

## **Playful strategies for English language learning in elementary school students.**

### **Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica.**

**Autores:**

Cevallos Triguero Lady Jamileth  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ  
Egresada de la carrera de pedagogía de los idiomas nacionales y extranjeros  
Portoviejo - Ecuador



[icevallos5272@utm.edu.ec](mailto:icevallos5272@utm.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0001-9822-3381>

Lic. Palma Villavicencio Mayra Monserrate. Mg. Sc.  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ  
Profesora de la Universidad Técnica de Manabí  
Portoviejo - Ecuador



[mayra.palma@utm.edu.ec](mailto:mayra.palma@utm.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0002-9303-6832>

Citación/como citar este artículo: Cevallos, L., y Palma, M. (2022) Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. MQRInvestigar, 6(4), 68-90.  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.68-90>

Fechas de:

Recepción: 25-AGO-2022 Aceptación: 02-SEP-2022 Publicación: 15-DIC-2022



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

<http://mqrinvestigar.com/>

## RESUMEN

La presente investigación con referencia al tema titulado: Estrategias Lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Educación Básica, tiene como propósito analizar la influencia de actividades que promueven la motivación y el interés en los estudiantes para integrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, favoreciendo la construcción del conocimiento significativo. En este sentido se intenta conocer de qué forma estas tareas permiten desarrollar las numerosas habilidades que le brinda a los niños mayor disposición al trabajar en el aula. Por otro lado, los estudios han manifestado que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, contener los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje. El desarrollo de la investigación tiene un corte de tipo cualitativo, ya que se basó en el análisis crítico de diversos estudios para obtener la información necesaria, que permitió comprobar a través de distintas definiciones de este enfoque aplicado, para conseguir los objetivos en el aprendizaje de los estudiantes de manera que se han capaces de construir su propio conocimiento mediante juegos. Los resultados destacan diversos aspectos de los autores con respecto al enfoque lúdico como estrategia metodológica para fomentar el aprendizaje del lenguaje inglés, evidenciando que agrega valor al innovar en la práctica docente con la firme intención de conseguir aprendizajes significativos que le contribuirán al estudiante con la adquisición de habilidades y aptitudes para toda su vida.

**Palabras clave:** Actividades lúdicas; motivación; aprendizaje significativo; estrategias de aprendizaje.

## ABSTRACT

The present investigation with reference to the topic entitled: Playful Strategies for the learning of the English language in Basic Education students, has the purpose of analyzing the influence of activities that promote motivation and interest in students to integrate themselves in the teaching-learning process of the English language, favoring the construction of meaningful knowledge. In this sense, the aim is to know how these tasks allow the development of the numerous skills that provide children with greater willingness to work in the classroom. On the other hand, studies have shown that playfulness includes creative thinking, problem solving, skills to relieve tensions and anxieties, ability to acquire new understandings, contain behavioral problems, enriches self-esteem, ability to use tools and language development. The development of the research has a qualitative type cut, since it was based on the critical analysis of various studies to obtain the necessary information, which allowed to verify through different definitions of this approach applied, to achieve the objectives in the learning of students so that they have been able to build their own knowledge through games. The results highlight various aspects of the authors with respect to the ludic approach as a methodological strategy to promote English language learning, showing that it adds value by innovating in teaching practice with the firm intention of achieving significant learning that will contribute to the student with the acquisition of skills and aptitudes for life.

**Keywords:** Recreational activities; motivation; significant learning; learning strategies.

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día, las estrategias lúdicas son metodología que utiliza las actividades para enseñar de manera divertida y entretenida. Dichos conceptos son creados con el propósito de dar a conocer a otros lectores sobre distintos puntos de como la lúdica ayuda al estudiante a participar activamente en el aula de clases. También refuerza un aprendizaje más dinámico, dejando a un lado la metodología tradicional que favorecía un aprendizaje pasivo.

Uno de los grandes problemas que presentan la mayoría de los estudiantes es la falta de interés de aprender el idioma inglés pues para muchos es aburrido, porque algunos docentes solo se basan en llenar un libro y estar inmobilizados en los escritorios, sin embargo, hay docentes que aplican métodos lúdicos para que su clase sea más innovadora y dinámica y para que el estudiante tenga el interés de aprender.

De tal modo, se plantea una interrogante que gira en torno a la problemática, la cual ha de dársele respuesta a lo largo del desarrollo de la investigación ¿De qué manera aporta las estrategias lúdicas la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés? A la luz de la problemática detectada en esta investigación se planteó como objetivo general determinar el aporte de las estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, a través del cual se permitió realizar un exhaustivo análisis de dichas teorías sobre que son las estrategias lúdicas y los logros obtenidos con la aplicación de las mismas.

