto es que se concentra en un grupo específico de estudiantes de tercer grado en un entorno particular, lo cual podría restringir la generalización de los resultados a otros niveles educativos o contextos. En cuanto a la metodología empleada, este proyecto se basa en un enfoque cualitativo, con un tipo de diseño Acción Participación, combinando la observación de las dinámicas en el aula con el análisis de las percepciones de los docentes y estudiantes respecto al uso del juego en el proceso educativo. A través de la implementación de actividades lúdicas diseñadas específicamente para este propósito, se busca medir la efectividad de estas

estrategias en el aprendizaje de ciencias naturales. El significado de este estudio para el avance del campo de la pedagogía es considerable, ya que contribuye a un mejor entendimiento sobre el rol del juego en la educación formal. La investigación ofrece aplicaciones prácticas en el área de ciencias naturales, mostrando cómo las estrategias lúdicas pueden ser integradas de manera efectiva en los contenidos curriculares para mejorar los resultados académicos y fomentar un entorno de aprendizaje más participativo y motivador.

ABSTRACT: *This study has several important scopes, since it not only seeks to implement the game as a pedagogical tool, but also aims to evaluate its impact on student learning and participation in the area of natural sciences. However, one of the limitations of the project is that it focuses on a specific group of third grade students in a particular environment, which could restrict the generalization of the results to other educational levels or contexts. Regarding the methodology employed, this project is based on a qualitative approach, with an Action Participation type of design, combining the observation of classroom dynamics with the analysis of teachers' and students' perceptions regarding the use of the game in the educational process. Through the implementation of ludic activities specifically designed for this purpose, we seek to measure the effectiveness of these strategies in the learning of natural sciences. The significance of this study for the advancement of the field of pedagogy is considerable, as it contributes to a better understanding of the role of play in formal education. The research offers practical applications in the area of natural sciences, showing how play strategies can be effectively integrated into curricular content to improve academic outcomes and foster a more participatory and motivating learning environment.*

CONCLUSIONES: Los resultados encontrados demuestran que la estrategia pedagógica diseñada en consonancia con los Derechos Básicos de Aprendizaje es efectiva para la enseñanza de temas naturales de la ciencia en estudiantes de tercer grado. Como se mencionó anteriormente, los juegos educativos permiten a los estudiantes participar activamente mediante la estimulación de su creatividad, lo que significa que los estudiantes encuentran más fácil entender conceptos como el ciclo del agua. Además, los juegos cumplen con los objetivos curriculares y fomentan un entorno de aprendizaje dinámico y contextual.

CONCLUSIONS: *The results found demonstrate that the pedagogical strategy designed in line with the Basic Learning Rights is effective for teaching natural science topics to third grade students. As mentioned above, educational games allow students to actively participate by stimulating their creativity, which means that students find it easier to understand concepts such as the water cycle. In addition, the games meet curricular objectives and foster a dynamic and contextual learning environment.*

RECOMENDACIONES: Se debe generar por parte del Establecimiento Educativo, capacitaciones dirigidas a los docentes para que se cualifiquen en el uso de los juegos en el aula, lo que les permitirá explorar diferentes modalidades de implementación de distintas técnicas lúdicas que sean adaptables en cada entorno educativo, para que puedan incluir el juego de manera más práctica en su actividad docente, asegurando que se expanda a diversos campos del conocimiento utilizándose sistemáticamente y de manera creativa.

RECOMMENDATIONS: *The Educational Establishment should generate training for teachers to qualify them in the use of games in the classroom, which will allow them to explore different modalities of implementation of different play techniques that are adaptable in each educational environment, so that they can include the game in a more practical way in their teaching activity, ensuring that it expands to various fields of knowledge, being used systematically and creatively.*