

# EL USO DE JUEGOS EN LÍNEA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESCOLARES DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

## *THE USE OF ONLINE GAMES AND SIGNIFICANT LEARNING IN SCHOOLCHILDREN OF THE ECUADORIAN BASIC GENERAL*

Kathy Ruth Delgado Delgado <sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Lic. en Ciencias de la Educación Docente de la Escuela de Educación Básica “5 de Agosto” Maestranda del programa de maestría en Educación de la Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9246-570X>. Correo: [kttty-d26@hotmail.com](mailto:kttty-d26@hotmail.com)

Geilert De la Peña Consuegra <sup>2</sup>

<sup>2</sup> Lic. en Educación, Espec. Biología, Doctor en Ciencias Pedagógicas. Docente Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3765-9143>. Correo: [geilet.delapena@utm.edu.ec](mailto:geilet.delapena@utm.edu.ec)

\* Autor para correspondencia: [kttty-d26@hotmail.com](mailto:kttty-d26@hotmail.com)

### Resumen

Este trabajo surge de la necesidad de poder integrar recursos actualizados e innovadores al proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes con la finalidad de alcanzar un aprendizaje significativo, esto es conocimientos relevantes y de utilidad para el alumnado. Por ello se realiza un trabajo, donde se planteó como objetivo general diseñar una alternativa didáctica que permita mejorar el aprendizaje significativo en los de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristo Rey. El estudio tuvo un enfoque mixto, de tipo no experimental, alcance descriptivo, y con carácter transversal. Se utilizó, el método descriptivo de tipo documental y probabilístico a través del análisis de los contenidos para procesar la información. Se trabajó con 55 estudiantes que cumplieron con los criterios de selección. Se hallaron los siguientes resultados los estudiantes se muestran con buena actitud dentro del aula de clases, ven los juegos en línea como una herramienta divertida que quisieran que se utilice en el aula tres veces por semana y para realizar tareas en casa sobre todo para Matemáticas y Estudios Sociales. A pesar de que los docentes también tienen los recursos necesarios se requiere de capacitación para que los juegos en línea sean aplicados de manera adecuada y generen un aprendizaje significativo, es decir que los docentes sepan cómo explicar las actividades relacionadas con los juegos en línea y que los estudiantes sepan cómo utilizarlas y la importancia que tiene para ellos.

**Palabras clave:** juegos; aprendizaje significativo; escolares; educación

### Abstract

*This work arises from the need to be able to integrate updated and innovative resources into the teaching-learning process in students in order to achieve meaningful learning, that is, relevant and useful knowledge for students. For this reason, a work is carried out, where the general objective was to design a didactic alternative that allows to improve meaningful learning in the second year of Basic General Education of the Cristo Rey Educational Unit. The study had a mixed approach, of a non-experimental type, descriptive scope, and with a cross-sectional nature. The descriptive method of documentary and probabilistic type was used through the analysis of the contents to process the information. We worked with 55 students who met the selection criteria. The following results were found: the students show a good attitude in the classroom, they see online games as a fun tool that they would like to use in the classroom three times a week and to do homework, especially for Mathematics and Social studies. Despite the fact that teachers also have the necessary resources, training is required so that online games are applied adequately and generate significant learning, that is, that teachers know how to explain activities related to online games and that students know how to use them and how important it is to them.*

**Keywords:** games; meaningful learning; school; education

**Fecha de recibido:** 05/07/2023

**Fecha de aceptado:** 27/09/2023

**Fecha de publicado:** 17/10/2023

### Introducción

Las actividades recreativas han constituido una prioridad esencial en la historia de la humanidad en todo el mundo, tomando diferentes direcciones con el paso del tiempo por lo que resulta esencial en la vida de las personas; su origen data del inicio del ser humano mismo y la necesidad de ejecutar actividades en los momentos de ocio (Salinas, 2019). A partir de aquello, dentro del proceso educativo se han incluido conceptos válidos que vinculan procesos neurológicos, que son fenómenos nuevos implicados en la formación de los niños; entonces, los docentes dentro de su enseñanza han involucrado tradicionalmente más los procesos mentales que los neurales, aun cuando se ha reconocido que también los procesos mentales parten de ideas neurobiológicas (Rodríguez, 2020).

En este sentido, se ha reconocido que los juegos forman parte de las actividades recreativas que pueden mezclarse en el proceso de aprendizaje y que apoyen la idea de las bases neurales, estos son una fuente informativa, de análisis que proporcionan elementos simbólicos en las experiencias del estudiante y que tienen una finalidad formativa didáctica que los hace un instrumento importante y válido en las actividades escolares (Quinga, 2020).

La necesidad de incluir los juegos en el aprendizaje de los niños, sobre todo en la educación básica, ha hecho que en países como España se hayan realizado estudios donde pueda evidenciarse que las limitaciones que existen en los procesos pedagógicos hacen imperioso que se agreguen más opciones didácticas en la escolarización. (Pabón, 2020) Esto afirma la idea de que actualmente la educación se enfrenta a retos de actualización, tecnología y evolución, por lo que el uso de los juegos en línea por parte de los niños desde tempranas edades va en aumento, y esto ha hecho que se establezcan lineamientos que, desde el punto de vista educativo, psicológico y familiar, resulten convenientes (Fernández, 2017).

Por ejemplo, según un estudio realizado sobre los efectos de la tecnología en niños, por el *Health effects of media on children and adolescents*, del periódico *Pediatrics* en Estados Unidos, los niños se exponen a los medios electrónicos por 7 horas diarias, especialmente para utilizar la televisión, la música y los ordenadores para los juegos en línea (Herrera, 2019). Sin embargo, esto ocurre cuando no existe supervisión para una actividad con fines educativos.

Ante esto, pediatras y psicólogos han manifestado que en uso moderado los juegos en línea representan un buen aprendizaje para los niños, puesto que de acuerdo con Quispe (2021) les permite desarrollar su habilidad lingüística, la comprensión lectora, la habilidad de entender otro idioma sin que se le enseñe en casa, intención mental de las cosas, deseos de continuar una misma actividad hasta lograr su objetivo, esto y más son los beneficios que brinda el uso de los juegos en línea al facilitar el aprendizaje autónomo de los menores.

