

21

EL APRENDIZAJE

**EN EL CAMPO FORMATIVO SABERES Y PENSAMIENTO
CIENTÍFICO, A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LOS
NIÑOS DE PRIMARIA**



EL APRENDIZAJE

EN EL CAMPO FORMATIVO SABERES Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO, A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE PRIMARIA

LEARNING IN THE EDUCATIONAL FIELD OF KNOWLEDGE AND SCIENTIFIC THINKING THROUGH PLAYFUL STRATEGIES IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN

Estibaliz Hernández-Salas¹

E-mail: cindy_aleli07@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009000629501388>

Maritza Librada Cáceres-Mesa²

E-mail: maritza_caceres3337@uaeh.edu.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6220-0743>

María Guadalupe González-Esquivel²

E-mail: pitalu.glez@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2822-1104>

¹ Universidad Pablo Latapí Sarre. México.

² Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Hernández-Salas, E., Cáceres-Mesa, M. L., & González-Esquivel, M. G. (2026). El aprendizaje en el campo formativo saberes y pensamiento científico, a través de estrategias lúdicas en los niños de primaria. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 9 (4), 197-204.

Fecha de presentación: 26/04/2026

Fecha de aceptación: 06/06/2026

Fecha de publicación: 01/07/2026

RESUMEN

El presente artículo tiene como propósito analizar la importancia de las estrategias lúdicas como recurso metodológico para favorecer el aprendizaje significativo en las niñas y niños que cursan la educación Primaria en el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico de la Nueva Escuela Mexicana. Se realizó una revisión documental y un análisis teórico sobre los fundamentos pedagógicos y didácticos que respaldan el uso del juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje, así como su relación con el desarrollo de habilidades científicas en la educación básica. Los hallazgos indican que las estrategias lúdicas propician ambientes de aprendizaje inclusivos, motivadores y colaborativos, donde el alumnado construye saberes a partir de la curiosidad, la experimentación y la reflexión. Se busca que las actividades lúdicas sean una estrategia didáctica pertinente, en tanto faciliten el aprendizaje, fomenten la colaboración y convivencia pacífica e inclusiva, así como la apropiación de conocimientos, los lazos afectivos y la empatía. El aprendizaje en el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico a través de estrategias lúdicas en los niños se refiere a cómo en esa etapa desarrollan habilidades relacionadas con el conocimiento y el pensamiento científico, utilizando actividades lúdicas que hacen el proceso más divertido y efectivo.

Palabras clave:

Juego, aprendizaje, estrategias, lúdico, enseñanza, Saberes y pensamiento científico, estrategias lúdicas, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

This article aims to analyze the importance of play-based strategies as a methodological resource to promote meaningful learning in primary school children within the “Knowledge and Scientific Thinking” learning area of the New Mexican School model. A literature review and theoretical analysis were conducted on the pedagogical and didactic foundations that support the use of play as a teaching and learning tool, as well as its relationship to the development of scientific skills in basic education. The findings indicate that play-based strategies foster inclusive, motivating, and collaborative learning environments, where students construct knowledge through curiosity, experimentation, and reflection. The goal is for play-based activities to be a relevant didactic strategy, as they facilitate learning, promote collaboration and peaceful and inclusive coexistence, as well as the acquisition of knowledge, affective bonds, and empathy. Learning in the formative field of Scientific Knowledge and Thinking through playful strategies in children refers to how at that stage they develop skills related to scientific knowledge and thinking, using playful activities that make the process more fun and effective.

Keywords:

Play, learning, strategies, playful, teaching, Knowledge and scientific thinking, playful strategies, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

En el currículo de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), el juego se concibe como una estrategia de aprendizaje que despierta motivos e intereses en los educandos y les permite integrar y comprender nuevos conocimientos en escenarios naturales, favoreciendo así la aplicación de los aprendizajes en situaciones reales y promoviendo la significatividad del saber.

La escuela primaria constituye un espacio fundamental para el desarrollo integral de las niñas y los niños, ya que en esta etapa aprenden y exploran de manera activa. De acuerdo con los principios de la Nueva Escuela Mexicana, los estudiantes poseen una curiosidad natural, aprenden mediante la interacción y el juego, y muestran interés por comprender el funcionamiento del mundo que los rodea. Desde esta perspectiva, resulta indispensable implementar estrategias que favorezcan aprendizajes significativos, fomenten el pensamiento crítico y científico, y contribuyan al desarrollo integral de los educandos.

