

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR

Autores:

Yesenia María Candela Borja¹

Jeovanny Benavides Bailón²

Dirección para correspondencia: ycandela3449@pucesm.edu.ec

Fecha de recepción: 22 de junio de 2020.

Fecha de aceptación: 29 de agosto de 2020.

Fecha de publicación: 21 de diciembre de 2020

Citación/como citar este artículo: Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

RESUMEN

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. En este sentido, la presente investigación busca indagar en la forma en que este tipo de actividades fomentan el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Unidad Educativa Picoazá del cantón Portoviejo, Manabí, Ecuador. Con ello se pretende conocer el modo en que estas acciones fortalecen las diversas habilidades de los niños y les brindan mayor disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado a los seres humanos en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el ser humano ya jugaba y buscaba desarrollar su creatividad mediante el juego. En tanto que los estudios han demostrado que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje. También la lúdica es una actividad clave para la formación de los estudiantes en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa.

Palabras clave: actividades lúdicas; aprendizaje; creatividad; desarrollo; motivación.

¹ Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Correo electrónico: ycandela3449@pucesm.edu.ec

² Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Correo electrónico: jbenavides@pucesm.edu.ec

LEISURE ACTIVITIES IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF STUDENTS OF HIGHER EDUCATION

Abstract

Play activities are a powerful ally for promoting meaningful learning. Play is a way of living the daily life, that is to feel pleasure and value what happens perceiving it as an act of physical, spiritual or mental satisfaction. Playful activity encourages the development of people's skills, relationships and sense of humor and predisposes the child's attention to motivation for learning. The leisure activities taken to the classroom become a strategic tool introducing the child to the scope of meaningful learning in pleasant environments in an attractive and natural way developing skills. In this sense, this research seeks to investigate how this type of activities promote meaningful learning in students of the Picoazá Educational Unit of the city of Portoviejo, Manabí, Ecuador. The aim is to learn how these actions strengthen the various abilities of children and give them greater willingness to work in the classroom, curious, creative in environments that foster and expand their vocabulary and coexistence, captivating their family environment and thus parents' interest in school events. Playful expressions have not only benefited human beings in their history, although other species manifest playful behaviors, presumably since the beginning of prehistory human beings already played and sought to develop their creativity through play. While studies have shown that playfulness includes creative thinking, problem solving, skills to relieve tensions and anxieties, ability to acquire new understandings, appease behavioral problems, enriches self-esteem, ability to use tools and language development. Play is also a key activity for the formation of students in relation to others, with nature and with themselves to the extent that it provides an aesthetic and moral balance between their interiority and the environment with which they interact.

Keywords: leisure activities; learning; creativity; development; motivation.

Introducción

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que mediante ellas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo.

Por consiguiente, el presente estudio tiene como objetivo plantear estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúe a partir de sus pre-saberes y lo asimilen a través de los distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico. En consecuencia, uno de los alcances es la apropiación y la realización de las actividades planeadas por medio de la ejecución de esta investigación, para desarrollar varias destrezas tomando como punto de partida la educación con sentido, donde el estudiante es el centro del quehacer docente, es un ser activo, participativo y creativo.

La lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el niño. En tanto que si únicamente se insiste en las áreas intelectuales del niño, también los docentes deben tener en cuenta que

estimulando el área corporal, cognitiva, lingüística, social, emocional y moral está ayudando al fortalecimiento y la apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión, asimilación y acomodación del aprendizaje de carácter significativo para que este sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y espontánea.

En dicho sentido, se pretende crear conciencia educativa, y para ello es necesario que los directivos, docentes, padres de familia y niños, interioricen e integren la importancia de la misma. Es necesario resaltar las bondades de trabajar en esta investigación ya que las actividades lúdicas están asociadas al juego y la recreación como factores preponderantes en la formación de los estudiantes. Con ello al educando se le posibiliten expresar sus sensaciones de manera libre y espontánea en la medida que interactúe con su medio.

Metodología

Este artículo de investigación tiene un desarrollo de corte cualitativo, en la medida en que centra su proceso de recolección de información en la descripción de vivencias que acontece la vida y cotidianidad de los actores sociales. Para ello se emplearon encuestas dirigidas a los estudiantes de la Unidad Educativa Picoazá del cantón Portoviejo, Manabí, Ecuador. Se asume que el estudio cualitativo busca conceptualizar sobre la realidad, con base en la información obtenida de la población o personas estudiadas.

Resultados

En este apartado se sistematiza el trabajo empírico realizado mediante encuestas a 98 estudiantes de la sección básica superior de la Unidad Educativa Picoazá del cantón Portoviejo. Con la aplicación de este instrumento se pretende conocer el modo en que las actividades lúdicas fomentan el proceso de enseñanza con énfasis en el aprendizaje significativo.

Preferencia por las actividades lúdicas

La primera pregunta de la encuesta pretendió conocer la manera en que estas acciones son concebidas por los estudiantes.

Tabla 1. ¿Usted prefiere que los profesores empleen dinámicas y juegos para el desarrollo de las actividades académicas?