En tal virtud, resulta imprescindible comprender la idea del uso de recursos lúdicos en el aula de clases: “la ludificación” es una estrategia que se creó con la intención de promover la concentración en los estudiantes (Perdomo & Rojas, 2019). Para Liberio (2019), la utilización de las metodologías del juego para “trabajos serios” es un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas. Esta metodología denominada “gamificación o ludificación” se ha venido asociando con los “juegos serios” surgidos a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas (Gil & Prieto, 2021).

En Ecuador, el uso de los juegos en línea dentro de la educación es cada vez mayor, sobre todo considerando algunas situaciones que hicieron que la era virtual tomara más fuerza y hace que todos estén inmersos en este tipo de actividad. (McCaíthy, 2020). Algunos estudios se han realizado partiendo del uso frecuente de la tecnología en especial de los juegos en línea, estableciendo ventajas y desventajas de su usabilidad.

En un trabajo realizado en Quito se observó que después de aplicar el uso de juegos en línea educativos, los aprendizajes mejoraron positivamente puesto que el 91% que equivale a 28 estudiantes aprendieron mejor y solamente 3 alumnos que corresponden al 9% no alcanzaron el aprendizaje requerido (Alcarás. 2020).

Por su parte, Pillajo (2021) luego de analizar los resultados, determinó que el 67,3 % de los docentes aplican la metodología juego-trabajo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no poseen una comprensión clara de los conceptos ni las técnicas que se pueden emplear dentro de la metodología. Esta carencia de fundamentos conceptuales conduce a una mera aplicación, por el simple hecho de cumplir con las exigencias establecidas en el currículo, con lo que se corre el riesgo de una aplicación sin criterios de innovación y creatividad.

La presente investigación, titulada La incidencia de los videojuegos en el aprendizaje de la multiplicación, surge de constatar el hecho de que, en su mayoría, los y las profesores y profesoras de las escuelas públicas no han logrado implementar recursos tecnológicos innovadores en la cotidianidad de sus clases, por lo que se pretende aportar ciertos criterios metodológicos y experiencias pedagógicas para contribuir a subsanar esta falencia.

Las principales dificultades de esta investigación fueron la monopolización del aula de computación por parte de ciertos docentes, los problemas familiares que atravesaban los estudiantes, la falta de tiempo para ejecutar la aplicación de los videojuegos, y la impuntualidad de los estudiantes.

Si bien la implementación juego-trabajo denota logros educativos, como se ha expuesto, aún hay fallas importantes y confusión en los docentes sobre todo al no lograr conceptualizar correctamente esta metodología, lo que es un reflejo de la limitada claridad teórica sobre elementos pedagógicos, didácticos y curriculares lo que podría hacer que la mayoría se inclinen por considerarla como una técnica de una etapa estudiantil únicamente.

A nivel práctico también se observan ciertas dificultades y existen dudas de cómo implementar esta metodología en la jornada diaria, en cuanto al tiempo, la distribución de la jornada, entre otros. Por lo tanto, la metodología juego-trabajo debe ser considerada como un aspecto esencial en la organización de la rutina diaria, más no como una actividad de distracción, sobre todo en materias como matemáticas y lengua donde se han evidenciado complicaciones del aprendizaje, y que los estudiantes pueden tomar como un distractor cuando la idea es incorporar los juegos en línea al aprendizaje para que este sea significativo.

Para lo cual, a partir de lo antes mencionado, se desarrolló el estudio al atender el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir con la instrumentación didáctica de los juegos en línea en función de los aprendizajes de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristo Rey?

La presente investigación, planteó como objetivo principal, diseñar una alternativa didáctica que permita mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristo Rey.

## Materiales y métodos

En el desarrollo de la investigación se empleó una metodología con un enfoque mixto, debido a que el desarrollo de este se basó en la obtención de resultados cualitativos y cuantitativos; como expresa Campos (2020), las investigaciones con método mixto condensan en ellas procedimientos de análisis – recolección – combinación e integración de datos, lo que ofrece respuestas que no serían posibles de usar uno u otro enfoque de manera aislada y esto parte de la pregunta de investigación y las herramientas de investigación.

La misma, permitió analizar el fenómeno mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de juegos en línea, en el cual los estudiantes puedan tener un aprendizaje significativo en cuanto a que las experiencias observadas ponen de manifiesto la necesidad de intervenir en esta problemática.

Hay clases que pueden resultar monótonas y con poca efectividad, por lo que es necesario que los niños descubran formas entretenidas de aprender, esto sin duda depende de los recursos que se tengan a disposición y del conocimiento docente sobre el uso de la estrategia metodológica (Martín, Palacios & Gallego, 2022).

Se utilizaron métodos teóricos como es el inductivo- deductivo, histórico- lógico. Cada uno con un nivel de análisis basado en la fundamentación teórica y la sistematización realizada de la literatura especializada. También, se emplearon métodos empíricos que permitieron observar el objeto de estudio y obtener información mediante entrevista y encuesta. También, se utilizó el método estadístico en correspondencia con el procesamiento y análisis de la información recopilada. La entrevista se aplicó a los docentes y las encuestas a los estudiantes que forman parte de la problemática antes mencionada. Esto permitió obtener datos significativos y analizar cuál sería la estrategia más apropiada para mejorar el estado actual de los involucrados en el estudio.

Posteriormente, se procedió a procesar la información a través de programas tecnológicos como es Excel, el cual permitió obtener datos matemáticos con los respectivos gráficos para un mejor análisis y conclusión de este.

La población a considerada es de 3 docentes y 64 estudiantes, los cuales forman parte de quinto año a séptimo año de educación básica distribuido en 3 aulas. Se utilizó la fórmula de muestreo aleatorio simple para obtener una muestra de la población, con un margen de error del 5 % (Tamaño de muestra= $z^2 * (p) * (1-p) / c^2$ ). Con base en esto, se puede determinar que el estudio tuvo una muestra de 55 estudiantes distribuidos en las tres aulas de clases de segundo de básica, más los 3 docentes que formaron parte de la investigación.

Los criterios de inclusión utilizados para la investigación fueron estudiantes legalmente matriculados en la Unidad Educativa Cristo Rey, estudiantes que estén en grados que representen la educación básica, estudiantes que colaboren con la recolección de información. Se excluyeron los estudiantes que tengan hermanos en el mismo salón de clases, debido a que puede constituir un sesgo al contestar las preguntas de forma idéntica por la afinidad, también estudiantes cuyos padres no permitieran su participación en el estudio. Para la selección de docentes, se trabajó con 3 de ellos que impartieran clases en los cursos seleccionados y que expresarán su voluntariedad de participar en la investigación.