En este contexto, los juegos desempeñan un papel relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que proporcionan entornos interactivos y motivadores que facilitan la retención de información y el desarrollo de habilidades. Asimismo, incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes al convertir el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa. El juego promueve un aprendizaje activo porque exige la toma de decisiones, la resolución de problemas y la participación constante de los educandos.

Del mismo modo, favorece el trabajo colaborativo, fortalece la comunicación entre pares y proporciona retroalimentación inmediata, permitiendo que los estudiantes reconozcan y corrijan sus errores de manera oportuna. Además, puede adaptarse a los diferentes niveles de habilidad y contribuir al desarrollo de competencias matemáticas, lingüísticas, científicas y sociales.

En esta línea, Paredes Bermeo (2020) destaca que el factor lúdico constituye una herramienta fundamental para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que favorece ambientes motivadores, participativos y creativos, donde los estudiantes desarrollan aprendizajes significativos mediante actividades dinámicas acordes con sus intereses y necesidades. Asimismo, Rodríguez et al. (2023) sostienen que los juegos recreativos contribuyen significativamente al desarrollo motor, cognitivo y social de los estudiantes de primaria, fortaleciendo habilidades físicas, coordinación, integración grupal y bienestar emocional, elementos que influyen positivamente en el desempeño académico y en el desarrollo integral del estudiante.

La estrategia lúdica se fundamenta en el uso del juego como una herramienta positiva dentro del proceso educativo. Mediante actividades lúdicas, los estudiantes experimentan un aprendizaje dinámico, interactivo y

significativo, incrementando su motivación y participación. Esto favorece la retención de conocimientos y la construcción de ambientes de aprendizaje participativos y estimulantes (Moya, 2025). En este sentido, Arguís et al. (2012) sostienen que la felicidad de los estudiantes no debe considerarse únicamente una meta futura, sino también un propósito cotidiano dentro de la experiencia escolar, donde aprender y disfrutar puedan integrarse de manera armónica.

Cuando se habla de la infancia, el juego ocupa un lugar esencial, pues representa una actividad que genera bienestar, entusiasmo y placer en los niños. Sin embargo, en la actualidad muchas prácticas lúdicas han perdido presencia debido a factores sociales y tecnológicos. Después de la pandemia ocasionada por la COVID-19, la necesidad de recuperar espacios de juego se hizo aún más evidente, ya que el confinamiento prolongado generó múltiples afectaciones emocionales y académicas en los estudiantes. En este sentido, los profesionales de la educación deben garantizar el cumplimiento de los derechos de la niñez, promoviendo espacios y tiempos de juego de calidad dentro de las instituciones educativas.

Como estrategia didáctica, el juego responde a una intencionalidad educativa vinculada a los contenidos y procesos de desarrollo de aprendizaje establecidos en los campos formativos y en el Programa Analítico. Su carácter flexible permite incorporar diversas variables según los contextos y necesidades de los estudiantes, favoreciendo la reconstrucción y resignificación de los aprendizajes. Asimismo, resulta importante promover espacios de juego libre dentro de las escuelas como forma de disfrute, socialización y aprendizaje espontáneo. En este sentido, el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño y el artículo 81 de la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en México establecen que las niñas, niños y adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a participar en actividades recreativas, culturales y deportivas como factores fundamentales para su desarrollo integral (CDNH, 2022, p. 38).

El campo educativo debe entenderse como una configuración dinámica y procesual, conformada por relaciones históricas, sociales y metodológicas que se encuentran en constante transformación. Desde esta perspectiva, la educación no constituye un sistema rígido, sino un espacio abierto a múltiples interpretaciones y prácticas pedagógicas (López, 2022). Bajo esta lógica, la Nueva Escuela Mexicana propone replantear los enfoques didácticos y pedagógicos para favorecer una enseñanza situada, inclusiva y pertinente que contribuya al desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.