Variables	Estudiantes	Porcentaje %
Sí	90	92%
No	8	8%
Prefiere no responder	0	0%
Total	98	100%

Fuente: elaboración propia

Los estudiantes consultados manifestaron en su gran mayoría, es decir en un 92%, que sí prefieren que los profesores empleen dinámicas y juegos para el desarrollo de las actividades académicas, mientras que apenas un 8% señaló la alternativa contraria.

De acuerdo con este resultado, se debe destacar que los planteles educativos deben de apostarle a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje, y esto teniendo en cuenta que muchos de los contenidos no van direccionados ni son aplicados hacia las necesidades e intereses de los educandos, pero dicha innovación debe trabajarse en forma articulada tanto como directivos y docentes reconociendo que

hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

Acerca del tiempo destinado

Lo siguiente que se les consultó a los estudiantes fue la frecuencia en que practican actividades recreativas en el desarrollo de sus clases.

Tabla 2. ¿Con qué frecuencia práctica actividades lúdicas en las materias que recibe?

VARIABLES	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
Siempre	20	20%
Casi siempre	6	7%
A veces	72	73%
Nunca	0	0%
Total	98	100%

Fuente: elaboración propia

En esta pregunta, un 73% aseguró que a veces práctica actividades lúdicas en las materias que recibe en su institución educativa; el 7% manifestó que casi siempre, mientras que el 20% señaló como su opción de respuesta la alternativa siempre.

Sobre los resultados de esta pregunta es importante considerar que la lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.

Sobre los beneficios de las actividades lúdicas

Lo siguiente que se les consultó a los estudiantes fue si estas acciones redundan en beneficios o no.

Tabla 3. ¿Qué tipo de beneficios o competencias considera usted que le brindan las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje?

VARIABLES	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
Motivación para aprender	80	82%
Predisposición para conocer nuevos temas	10	10%
Relacionarse de mejor manera con sus compañeros	8	8%
No ofrece ningún beneficio	0	0%
Total	98	100%

Fuente: elaboración propia

En esta pregunta los profesores dieron respuestas divididas. Por ejemplo, un 82% sostuvo que la motivación para aprender es el tipo de beneficio más frecuente que le brindan las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje. El 10% aseguró que es la predisposición para conocer nuevos temas, mientras que apenas un 8% indicó como opción de su preferencia el ítem relacionarse de mejor manera con sus compañeros.

Se puede deducir de estas respuestas que las actividades lúdicas incentivan en los estudiantes sentimientos de respeto y aceptación hacia sí mismos y los demás, sobre todo estimular la curiosidad, el deseo por saber y conocer, alcanzando con ello el fortalecimiento de su propia estima y especialmente facilitando reconocer sus actitudes y manera de expresar sentimientos y emociones, así como el de poder actuar; con la realización de esta actividad se refleja el trabajo cooperativo, una de las tantas beneficios que ofrece la lúdica, brindar otros escenarios distintos donde los niños se puedan apropiarse del conocimiento en forma significativa. De esta forma proyectan una imagen más segura de sí mismos y logran mejorar la interacción con los demás niños y los adultos.

Acerca del aprendizaje significativo

Lo siguiente que se les consultó a los estudiantes estuvo orientado hacia el aprendizaje significativo.

Tabla 4. ¿Usted considera que la ejecución y desarrollo de actividades lúdicas fomenta el aprendizaje significativo?

Variables	Estudiantes	Porcentaje %
Sí	94	96%
No	4	4%
Prefiere no responde	0	0%
Total	98	100%

Fuente: elaboración propia

En esta pregunta, los estudiantes manifestaron en su gran mayoría, equivalente a un 96%, que la ejecución y desarrollo de actividades lúdicas sí fomenta el aprendizaje significativo, mientras que apenas el 4% sostuvo lo contrario.

Con esta respuesta se infiere que en el proceso de enseñanza y aprendizaje deben estar presentes acciones que promuevan la imaginación y la fantasía para fortalecer el aprendizaje y la atención del niño; por ello la lúdica es una herramienta para el alcance de aprendizajes significativos y emociones positivas que el niño aprende desde que comienza a participar en situaciones y experiencias agradables con padres y docentes. Las acciones lúdicas son marcos de interacción que provocan emociones y podrían ser escenarios de desarrollo de las buenas relaciones personales, comunicación, comprensión social, la concentración en un clima de emociones positivas.

Discusión

Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo

La actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación como son: la integralidad,

participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

Por consiguiente, para autores como Gómez, Molano y Rodríguez (2015), la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación, se hace necesario que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para poder compartirla.

Según Guzmán y Zambrano (2017), las actividades lúdicas son estrategias muy importante que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los seres humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo con sus necesidades. De acuerdo con Zambrano y Zambrano (2016), aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras.