## Resultados y discusión

De forma general, dentro de las aulas se observan prácticas tradicionales de aprendizajes, basados en que los niños pasan periodos largos sentados sin incluir estrategias que le den otro sentido al proceso educativo. Por lo que es necesaria, la implementación de dispositivos electrónicos que permitan potenciar las capacidades de los estudiantes por medio de la oferta de actividades lúdicas como el desarrollo de juegos en línea. (Londoño & Rojas, 2020).

El uso de dispositivos electrónicos debe introducirse de tal manera que se favorezca la creación de ambientes acogedores y adecuados, donde es importante el contexto sociocultural de las unidades educativas. De no contar con dispositivos electrónicos se afecta esta parte que se pretende en el desarrollo de los niños, y a su vez genera un conflicto en el encuentro de estrategias metodológicas que lleven al aprendizaje significativo. (Jalca & Hermann, 2023).



Fröebel, (creador del primer jardín infantil), le da mucho realce al uso de juegos sobre todo en etapas tempranas, pues los niños aprenden a dinamizar su aprendizaje sin que este sea impuesto (Paredes, 2020). Por otra parte, se ha de considerar que en la era de la tecnología actual, la posibilidad de los juegos en línea es en mayor medida una realidad. El uso de juegos en línea, por lo tanto, debe analizarse desde una dimensión cultural, pues debe ser una actividad con límites sobre todo en tiempo y espacio. Los juegos en línea deben propiciar que los estudiantes desarrollen un pensamiento conceptual, teórico y práctico, para que esta sea una actividad en la cual el niño combine aprendizaje con experiencia (Santander, 2021).

De acuerdo con Catota (2019), los juegos en línea son un sistema digital, formal basado en reglas y resultados medibles cuyos resultados asignados son variables de acuerdo con el cumplimiento del jugador. Para Andrade & Moscoso (2019), los juegos online permiten la vivencia de experiencias por medio de dispositivos diseñados para este fin y que difieren en complejidad y calidad gráfica, desarrollados según la temática y que pueden tener fines de entretenimiento o de aprendizaje. En cambio, Moreira (2019), los conceptualiza como una herramienta de interactividad que ofrecen la posibilidad de que las personas adopten roles que les permitan tomar decisiones ante determinadas circunstancias.

Por lo tanto, el juego es fundamental para un aprendizaje significativo en los niños, sin embargo, las consideraciones especiales de los juegos en línea deben ser analizadas por los docentes, pues aparte de lo ya mencionado. También, pueden existir factores individuales que dificulten que los estudiantes desarrollen esta estrategia, y entre ellos se ha de considerar personas con algún tipo de discapacidad, donde es necesaria la planificación con adaptaciones de acuerdo con cada caso (Ministerio de Educación, 2018).

Con el uso de herramientas y recursos digitales, el aprendizaje, en particular el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Educación Básica es posible influir sobre el desarrollo de los estudiantes en 4 ámbitos: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. “Jugar es la principal actividad de los niños y responde a la necesidad de actuar libremente con su propio cuerpo y hacer suyo el mundo que le rodea” (Herrera, 2019).

El proceso para aplicar como metodología el uso de juegos en línea, requiere de tiempo y aceptación por parte de los docentes y estudiantes. Los docentes de la educación básica deben conocer las estrategias pedagógicas empleadas, y el éxito de ellas, depende en gran manera, que el niño sienta el aula de clases como un lugar dinámico, agradable y favorecedor.

Resulta necesario que los docentes superen las metodologías tradicionales y la educación replantee su accionar y se transforme. Esta metodología requiere que los educadores conozcan la profundidad e importancia del juego, sobre todo las posibilidades de los juegos en línea en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2019)

Por su parte, el aprendizaje significativo tiene como base una de las teorías más conocidas para su conceptualización como es la diseñada por David Ausubel, quien sostiene que el conocimiento es adquirido de manera fundamental por medio de la recepción más que por descubrimiento: los conceptos son presentados y comprendidos, pero no descubiertos. Se basa en el interés por conocer y explicar el aprendizaje para provocar cambios cognitivos que permitan dar significados individuales y colectivos (Garcés, Mantaluís & Salas, 2018).

Para aprender es necesario hacer una relación de las ideas previas que tiene un estudiante sobre un tema con los nuevos aprendizajes; entonces el aprendizaje significativo se logra con base en lo que ya se conoce y así se hace una construcción de conocimiento en redes donde se agregan nuevos conceptos. En este sentido es más importante la manera en que la nueva información se agrega más que como se presenta esta al estudiante. (Baque & Portilla, 2021)

Para alcanzar significatividad se puede lograr de acuerdo con la lógica del material, la organización del contenido, que dé lugar a la construcción de significados (Raynaudo & Peralta, 2017):

*En este caso es necesario cumplir con requisitos relacionados con la precisión de definiciones (con precisión, sin ambigüedad, adecuado al lenguaje), el uso de datos empíricos y justificación del uso de definiciones para dar nuevos significados o aclarar los existentes; además de la reflexión donde se consideran los supuestos epistemológicos en cada área.*

Otro aspecto para considerar es la significatividad psicológica del material, esto es el establecimiento de una relación real entre conocimientos anteriores y los nuevos, por lo que depende del estudiante, como señaló Piaget: el aprendizaje se condiciona por el desarrollo cognitivo del estudiante y como analizó Vigotsky el aprendizaje debe servir como motor para el desarrollo cognitivo; estos aspectos no se pueden separar (Ortiz & Castanheira, 2019).

Además, no se debe dejar de lado la motivación que debe existir en todo proceso del estudiante, pues la actitud con la que se aprende es esencial para alcanzar significatividad, considerando que la motivación es una causa y un efecto del aprendizaje. Entonces, la significatividad lógica y psicológica del material se suma el hecho de que los estudiantes deseen aprender. Barrantes (2022), explica que la motivación es un elemento determinante en el comportamiento humano, es un mecanismo que fortalece el estímulo de la noción cognitiva que posibilita a las personas adquirir y sostener interés en la construcción de conocimientos.