Dentro de este marco, el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico adquiere especial relevancia por su contribución al desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo. Particularmente en la educación primaria, surge la necesidad de implementar ambientes de

aprendizaje que despierten la curiosidad natural de los estudiantes mediante recursos didácticos motivadores y significativos. En este sentido, las estrategias lúdicas se consolidan como metodologías pertinentes para acercar a los niños al conocimiento científico a través de la exploración, la experimentación y el juego.

Diversos autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner y Friedrich Froebel han destacado el valor pedagógico del juego en la infancia, no solo como forma de entretenimiento, sino como una herramienta esencial para la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades sociales y la comprensión de fenómenos naturales y sociales. Desde esta perspectiva, el presente trabajo reflexiona sobre la implementación de estrategias lúdicas en el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico y su impacto en el aprendizaje significativo de niñas y niños de educación primaria.

Actualmente, en el ámbito educativo se ha fortalecido el trabajo por proyectos con el propósito de integrar las distintas áreas del conocimiento y evitar aprendizajes fragmentados. No obstante, muchos docentes continúan desarrollando prácticas tradicionales centradas exclusivamente en los libros de texto, dejando de lado estrategias prácticas, tecnológicas y lúdicas. Esta situación ha generado desinterés, aburrimiento y aprendizajes poco significativos en los estudiantes, especialmente en el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico. Según la Secretaría de Educación Pública (2022), el objeto de aprendizaje de este campo es:

La comprensión y explicación de los fenómenos y procesos naturales tales como cuerpo humano, seres vivos, materia, energía, salud, medio ambiente y tecnología, desde la perspectiva de diversos saberes y en su relación con lo social, articulando el desarrollo del pensamiento científico y matemático.

Sin embargo, las prácticas de enseñanza suelen desarrollarse de manera monótona, limitando la participación activa del estudiante y dificultando la comprensión de fenómenos científicos y matemáticos. Por ello, resulta necesario resignificar el valor del juego como estrategia pedagógica, reconociendo que constituye una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. A través del juego, los estudiantes exploran su entorno, construyen significados y fortalecen habilidades que les permiten comprender la realidad de manera más integral.

Montessori (2014) sostiene que la escuela debe ofrecer un ambiente adecuado donde el niño pueda actuar con libertad y disponer de materiales y recursos didácticos acordes con sus necesidades de movimiento, exploración y aprendizaje. Desde esta perspectiva, el docente desempeña un papel fundamental en la construcción de ambientes motivadores y significativos que favorezcan la convivencia, la creatividad y el aprendizaje colaborativo.

Además, el diagnóstico pedagógico permite identificar las necesidades e intereses de los estudiantes para implementar estrategias acordes con sus contextos y características.

En los últimos años, los resultados obtenidos en evaluaciones nacionales como las de la Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (MEJOREDU), las olimpiadas del conocimiento y otras pruebas diagnósticas han evidenciado dificultades significativas en áreas relacionadas con el pensamiento matemático y científico. Muchos estudiantes manifiestan desinterés por las matemáticas y las ciencias debido a metodologías excesivamente teóricas y poco motivadoras. Por ello, se requiere que los docentes implementen estrategias innovadoras que promuevan aprendizajes significativos, permitan la aplicación práctica de los conocimientos y favorezcan la resolución de problemas en diferentes contextos.

En consecuencia, resulta imprescindible que los docentes se actualicen permanentemente y abandonen prácticas tradicionales que limitan el aprendizaje de los estudiantes. La implementación de estrategias lúdicas representa una alternativa pedagógica capaz de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, promover ambientes motivadores y mejorar el rendimiento académico. Con ello, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades científicas, matemáticas y sociales mediante experiencias significativas que favorezcan la construcción de conocimientos y la formación integral.

METODOLOGÍA

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de tipo documental y descriptivo, orientado al análisis teórico de las estrategias lúdicas como recurso metodológico para favorecer el aprendizaje significativo en el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico de la Nueva Escuela Mexicana. La investigación se sustentó en la revisión y análisis de fuentes bibliográficas, artículos científicos, libros, tesis y documentos oficiales relacionados con el juego, el aprendizaje significativo, el pensamiento científico y las estrategias didácticas aplicadas en la educación primaria.

La revisión documental permitió identificar aportes teóricos de autores como Piaget, Vygotsky, Montessori, Fröbel y diversos investigadores contemporáneos que destacan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, emocional, social y científico de los estudiantes. Asimismo, se analizaron documentos normativos de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y fundamentos pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana relacionados con el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico.