En lo que se refiere al aprendizaje significativo y su relación con el aprendizaje significativo, Moyolema (2015) refiere que ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

En este sentido, autores como Pérez (2013) y Morales (2013) sostienen que el aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

En este contexto, Reyes (2016) manifiesta que el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño, y, empleado en forma correcta, constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, además de ser una simple diversión. Por ello, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura constituye una estrategia metodológica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento de la misma, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr objetivos de aprendizaje así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora y escritora.

Por lo anterior mencionado, Azúa y Pincay (2019) sostienen que el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros.

Por ello, es preciso señalar junto con Velástegui (2013) que el aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, lo da la relación del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales. Por esta razón el aprendizaje significativo con base en los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo

Según Ansó (2017), el papel del docente en los procesos educativos debe ser de completa convicción compromiso y de responsabilidad debe actuar como mediador y guía. Por ello, tiene que ser un artista en el sentido de que debe propiciar ambientes propicios, contextualizados y a la vez significativos, para potencializar las habilidades y el desarrollo integral del educando. De esta forma, a criterio de Ortiz (2009) el docente debe contar con ciertas actitudes, como frente a una nueva gestión curricular y para ello debe capacitarse, actualizarse, perfeccionarse y ante todo asumir el reto de la transformación y la innovación dejando a un lado el tradicionalismo y arriesgarse a trabajar nuevas propuestas

Londoño, Pérez y Valerio (2018) señalan que para favorecer el aprendizaje es necesario establecer un ambiente adecuado, considerar la creatividad, el juego, la participación y la tecnología en el desarrollo de las actividades que posibiliten ambientes de conocimiento. Para que ello ocurra, la participación de los estudiantes es fundamental en el proceso para lograr interacción e interactividad. Por lo que una como la otra, la interacción (acción recíproca con alguien) como la interactividad (acción recíproca con algo) son las formas básicas de participar.

Para Rosas (2015), las actividades que un profesor organiza para la enseñanza de un tema tienen la función de aumentar o disminuir la probabilidad de que los alumnos se relacionen con los objetos de conocimiento en un nivel u otro de comportamiento y, como consecuencia, influyen en el desarrollo de múltiples competencias académicas. Es por ello que, cuando se analiza el contexto y las interacciones que se presentan en los salones de clase, el aspecto central es conocer qué nivel funcional se está desarrollando en los alumnos a través de las actividades en las que los docentes están involucrados.

Desde la perspectiva de Reyes y Arrieta (2014), las actividades lúdicas pueden emplearse a la perfección en la motivación que el docente quiere brindar en procesos como la lectura. Y aseguran que es necesario diseñar actividades lúdicas multimedia interactivas que faciliten al docente el trabajo de promover un aprendizaje significativo en los estudiantes, y por lo tanto a los estudiantes se le haga más fácil y divertido aprender sobre todo en las áreas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales debido a que estas áreas son básicas para desarrollar en los estudiantes su pensamiento crítico-reflexivo.

Conclusiones

El juego ha sido considerado como un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. El juego didáctico, es definido entonces como una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel y por lo general se utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. Las actividades lúdicas incluyen momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades. En este sentido, lo lúdico ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Referencias bibliográficas:

Ansó, M. (2017). *Pedagogías lúdicas de innovación: buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales*. (Tesis doctoral). Universidad de Extremadura, Badajoz, España.

Azúa, M., Pincay y E. (2019). El juego, actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. *Dominio de las Ciencias*, 5(1), 377-393. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7152623>

Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. (Tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia.

Guzmán, D., y Zambrano, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo lectivo 2016-2017*. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Londoño, Y., Pérez, S., y Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy*. (Tesis de pregrado). Universidad Santo Tomás, Sincelejo, Colombia.

Morales, E. (2013). *Las actividades lúdicas y su influencia en la Inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la Escuela Centro Educativo Ecuador del cantón Ambato provincia de Tungurahua. Ambato*. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "c" y "d" de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua*. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Ortiz, A. (2009). *Afectividad, Amor y Felicidad, Currículo Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje*. Bogotá: Ediciones Litoral.

Pérez, C. (2013). *Estrategias Lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato Provincia Tungurahua*. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Reyes, T. (2016). *Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria*. (Tesis doctoral). Universidad de Córdoba, Córdoba, España.

Reyes, T., y Arrieta, B. (2014). Influencia de las actividades lúdicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales de los alumnos de educación primaria. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 16(3), 388-399.

Rosas, S. (2015). *El aprendizaje lúdico como estrategia interactiva para el desarrollo de competencias en las ciencias naturales en alumnos de básica secundaria*. (Tesis de maestría). Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México.

Velástegui, F. (2013). *Las técnicas activas de aprendizaje influyen en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Estudios Sociales de los Novenos Años de Educación Básica General de la Unidad Educativa Hispano América de la Ciudad de Ambato*. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Zambrano, E., y Zambrano, P. (2016). *Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura en los niños y niñas*. (Tesis de pregrado). Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador.

Contribución de los autores:

Autor	Contribución
Yesenia Candela Borja	Concepción y diseño, redacción del artículo y revisión del documento.
Jeovanny Benavides Bailón	Análisis e interpretación de datos