Dado que los juegos en línea, como se ha expresado se basan en el desempeño del jugador y se da de manera creativa e interactiva, esto se relaciona con el aprendizaje significativo en sentido de que como expresan Córdoba & Ospina (2019), este se da una vez que se cumplen condiciones afectivas, lógicas y pragmáticas. En la cual, los estudiantes perciben su compromiso emocional y la actitud que deben tener para aprender, además la ejecución de ese juego debe convertirse en una relación con la obtención de información relevante a nivel cognitivo.

A esto, el fondo de las Naciones Unidas para la infancia- UNICEF (2018), agrega que, el uso de juegos físicos o virtuales aplicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños debe realizarse considerando el análisis de pertinencia de esta herramienta mediante programas de educación en la primera infancia. Al hacer un equilibrio en el que se reconoce que un juego al tiempo que debe ser divertido también debe ser provechoso.

**Tabla 1.** Aprendizaje significativo mediante los juegos en línea relacionados con las asignaturas.

Asignaturas	Aprendizaje significativo	Aporte de los juegos en línea	¿Cómo se logra?
Lengua y literatura. Ciencias Sociales. Educación artística.	Aprendizaje representacional	Asignación de significados a símbolos o palabras identificados con sus respectivos referentes (objetos, eventos, conceptos). Juegos de adivinanza.	El niño aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él, pero no los identifica como categorías. Ejemplo: “el niño ve un perro y sabe que ese animal es un perro”:
Lengua y Literatura. Ciencias Sociales. Ciencias Naturales. Matemáticas.	Aprendizaje de conceptos	Los conceptos se definen como “objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos comunes designados por un mismo signo lingüístico. Juegos de asociación conceptual.	Se logra por formación de conceptos en los primeros años de vida o por asimilación a medida que la capacidad cognitiva va madurando. Por ejemplo, el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que el perro es un animal de cuatro patas y lo diferencia de otros.
Matemáticas Ciencias sociales	Aprendizaje proposicional	Aprender lo que significan las ideas expresadas en una proposición, las cuales constituyen un concepto y permiten conocer el significado de ello como un todo. Juegos de asimilación.	El estudiante lo logra cuando un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con lo ya conocido. Ejemplo: la suma y la resta son operaciones matemáticas y cada una tiene sus propias reglas aun cuando se incluyen en el mismo grupo de operaciones.
Matemáticas	Por diferenciación progresiva	Sucede cuando el nuevo concepto se subordina a conceptos que el alumno ya conocía. Juegos de selección	Por ejemplo, el alumno conoce el concepto de triángulo y al conocer su clasificación puede afirmar que estos pueden ser isósceles, equiláteros o escalenos"
Ciencias Naturales Matemáticas	Por reconciliación integradora	Se propicia cuando el nuevo conocimiento es de mayor grado de inclusión que los conocimientos previos.	Por ejemplo, el alumno conoce los perros, los gatos, los conejos y al conocer el concepto de "mamífero" puede afirmar que estos animales lo son.
Todas las áreas. Principalmente Matemáticas.	Por combinación	Ocurre cuando los dos conocimientos: el nuevo y el conocido tienen la misma jerarquía. Juegos de combinación: conceptos, categorías, imágenes.	Se logra al otorgar significado a nuevas representaciones, conceptos y proposiciones. Por ejemplo, el alumno conoce los conceptos de rombo y cuadrado y es capaz de identificar que: "El rombo tiene cuatro lados, como el cuadrado"

Para la obtención de información en el proceso diagnóstico sobre los docentes y escolares con respecto al uso de juegos en línea y el aprendizaje significativo en escolares de la educación básica de la Unidad Educativa “Cristo Rey”, se aplicó una guía de observación para evaluar las acciones de cada uno de los estudiantes participantes al estar en sus clases. En la guía de observación de los estudiantes se analizaron 9 aspectos, los 6 primeros fueron evaluados mediante las opciones SI- NO y los niveles fueron catalogados por la investigadora como bueno, malo o regular.

Se evidenció que 38 estudiantes se mostraron motivados y entretenidos con las clases y 46 de ellos asisten con agrado a clases. La evaluación de estos aspectos se realizó considerando en primera instancia la manera



en que el estudiante llegó a la escuela versus la actitud con la que ingresa al aula de clases, hallando respuesta positiva en la mayoría de ellos.

**Tabla 2.** Guía de observación del comportamiento de los estudiantes dentro del aula de clases.

Aspectos	Sí	No	Mal	Regular	Bien	Muy bien
Motivado y entretenido	38	17	-	-	-	-
Asiste con agrado a la clase	46	9	-	-	-	-
Trabaja de forma activa	46	9	-	-	-	-
Es participativo	48	7	-	-	-	-
Desea destacar en los juegos que se realizan	37	18	-	-	-	-
Uso de dispositivos electrónicos	55	0	-	-	-	-
Nivel de conectividad	-	-	0	16	35	0
Nivel de conocimiento en el uso de herramientas digitales en clases	-	-	0	9	46	0
Nivel de relaciones interpersonales en el desarrollo de las actividades	-	-	0	10	45	0

En la tabla 2 también se evidencia que 46 estudiantes trabajan activamente, en tanto que 48 se muestran participativos; estas 2 últimas acciones se diferencian entre sí dado que la participación activa es tanto en compañía del docente como de manera autónoma. Mientras, que la participación se evalúa con la consideración de que el estudiante lo haga solo cuando el docente se lo indique. Se pudo notar que 38 de los estudiantes desean destacar en los juegos que se realizan en clases (tanto físicos como digitales). Además, cuando corresponde el uso de dispositivos electrónicos todos lo hacen y sí hay disponibilidad para que lo usen de manera individual.

En 40 de los estudiantes el nivel de conectividad a la computadora era bueno, pero en 15 fue regular, sobre todo en quienes están más lejanos a la puerta de acceso de la sala de computación, Además, de que la capacidad del internet para la cantidad de estudiantes puede resultar insuficiente. 46 de los estudiantes tienen un nivel bueno de conocimientos en el uso de herramientas digitales y 45 de ellos muestran un nivel bueno de relaciones interpersonales para realizar actividades.