Para el análisis de la información se empleó el método analítico-sintético, el cual permitió organizar, interpretar y comparar las distintas posturas teóricas encontradas en la literatura revisada. De igual manera, se utilizó el método

inductivo para establecer reflexiones generales sobre la pertinencia de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades científicas en estudiantes de educación primaria.

La selección de las fuentes bibliográficas se realizó considerando criterios de pertinencia temática, actualidad, relevancia científica y relación con el objeto de estudio. Las categorías de análisis se centraron en: juego y aprendizaje, estrategias lúdicas, pensamiento científico, aprendizaje significativo, desarrollo cognitivo y educación primaria.

Finalmente, la investigación tuvo un carácter reflexivo e interpretativo, permitiendo comprender la relevancia del juego como herramienta pedagógica en la construcción de ambientes de aprendizaje dinámicos, inclusivos y motivadores dentro del contexto de la Nueva Escuela Mexicana.

DESARROLLO

El diccionario de la Real Academia Española define el juego como una acción recreativa orientada al entretenimiento y la diversión. Desde su origen etimológico, el término proviene del latín *iocus*, relacionado con la broma, el pasatiempo y la recreación.

El juego constituye una de las actividades más importantes durante la infancia y forma parte de la identidad cultural y social de los pueblos. Jover & Payà Rico (2013) señalan que los juegos populares y tradicionales representan un patrimonio cultural transmitido entre generaciones, permitiendo el desarrollo intelectual, físico, creativo y social de los estudiantes.

Asimismo, el juego favorece el desarrollo de competencias sociales y emocionales. Vigotsky (1931) sostiene que el juego permite al estudiante crear escenarios imaginativos donde puede ensayar respuestas ante situaciones complejas sin temor al fracaso. Además, fortalece habilidades como la convivencia, la resiliencia, el liderazgo y la resolución de conflictos. Bona (2021) afirma que esta estrategia convierte el aprendizaje en una experiencia significativa y placentera, estimulando la motivación, la curiosidad y la autonomía del estudiante.

Diversos estudios han demostrado que el aprendizaje basado en el juego mejora el rendimiento académico y favorece la retención de información. Fröbel (1852) sostiene que el juego libre y espontáneo es esencial para el desarrollo integral, ya que permite explorar la creatividad y construir conocimientos mediante la experiencia. Del mismo modo, Vygotsky considera que el juego impulsa procesos cognitivos superiores y favorece el aprendizaje significativo (Pesántez Palacios, 2016).

Las estrategias pedagógicas deben propiciar ambientes motivadores donde el estudiante disfrute su permanencia en el aula. Squire (2021) sostiene que el juego transforma el aprendizaje en una experiencia más atractiva y

significativa, facilitando la adquisición de conocimientos y habilidades. Por ello, las actividades lúdicas deben responder a los intereses, necesidades y características del grupo, evitando prácticas rutinarias y descontextualizadas. Montessori (2014) afirma que el juego promueve el aprendizaje activo mediante la exploración, la manipulación y el descubrimiento del entorno.

Marín (2018) define la estrategia lúdica como un conjunto de acciones planificadas orientadas al logro de objetivos educativos a través del juego, convirtiéndolo en un recurso didáctico fundamental para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo integral. Además, Piaget (1961, 1963, 1999) explicó que el aprendizaje se construye mediante procesos de asimilación y acomodación, a través de los cuales el estudiante reorganiza sus conocimientos en interacción con el entorno (Viego, 2016).

En la actualidad, el aprendizaje basado en el juego continúa siendo esencial en la educación primaria, ya que fortalece la motivación y favorece el desarrollo cognitivo, social y emocional. Los estudiantes aprenden de manera práctica mediante la interacción con objetos, materiales y personas, desarrollando habilidades de observación, creatividad y resolución de problemas.

El Plan de Estudios de la Secretaría de Educación Pública (2022) plantea un enfoque pedagógico centrado en el estudiante y en el desarrollo de competencias, donde el juego se posiciona como una herramienta fundamental para promover aprendizajes significativos y el desarrollo integral. En este contexto, el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico busca que los estudiantes se involucren activamente con los conceptos científicos mediante la experimentación, la observación y la resolución de problemas de manera creativa y divertida. Las estrategias lúdicas permiten fortalecer el razonamiento lógico y científico, favoreciendo el pensamiento crítico y la comprensión del entorno.