**Tabla 3.** Guía de observación del comportamiento de los docentes dentro del aula de clases.

Docentes Nº	Aspectos para evaluar						
	Uso de dispositivos electrónicos por estudiantes.	Planificación de las actividades	Nivel de conectividad.	Nivel de conocimiento en el uso de aplicaciones y herramientas digitales en clases.	Uso de las TIC en clase.	Nivel de orientación del objetivo de la clase.	Evaluación de los estudiantes en las actividades.
1	1 por estudiante	Diarias	Bueno	Bueno	Siempre	Bueno	Práctica
2	1 por estudiante	Diarias	Bueno	Regular	A veces	Bueno	Exposición
3	1 por estudiante	Diarias	Bueno	Regular	A veces	Bueno	Lección escrita

En cuanto a la ficha de observación docente se pudo notar que tanto los recursos físicos como metodológicos de los docentes son buenos, tienen un buen dominio de sus clases en cuanto a planificación y cumplimiento

de objetivos, sin embargo, aún es necesario mejorar aspectos relacionados con el uso de Tics, aplicaciones y herramientas digitales. Lo cual, les ofrecerá la oportunidad de mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje dentro del aula incluidas las estrategias de evaluación.

La encuesta aplicada a los estudiantes constó de 10 preguntas elaboradas por el investigador considerando los aspectos relevantes para hacer un correcto diagnóstico. Cada una de las preguntas fueron orientadas y explicadas por el investigador, y cada estudiante debía encerrar una respuesta a cada pregunta según su consideración. Todo ello, se muestra en las tablas 4, 5, 6 y 7; así como los respectivos criterios seguidamente.

**Tabla 4.** Resultados de la encuesta aplicada.

Ítems o preguntas	Sí	%	No	%	A veces	%
Gusto de los estudiantes por ir a la escuela	35	63,64	4	7,27	16	29,09
Los estudiantes perciben las clases como divertidas	29	52,73	17	30,91	9	16,36
Gusto de los estudiantes por aprender por medio de juegos en línea	38	69,09	2	3,64	15	27,27
Los estudiantes perciben los juegos en línea divertidos.	45	81,82	2	3,64	8	14,55
Gusto de los estudiantes para usar los juegos en línea para resolver tareas.	48	87,27	1	1,82	6	10,91
Perciben que los maestros explican los juegos en línea que utilizan en las clases.	25	45,45	12	21,82	18	32,73
Los estudiantes desean conocer mejores maneras para aprender con los juegos en línea	38	69,09	2	3,64	15	27,27

La mayoría de los estudiantes, el 63,64% de ellos manifestó que sí les gusta ir a la escuela. Para Baque & Portilla (2021) es esencial que tanto docentes como estudiantes muestren predisposición en la obtención del aprendizaje significativo, por los factores que giran en torno a la manera en que los estudiantes van a la escuela es esencial en sus resultados de desempeño.

El 52,73% de los estudiantes manifestó que les parece que sus clases son divertidas, sin embargo, el resto del porcentaje, el cual es bastante alto refieren que no, porque sus clases son aburridas o fastidiosas. La percepción de esta dimensión la mayoría de las veces está en relación con los resultados académicos de los estudiantes y su evaluación permite la generación de estrategias para que la educación no sea concebida como un proceso obligatorio. (Ministerio de Educación, 2019)

Respecto al gusto de los estudiantes por el aprendizaje mediante juegos en línea, el 69,09% de ellos indicó que sí les gusta esta metodología de aprendizaje. Para Alcarás (2020) cuando se nota que la aplicación de los juegos puede ser exitosa en un grupo de personas esto debe ser proporcional con la motivación que reciba por aprender mediante esta vía.

Los estudiantes en el 81,82% de los casos perciben los juegos en línea como divertidos, llamando la atención que solo el 14,55% de ellos lo consideran provechoso. Santander (2021) recomienda buscar un equilibrio adecuado en este sentido, si bien se deben seleccionar cuidadosamente los juegos apropiados a cada contenido estos no deben perder su esencia motivadora para el estudiante.

La mayoría de los estudiantes, es decir, el 69,09% respondió que les gustaría conocer mejores maneras de aprender por medio de los juegos en línea. Quishpe (2021) explica que para usar juegos como parte del

aprendizaje no se debe actuar empíricamente, el docente debe conocer sus metodologías y explicarlas con claridad a los estudiantes.

**Tabla 5.** Materias en las que los estudiantes quisieran aplicar juegos en línea.

Materias	Frecuencia	Porcentaje
Matemáticas	18	32,73
Lengua y Literatura	7	12,73
Ciencias Naturales	16	29,09
Estudios Sociales	14	25,45
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Los porcentajes de las materias en las que los estudiantes desearían aplicar los juegos en línea están distribuidos casi en la misma cuantía, pero la que tuvo el porcentaje más alto fue la de Matemáticas con el 32,73%, seguido de Estudios Sociales con el 25,45%. Esto puede ser favorable considerando que los promedios en las áreas numéricas son los que se verifican como los de mayor problema en las instituciones educativas. (Ministerio de Educación, 2018)

El 87,27% de los estudiantes manifestó que les gustaría utilizar los juegos en línea para la resolución de tareas en clases. De acuerdo con Andrade & Moscoso (2019) el uso de juegos en línea para resolver tareas puede ser una de las maneras más usadas para introducir progresivamente la herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Tabla 6.** Frecuencia con que a los estudiantes les gustaría que se usen los juegos en línea para aprender.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Una vez	4	7,27
Tres veces	37	67,27
Todos los días	14	25,45
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Para los estudiantes la frecuencia con que se deben usar los juegos en línea como parte del aprendizaje es de tres veces al día con el 67,27%. (Catota, 2019) indica que el uso de juegos no tiene las mismas características en todos los contenidos, pues hay materias que requieren que este se aplique con más frecuencia que en otras.

El 45,45% de los estudiantes refirió que sus maestros sí les explican los juegos en línea que utilizan como parte de las clases, sin embargo, el resto de ellos indica que no se hace o que solo se hace a veces. Según Pillajo (2021) el acompañamiento docente en todos los quehaceres del estudiante marca el éxito de las estrategias que se apliquen como parte de la enseñanza.

**Tabla 7.** Motivación que han recibido los estudiantes para aprender por medio de juegos en línea.

Percepción	Frecuencia	Porcentaje
No han sido motivados	28	50,91
Sí han sido motivados	15	27,27
Han sido motivados algunas veces	12	21,82
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Es llamativo que el 50,91% de los estudiantes refieren que no han recibido motivación para aprender por medio de los juegos en línea. Como ya se ha mencionado esta parte es necesaria dentro del uso de los juegos, siendo que el juego en sí mismo puede convertirse en una motivación para que el estudiante aprenda de manera significativa.

En cuanto a la entrevista a docentes, se hizo un contraste de las respuestas ofrecidas y al hacer énfasis en aspectos que guarden relación con lo que se pretendió analizar para la elaboración de una adecuada alternativa didáctica.

Los docentes refieren que no suelen usar con mucha frecuencia herramientas en línea, por lo que su formación en este sentido no es muy amplia. Sin embargo, con la reciente era virtual dada en las instituciones producto de la pandemia les tocó familiarizarse un poco en este sentido, y se comenzó a implementar el uso de juegos en línea como parte del aprendizaje, pero en definitiva hay un amplio margen de aprendizaje que queda pendiente.

Refieren que no han sido capacitados ni se han autoeducado en cuanto a la aplicación de juegos en línea como método de aprendizaje significativo, en ocasiones han optado por usar este recurso como manera de diversión para los estudiantes o que tengan un momento de distracción sin descuidar el contenido de las clases. El docente del área de informática refiere que conoce de algunas técnicas y procesos pero que, debido a factores como las necesidades curriculares y la falta de herramientas, recursos digitales y dispositivos, no es posible aplicarlas en todas las materias que ven los estudiantes.

Por otra parte, los docentes indican que no han analizado como tal la importancia de los juegos en línea para sus clases, sin embargo, piensan que definitivamente en una era tan modernizada se debería tener mayor presencia dentro del aula y permitir a los estudiantes aprender por medio de esta metodología, sobre todo porque la motivación y la innovación son necesarias para alcanzar un aprendizaje significativo.

También, consideran que en las clases no se dedica un tiempo prudente para el aprendizaje por medio de los juegos en línea, de hecho, muy pocos docentes lo practican tanto dentro como fuera del aula, no es una metodología de la que se hable o se utilice con mucha frecuencia. Hay áreas o materias donde se motiva más el uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje.

Todos los docentes coinciden en que el uso de juegos en línea para el aprendizaje independiente o autónomo de los estudiantes resultaría más provechoso, y desde su perspectiva sería más apropiado que se realice con la supervisión de los padres. Ya que, dentro del aula no se puede estar de manera permanente con cada estudiante, debido a que en ocasiones se les pide usar los dispositivos tecnológicos para un fin, pero ellos se ponen a navegar en otras páginas o a ver videos.

Entonces, algunos criterios que los docentes consideran que deben tomarse en cuenta para la aplicación de los juegos en línea como parte del estudio independiente o autónomo, se basan en que los juegos que se usen guarden relación con los contenidos que se aborden en las clases, sobre todo aquellos donde existen deficiencias o dificultades de aprendizaje. Además, estos deben ser complementados con la enseñanza docente y ser supervisados por una persona mayor, que pueda controlar como el estudiante realiza la actividad, motivarlo y vigilar cómo el estudiante utiliza los juegos en línea.

Los docentes mencionan en definitiva que una de las principales dificultades sobre el desarrollo de juegos en clases es que se presta para que los estudiantes lo confundan con un momento de distracción que no deben vincular al aprendizaje. Todo ello, provoca que se desconcentren de los contenidos; hay momentos en que los juegos en línea generan mucha algarabía y eso conlleva a desorden o ruido por lo que uno de los aspectos en los que habría que trabajar para aplicación de esta metodología, es que los estudiantes consideren esto parte de su aprendizaje y no aislado.

Argumentan que es posible lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes a partir de juegos en línea, pero para ello, tanto docentes como estudiantes, deben tener clara la finalidad del uso de esta herramienta. Si no se conoce de qué manera o en qué área existen mayores beneficios es muy complicado que se logre un aprendizaje realmente significativo. También, sería necesario evaluar las materias en que representa mayor utilidad dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Los docentes no han evaluado como tal la respuesta que tienen los estudiantes cuando se aplican juegos en línea, al menos no de manera intencional, pero sí se ha evidenciado que sí es una forma de aprendizaje que les gusta y que de alguna manera los motiva, por lo que eso es un punto a favor del aprendizaje significativo. En ello, se podría hacer una discriminación entre cómo se aprende cuando se usan estos y cuando no se usan, pero sobre todo basándose en criterios educativos y cumplimiento de objetivos curriculares.

No todos los estudiantes logran un aprendizaje significativo en cada una de las áreas de enseñanza, hay muchos aspectos que se deben pulir. Sobre todo, el generar en los estudiantes desde la primera infancia lo importante que es darle significado a lo que se aprende, por lo que como se ha insistido hay que tener capacitación continua para alcanzar este objetivo de manera efectiva.

### **Alternativa didáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristo Rey.**

La presentación de una alternativa didáctica para contribuir en el aprendizaje significativo en estudiantes de segundo año tiene como base el diagnóstico realizado a los participantes del estudio, con la finalidad de aplicar los juegos en línea que resultan de mayor utilidad, tanto dentro, como fuera del aula de clases y que son esenciales para mejorar la interacción entre los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Cristo Rey.

Esta alternativa parte del diagnóstico realizado a los estudiantes y que pone de manifiesto las necesidades que surgen de obtener un aprendizaje significativo considerando los aspectos vinculados con el uso de juegos en línea a partir del abordaje del tema de investigación. A partir de aquello se plantearon los objetivos de esta alternativa didáctica y se elaboraron las fases de cumplimiento de esta.



## Objetivo General

Fomentar el aprendizaje significativo por medio del uso de juegos en línea en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristo Rey.

## Objetivos específicos

1. Detallar los principales resultados del diagnóstico realizado que sustentan la presente alternativa didáctica.
2. Fomentar el uso de juegos en línea que promuevan el desarrollo de habilidades y destrezas dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.
3. Fortalecer los mecanismos de estudio empleados para la adquisición de un aprendizaje significativo dentro y fuera del aula de clases.

## Características

La alternativa didáctica propuesta cumple con las siguientes características:

- Relación con los resultados hallados en la evaluación previa.
- Ejecución de actividades centradas en el aprendizaje significativo por medio de la aplicación juegos en línea.
- Basado en la intención de mejorar las metodologías dentro del proceso enseñanza - aprendizaje.
- Presentación de actividades educativas que contribuyan a mejorar las estrategias pedagógicas docentes.
- Enfoque para propiciar una adecuada relación estudiante- docente en el aula de clases.