A través del juego o actividad lúdica, los estudiantes desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos que les permiten interactuar con el entorno que los rodea. El juego influye positivamente en el desarrollo psicomotor, tanto grueso como fino, favorece la génesis intelectual y contribuye al descubrimiento de sí mismos y a la construcción de la identidad mediante la interacción con otros. En este proceso participan padres, familiares, docentes y pares. El concepto de desarrollo resulta fundamental para comprender la importancia del juego en la infancia, ya que el desarrollo evolutivo se encuentra estrechamente relacionado con el desarrollo psicológico. Para Vygotsky, el juego es una actividad esencial porque permite avanzar más allá del nivel de desarrollo actual, ofreciendo un espacio seguro donde los estudiantes experimentan, resuelven problemas y fortalecen habilidades cognitivas y sociales (Moya, 2025).

El juego estimula el aprendizaje en las dimensiones intelectual, física, afectiva y emocional, influyendo directamente en el comportamiento infantil. La actividad lúdica constituye una necesidad fundamental durante la infancia, por lo que organismos internacionales enfatizan el derecho de los niños al juego y al esparcimiento, siendo responsabilidad de la familia, la escuela y la sociedad garantizar este derecho universal.

La socialización se fortalece mediante el juego, ya que este implica interacción, cooperación y establecimiento de reglas. Arnau (2022) sostiene que el docente debe actuar como guía y facilitador, proporcionando condiciones adecuadas para que los estudiantes participen activamente y de manera significativa. Asimismo, las reglas evolucionan de acuerdo con el desarrollo psicológico, pasando de normas simples a acuerdos colectivos aceptados por todos los participantes. Desde esta perspectiva, las prácticas lúdicas cooperativas favorecen el bienestar y el desarrollo socioemocional (Lave y Wenger, 2021).

El desarrollo psicológico se encuentra estrechamente vinculado al aprendizaje mediante el juego, ya que este no solo constituye una forma de entretenimiento, sino una actividad esencial para el desarrollo cognitivo, emocional, físico y social. A través del juego, los estudiantes exploran su entorno, fortalecen relaciones, regulan emociones y desarrollan creatividad y habilidades motrices. De esta manera, el juego se convierte en un proceso integral que favorece el aprendizaje y el crecimiento en la infancia.

En la Fase 3 de Educación Básica se busca que los estudiantes desarrollen saberes y pensamiento científico mediante habilidades como observar, cuestionar, comparar, clasificar, experimentar, analizar e inferir. Estas capacidades permiten comprender fenómenos naturales y fortalecer valores relacionados con el respeto hacia la naturaleza y la sociedad. Para ello, los docentes deben diseñar situaciones de aprendizaje acordes con la edad, contexto e intereses de los estudiantes, favoreciendo la construcción de conocimientos mediante actividades significativas. Caballero Calderón (2021) señala que las actividades lúdicas constituyen una herramienta fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en educación primaria, ya que facilitan la comprensión y apropiación de los contenidos (p. 4).

El juego favorece el desarrollo del lenguaje, el razonamiento, la planificación y la toma de decisiones. Asimismo, constituye una estrategia esencial para promover aprendizajes significativos y resolver situaciones de la vida cotidiana. En el área de matemáticas, las metodologías basadas en el juego permiten mejores resultados en la resolución de problemas y generan mayor motivación hacia el aprendizaje. Además, fortalecen habilidades sociales como compartir, negociar y resolver conflictos. Lego-UNICEF (2018) destaca que el juego contribuye al liderazgo, la resiliencia y las habilidades de afrontamiento frente a los desafíos sociales (p. 8).