## Principales orientaciones

La elaboración de esta estrategia didáctica tuvo como punto de partida el reconocimiento de los aspectos débiles y fuertes encontrados en el diagnóstico realizado a los docentes y los estudiantes en el uso de juegos en línea. Se consideraron puntos claves para la propuesta de actividades dirigidas a los estudiantes, enfatizando en lo importante que resulta que los docentes tengan dominio de dichas actividades.

En este sentido, se organizaron las fases considerando las necesidades estudiantiles y docentes para llevar a cabo con éxito actividades relacionadas con el uso de juegos en línea, de este modo se complementan las acciones que derivarán en la ejecución de las sesiones en los tiempos establecidos haciendo uso de los recursos adecuados para obtener los mejores resultados.

**Fases:** Las fases de intervención se resumen en la siguiente tabla:

**Tabla 8.** Alternativa didáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristo Rey

Objetivo	Actividad	Tiempo	Recursos	Responsable
<b>FASE 1 PLANIFICACIÓN</b>				
Identificar los componentes necesarios para la elaboración, implementación y aplicación de actividades relacionadas con el uso de juegos en línea.	Exposición de los resultados hallados en el diagnóstico con autoridades y comunidad educativa (padres, docentes y estudiantes). Presentación de alternativas didácticas de interés para trabajar con los estudiantes. Socialización de tiempos probables para la aplicación de la estrategia didáctica.	2 horas	Material bibliográfico Computadora Impresora Proyector	Lcda. Katty Delgado
<b>FASE 2 ORGANIZACIÓN</b>				
Clasificar las actividades a desarrollarse en: docentes y estudiantes. Establecer el material a ser utilizado para aplicar en la alternativa didáctica. Socializar el cronograma de trabajo con las instancias pertinentes.	Selección de bibliografía pertinente. Elaboración de temarios para docentes y estudiantes. Organización de guías de orientación. Elaboración de cronograma. Presentación, discusión y aceptación del cronograma de trabajo, actividades a realizarse y recursos a emplearse.	1 hora	Computadora Internet Impresora Hojas. Informes	Lcda. Katty Delgado
<b>FASE 3 EJECUCIÓN</b>				
Capacitar a los docentes sobre el uso de dispositivos digitales, aplicación de juegos en línea y aprendizaje significativo.	Exposición a los docentes sobre el uso de recursos digitales y manejo de las TICs como alternativa didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Presentación de videos sobre los objetivos del aprendizaje significativo y mecanismos de evaluación didácticos dentro y fuera del aula de clases. Reflexión de conductas y comportamientos estudiantes y docentes dentro del aula de clases en relación con la enseñanza de ciencias básicas: Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Lengua y Literatura. Lecturas relacionadas con actividades previas a las	30 minutos	Computadora Presentación con diapositivas Internet	Lcda. Katty Delgado Autoridades Docentes Estudiantes
		15 minutos	Videos Trípticos Cuaderno de apuntes Hojas	Padres de familia
		15 minutos		Lcda. Katty Delgado Autoridades Docentes Estudiantes
Orientar acciones y actividades para que los docentes desarrollen sus sesiones de clases.		15 minutos		Padres de familia
		Sesiones de 30 minutos por día,		

Fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes por medio del uso de juegos en línea útiles para las materias básicas.

actividades académicas, dinámicas y motivaciones.

durante 7 días.

**Sesión 1:** Inicio de sesión con los estudiantes por medio de la dinámica “nombres enlazados”.  
Presentación de video motivacional para aprender por medio de juegos en línea.  
Exposición de los objetivos de aprendizaje, destrezas a obtener, recursos necesarios.

**Sesión 2:** Explicación por medio de diapositivas dinámicas de la importancia de juegos en línea, evitar distractores, utilizar dispositivos electrónicos con responsabilidad.

**Sesión 3:** Uso de juego de asociación y memoria para aprendizaje de la clasificación de las figuras geométricas según sus lados- Matemáticas

**Sesión 4:** Explicación de juego de adivinanzas para aprendizaje de grupos de animales en Ciencias Naturales.

**Sesión 5:** Presentación de juego de selección de palabras para aprendizaje de países y capitales de Europa - Estudios Sociales.

**Sesión 6:** uso de juego de asimilación y relación para aprendizaje de clasificación de las palabras por el acento en Lengua y Literatura.

**Sesión 7:** Evaluación en parejas de trabajo de las actividades realizadas por medio de check list digital dividido en 3 categorías: autoevaluación, coevaluación y evaluación docente.

**Sesión 3**  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15517967-acentos\\_divertidos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15517967-acentos_divertidos.html)

**Sesión 4**  
<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15518463-animales.html>

**Sesión 5**  
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15518042-descubre\\_las\\_capitales.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15518042-descubre_las_capitales.html)

**Sesión 6**  
<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15518550.html>

## Conclusiones

Se pudo observar que los estudiantes estaban motivados, entretenidos y asistían con gusto a sus clases, participan activamente, desean destacar en los juegos que se realizan en clases; cuando corresponde el uso de dispositivos electrónicos todos lo hacen y sí hay disponibilidad para su uso. El nivel de conectividad de los estudiantes era bueno, al igual que el nivel de conocimientos en el uso de herramientas digitales y las

relaciones interpersonales para realizar actividades. Los recursos físicos y metodológicos utilizados por los docentes son adecuados, pero requieren mejorar aspectos relacionados con el uso de TIC, aplicaciones y herramientas digitales y las estrategias de evaluación.

La mayoría de los estudiantes manifestaron que sí les gusta ir a la escuela, les parece que sus clases son divertidas, indican que sí les gustan los juegos en línea ya que los perciben como divertidos mas no como provechosos, y les gustaría que se utilicen en las materias de Matemáticas y Estudios Sociales. A los estudiantes les pareció útil utilizar los juegos en línea para la resolución de tareas en clases y consideran que debería usarse en clases tres veces a la semana. Aproximadamente una cuarta parte de estudiantes indicaron que los docentes no les explican los juegos en línea que utilizan y que no han recibido motivación, pero sí les gustaría conocer mejores maneras de aprenderlos.

Los docentes no utilizan con mucha frecuencia herramientas en línea, no han sido capacitados ni se han autoeducado en el tema por lo que no han analizado la importancia de los juegos en línea en el aula de clases, las cuales no tienen un tiempo prudente de ser aplicadas en el aula por lo que recomiendan su uso de forma autónoma bajo la supervisión de los padres. Este es uno de los criterios que deben considerarse para la aplicación de juegos en línea, y se convierten en una de las limitaciones que los estudiantes utilicen esta herramienta solo para divertirse y no para aprender, entonces; estudiantes y docentes, deben saber usar los juegos en línea para que estos lleven a un verdadero aprendizaje significativo.