Los juegos deben responder a objetivos pedagógicos claros para garantizar aprendizajes significativos y mejorar el rendimiento académico. Asimismo, favorecen el desarrollo biológico, emocional y social, movilizandocapacidades y habilidades que fortalecen el aprendizaje integral. Por ello, es fundamental que los docentes conozcan tanto los recursos didácticos disponibles como la evolución del pensamiento infantil para adaptar adecuadamente los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El juego ha sido reconocido como una herramienta pedagógica efectiva en el aprendizaje infantil, especialmente en el desarrollo de saberes y pensamiento científico. A través de actividades lúdicas, los estudiantes exploran, experimentan y resuelven problemas de manera activa y creativa, aplicando conceptos científicos mediante la observación, la clasificación y la formulación de hipótesis. Estas estrategias fortalecen el pensamiento crítico y promueven procesos de enseñanza innovadores.

Diversas investigaciones respaldan la importancia del juego en la inclusión educativa y el desarrollo motor. Belmonte et al. (2022) destacan que los juegos tradicionales favorecen la participación e inclusión de estudiantes con dificultades de aprendizaje. Asimismo, Jiménez et al. (2022) señalan que estos juegos fortalecen la interacción social y las habilidades emocionales, mientras que Sailema et al. (2017) evidencian mejoras en la coordinación y el equilibrio (Mamani-Jilaja & Huayanca-Medina, 2023).

En el ámbito matemático, el juego didáctico promueve la interacción, el liderazgo y la generación de estrategias para resolver problemas. Ricce & Ricce (2021) refieren que herramientas como Jenga, yincanas y otros juegos permiten mejorar los estándares de aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos. Además, las investigaciones destacan que los juegos educativos actúan como factores motivacionales y potencian el aprendizaje matemático mediante la retroalimentación, el trabajo colaborativo y las representaciones visuales.

El desarrollo motor también se beneficia mediante los juegos recreativos, ya que estos fortalecen habilidades físicas como correr, saltar, lanzar y atrapar, además de favorecer el equilibrio, la coordinación y la conciencia corporal. Delgado et al. (2019) afirman que el juego recreativo representa una de las experiencias más significativas para el desarrollo biológico, psicológico y social. Del mismo modo, Mocha-Bonilla et al. (2018) sostienen que los juegos recreativos mejoran las habilidades motrices y contribuyen al bienestar físico y emocional.

Finalmente, el aprendizaje mediante estrategias basadas en la resolución de problemas y el juego constituye una prioridad en las primeras etapas educativas. Pacheco-García & Cáceres-Mesa (2024) destacan que el manejo de estrategias metodológicas fundamentadas en el juego y el enfoque constructivista resulta imprescindible para

fortalecer el aprendizaje matemático. Sin embargo, muchos docentes continúan utilizando metodologías mecanicistas que limitan la reflexión y generan desinterés en los estudiantes. Por ello, resulta necesario implementar estrategias lúdicas innovadoras que favorezcan aprendizajes significativos y motivadores.

CONCLUSIONES

La importancia del juego en el campo de Saberes y Pensamiento Científico es indiscutible, ya que constituye un enfoque pedagógico que enriquece el proceso de aprendizaje y fomenta habilidades esenciales en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. A través del juego, los alumnos ponen en práctica habilidades mentales, físicas y sociales que favorecen un aprendizaje integral, necesario para enfrentar las exigencias de los distintos niveles educativos y de la vida cotidiana.

El uso de estrategias lúdicas en el campo formativo Saberes y Pensamiento Científico representa una vía eficaz para generar ambientes de aprendizaje inclusivos, dinámicos y motivadores, donde los estudiantes de Fase 3 se apropian del conocimiento científico mediante la experiencia directa, el juego simbólico y la exploración del entorno, siempre en correspondencia con los propósitos educativos establecidos en las planificaciones y propuestas pedagógicas de la Nueva Escuela Mexicana.

A través del juego se integran diversas áreas del conocimiento, permitiendo a los estudiantes experimentar y comprender conceptos científicos de manera activa y significativa. Además, el juego estimula la curiosidad natural y favorece la investigación, la exploración y la resolución de problemas en ambientes seguros y motivadores. La implementación de actividades lúdicas fortalece competencias como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación. Asimismo, sus beneficios trascienden el ámbito académico, ya que contribuyen al desarrollo emocional y social de los estudiantes. Por ello, es fundamental reconocer el juego como un componente esencial dentro de la educación científica y garantizar su adecuada incorporación en las prácticas pedagógicas.