Se realizó una alternativa didáctica dividida en 3 fases, se tomó en cuenta los resultados hallados en el diagnóstico previamente establecido, con énfasis en actividades docentes y estudiantiles que involucren a toda la comunidad educativa como elemento esencial para fomentar el aprendizaje significativo por medio del uso de juegos en líneas seleccionados acorde a las necesidades de cada área de educación básica.

## Referencias

- Alcarás, N. (2020) Incidencia de los videojuegos educativos en el aprendizaje de la multiplicación. Disponible en: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/20495/>
- Andrade, A. & Moscoso, J. (2019) Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción”. Cuenca, 2018. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/31759/1/Proyecto%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf>
- Baque & Portilla (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. Pol. Con. (Edición núm. 58) Vol. 6, No 5, Mayo 2021. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Barrantes Pereira, R., & Castro Pérez, M. (2022). La mirada estudiantil acerca de la motivación por aprender: el derecho a una educación de calidad. Revista Latinoamericana De Derechos Humanos, 33(2), 225-254. <https://doi.org/10.15359/rldh.33-2.12>
- Campos, J. (2020). Integración de datos en investigación de métodos mixtos: desafío y oportunidad para la enfermería. Disponible en: <https://doi.org/10.1590/1980-265X-TCE-2020-0002-0003>
- Catota, B. (2019). Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del cantón Latacunga provincia Cotopaxi. Disponible en:

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29513/1/TESIS%20FINAL%20-%20BYRON%20CATOTA.pdf>

- Córdoba, M. & Ospina, J. (2019) Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Fernández, M. (2017). Impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños. Obtenido de [https://elpais.com/elpais/2017/08/28/mamas\\_papas/1503911803\\_842969.html](https://elpais.com/elpais/2017/08/28/mamas_papas/1503911803_842969.html)
- Garcés, L. Mantaluiza, A. Salas, E. (2018) El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje.
- Gil-Quintana, Javier, & Prieto Jurado, Elizabeth. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. Perfiles educativos, 42(168), 107-123. Epub 09 de marzo de 2021. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Herrera, F. (2019). beneficios y afectaciones de los videojuegos en los niños y adolescentes. Obtenido de Salud y Familia : <https://www.pfensalibfe.com/vida/salud-y-familia/como-benefician-o-afectan-los-videojuegos-a-los-niños-y-adolescentes/>
- Jalca-Franco, W. J., & Hermann-Acosta, A. (2023). Revisión sistemática: la gamificación como estrategia docente en la educación media en el contexto sudamericano. revista científica multidisciplinaria arbitrada Yachasun - ISSN: 2697-3456, 7(12), 239–250. <https://doi.org/10.46296/yc.v7i12.0285>
- Liberio Ambuisaca, Xiomara Paola. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Conrado, 15(70), 392-397. Epub 02 de diciembre de 2019. Recuperado en 18 de abril de 2023, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es).
- Londoño Vásquez, Laura Marcela, & Rojas López, Miguel David. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. Educación y Educadores, 23(3), 493-512. Epub May 03, 2021. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Martín-Párraga, Lorena, Palacios-Rodríguez, Antonio, & Gallego-Pérez, Óscar Manuel. (2022). ¿Jugamos o gamificamos? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. ALTERIDAD. Revista de Educación, 17(1), 36-49. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.03>
- McCaíthy, C. (2020). Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos. Obtenido de Healthy Children: <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>
- Ministerio de Educación (2019). Redes de aprendizaje. Disponible en: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/08/circulos-de-calidad-guia-redes-de-aprendizaje.pdf>
- Ministerio de Educación (2018). 8 La educación en Ecuador: logros alcanzados y nuevos desafíos. Resultados educativos 2017- 2018. Disponible en: [https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/CIE\\_ResultadosEducativos18\\_20190109.pdf](https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/CIE_ResultadosEducativos18_20190109.pdf)
- Moreira, J. (2019) juegos en línea y la formación de la identidad en los estudiantes de la unidad educativa José María Velasco Ibarra. Disponible en: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/7158/P-UTB-FCJSE-PSCLIN-000244.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



- Ortiz, R. Castanheira, L. (2019). Posicionar a los niños en el centro de su cuidado: reflexiones sobre el desarrollo cognitivo y la alfabetización en salud infantil. Editorial • Rev. esc. enferm. USP 53 • 2019 • <https://doi.org/10.1590/S1980-220X2019ed0303533>
- Pabón, A. A. (2020). El juego trabajo en el desarrollo de la motricidad gruesa, de niños y niñas de 2 a 3 años en el centro de desarrollo infantil “semillitas de amor, provincia de Pichincha, distrito metropolitano de quito, parroquia comité del pueblo [Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio UTI. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1661/1.pdf>
- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales. Disponible en: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Perdomo Vargas, Iván Ricardo, & Rojas Silva, Julie Alejandra. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. Revista de estudios y experiencias en educación, 18(36), 161-175. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Pillajo E. (2021) El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. Disponible en: <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1955>
- Quinga, Q. G. (2020). Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas Espe]. Repositorio de la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE. <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22497/1/T-ESPE-043803.pdf>
- Quispe, A. (2021) Estrategia activa de lectoescritura para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”. Disponible en: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2411/1/TRABAJO%20155%20-%20MEILE%207%20C%20QUISPE%20CALERO%20MARIA%20ALEXANDRA.pdf>
- Raynaudo, Gabriela, & Peralta, Olga. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. Liberabit, 23(1), 110-122. <https://dx.doi.org/https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.10>
- Rodríguez, A. N., Romance García, Á. R., y Chinchilla Minguet, J. L. (2020). Los ambientes de aprendizaje como metodología activa promotora de la actividad física en Educación Infantil. Un estudio de caso. Revista Retos, 37, 498–504. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.71026>
- Salinas, V. V. (2019). Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas Espe]. Repositorio de la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE. <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/16066/1/T-ESPE-038589.pdf>
- Santander, M. (2021) Uso de las tic y aprendizaje significativo en educación inicial: recurso árbol ABC. Disponible en: <https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/12709/1/DOCUMENTOS%20BIBLIOTECA..pdf>
- UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. Obtenido de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>