Resulta relevante el aporte de los distintos autores citados, quienes ofrecen un panorama amplio sobre el aprendizaje lúdico como estrategia para despertar en los estudiantes la curiosidad y el interés genuino por las ciencias. Estas perspectivas destacan la importancia de promover aprendizajes significativos y contextualizados, así como el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y afectivas, favoreciendo actitudes de respeto, cooperación y responsabilidad ambiental.

En congruencia con los principios de la Nueva Escuela Mexicana, basada en un enfoque humanista, inclusivo y centrado en el estudiante, se recomienda que los docentes integren de manera sistemática estrategias lúdicas dentro de sus planeaciones didácticas, considerando

los saberes previos, los contextos socioculturales y los intereses de los alumnos. De esta manera, se fortalecerá el aprendizaje significativo y se promoverá una participación activa en la transformación social y en el desarrollo individual y colectivo de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Arguís Rey, R., Bolsas Valero, A. P., Hernández Paniello, S., & Salvador Monge, M.^a del M. (2012). *Psicología positiva aplicada a la educación: Programa aulas felices*. <https://conrecursos.org/wp-content/uploads/2021/06/Libro-del-Programa-Aulas-Felices.-Psicologia-Positiva-aplicada-a-la-Educacion.pdf>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 6(4), 861–878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Jover, G., & Payà Rico, A. (2013). Juego, educación y aprendizaje: La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 65(1), 13–30. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65100>
- López, J. P. (2022). El campo formativo, una nueva estrategia docente para integrar el conocimiento. *Práctica curricular: Docentes y alumnos, los actores del currículum*, 3. <https://cie.uatx.mx/debates-en-evaluacion-y-curriculum/pdf2025/E122.pdf>
- Mamani-Jilaja, D., & Huayanca-Medina, P. C. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 26(3), 61–74. <https://doi.org/10.6018/reifop.573731>
- México. Secretaría de Educación Pública. (2022). *Plan de estudios para la educación preescolar, primaria y secundaria*. SEP. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/06/Plan-de-Estudio-ISBN-ELECTRONICO.pdf>
- Montessori, M. (2014). *La mente absorbente*. Libros Sublimes.
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275–294. <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Pacheco-García, L. F., & Cáceres-Mesa, M. L. (2024). Algunas reflexiones sobre el Aprendizaje Basado en Problemas para la mejora de las habilidades del Pensamiento Matemático en el contexto de la Nueva Escuela Mexicana. *Revista Transdisciplinaria De Estudios Sociales Y Tecnológicos*, 4(1), 67–75. <https://doi.org/10.58594/rtest.v4i1.106>

- Paredes Bermeo, E. (2020). *La importancia del factor lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Propuesta de un manual de actividades lúdicas* [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar].
- Pesántez Palacios, M. D. (2016). El juego en los procesos de aprendizaje. *Mamakuna: Revista De divulgación De Experiencias pedagógicas*, (1), 48–55. <https://doi.org/10.70141/mamakuna.1.19>
- Piaget, J. (1936). *La génesis del pensamiento lógico en el niño*. Editora Nacional.
- Piaget, J. (1961). *El juego y la formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1999). *Psicología de la inteligencia*. Crítica.
- Ricce Salazar, C. M., & Ricce Salazar, C. R. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 391–404. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>
- Rodríguez, A. de J., Torres Gómez, E. J., & Rosario-Rodríguez, J. L. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *MENTOR: Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(Especial 1), 739–760. <https://doi.org/10.56200/mried.v2iEspecial.6468>
- Torres, C. M. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289–296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Trejo Alarcón, J. A. (2023). Enseñar Historia de México a través del juego: Una práctica docente innovadora. *Disenso*, 5(1), 31–51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8754115>

Conflictos de interés:

Los autores declaran no tener conflictos de interés.

Contribución de los autores:

EstibalizHernández-Salas, MaritzaLibradaCáceres-Mesa, María Guadalupe González-Esquivel: Conceptualización, curación de datos, análisis formal, investigación, metodología, supervisión, validación, visualización, redacción del borrador original y redacción, revisión y edición.

Declaración ética:

El estudio aborda temas relacionados con estudiantes/ personas vulnerables, pero se realizó únicamente mediante revisión documental, análisis de información secundaria o bases de datos públicas. No implicó la participación directa de seres humanos ni el manejo de información personal identificable.