La importancia de esta investigación radica en que es fundamental el uso de estrategias lúdicas dentro y fuera de un aula clases ya que despierta el interés del estudiante en la parte del aprendizaje de la lengua extranjera Inglés así como su desarrollo cognitivo, físico y social ,no solo serán beneficiados los estudiantes de Básica, sino que también ayudará a los docentes para que no utilicen la metodología tradicional sino que lo hagan de una manera divertida a través de juegos, mímicas, canciones etc. , además se permitirá determinar el aporte de las estrategias lúdicas en la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés ya que estas estrategias incentivan al estudiante a querer aprender de manera más dinámica desarrollando las destrezas que favorecen la conexión entre la experiencia y el aprendizaje significativo. Ahora bien, los motivos por los que se recurrió a realizar esta investigación es de utilidad para dar a conocer el aporte que genera las estrategias lúdicas y crear un impacto en el estudiante de manera que les motiven a seguir aprendiendo un idioma importante a nivel mundial como es el inglés ya que gracias a ello podrán sobresalir en un tiempo a futuro.

Conforme al tema planteado para la realización de esta investigación sobre las estrategias lúdicas y su aporte en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en Educación Básica se empleará una metodología de tipo documental con un enfoque metodológico

cualitativo cuyo diseño es flexible para el desarrollo de teorías, la identificación y delimitación del problema, luego la elaboración y construcción de factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos.

En este contexto investigativo se trae la premisa de Shubert (2018), quien señala que la palabra Lúdico se deriva de la etimología popular del sustantivo latino Ludus, esto está relacionado con juegos, pasatiempos o entretenimiento para niños y niñas durante su etapa de desarrollo intelectual, dicho término se formó por analogías usando el sufijo -ico el cual denota el valor nocional de la pequeñez.

La lúdica suele denominarse juego, dada su raíz etimológica, sin embargo, no solo se rige por ser solo actividad, sino que pueden existir algunos juegos en los cuales no se adjudica dicho término, de esta forma se expresa que aunque el juego es asociado a la diversión y al recreo físico, al placer, reducir el juego exclusivamente a actividad lúdica sería inapropiado al apreciarlo como un fenómeno en todas sus dimensiones (Shubert, 2018).

El juego como expresión lúdica nos permite ser nosotros como los humanos que somos, pero no es un juego cualquiera, sino el que permite ser y reconocer la legitimidad de la convivencia, en esencia, el autor agrega que el reconocimiento del uno al otro pasa sólo por el amor, ya que es la emoción la que planta el sentido humanístico y social dentro de cada uno de nosotros (Shubert, 2018).

Los juegos son recursos didácticos ideales para el aula, permiten a los alumnos sentir a través del aprendizaje la esencia y diversión de adquirir costumbres nuevas en su etapa de desarrollo, les permite fomentar su imaginación, y abrir paso a la fantasía, adquirir valores, los cuales se verán reflejados a futuro captando toda la información mediante la atención de estos.

En virtud de lo anterior, dentro de lo que afirma Farias & Rojas (2010) el juego se manifiesta y se recomiendan en algunas propuestas educativas con la finalidad de aplicar diversas habilidades como: promover la motivación, proporcionar la participación dinámica de los estudiantes de forma interna y externa, posibilitar el incremento del pensamiento y la imaginación, incentivar la cooperación, la socialización y permitir la elaboración de soluciones inventiva a las dificultades.

Por ende, el presente análisis tiene como objetivo examinar los resultados de la implementación de estrategias lúdicas que puedan implementarse en el aula para beneficiar y crear espacios dinámicos, con propuestas didácticas creativas en donde la sociedad educativa interactúe en su aprendizaje desde sus pre-saberes y lo asimilen por medio de los

diversos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico de la lengua extranjera inglés. Es preciso destacar que, el desarrollo para una enseñanza positiva parte desde el pilar fundamental hasta llegar a una realización más concreta. De esta manera Ansó (2017) afirma lo siguiente:

Uno de los fines en la lúdica es la apropiación y la ejecución de las ocupaciones planeadas mediante la puesta en práctica de una investigación que permita al docente desarrollar numerosas habilidades tomando en cuenta la enseñanza con sentido, donde el estudiante es la pieza principal, es un ser activo, participativo y creativo. (p.26)

Mientras tanto, Garibotto et., al (2019), es esencial que las estrategias pedagógicas deban llevar un aporte entre el docente, estudiante e institución para lograr una mejor adaptación entre sí, para que de esta manera el ámbito educativo se conduzca sin limitaciones y presiones; es entonces reconocer lo que el ambiente es muy importante para obtener aprendizajes de libre expresión, de una práctica activa y de estímulo. Por otra parte, el juego en la lectoescritura logra que los estudiantes tengan la capacidad de poder integrarse y expresar sus ideas. En los planteamientos de Mendieta et al., (2018) quienes manifiestan que:

Es innegable que la lúdica fortalece el desarrollo socio-emocional del sujeto cognoscente, el cual, transforma la realidad en el entorno en que vive mientras se transforma por el influjo del entorno, en la etapa escolar el sujeto logra a través de las técnicas lúdicas aplicadas por los docentes para la construcción del conocimiento, en relación a la lecto-escritura, empoderarse del objeto, reflexionarlo y redactarlo, es un proceso secuencial y lógico. (p.4)

Es esencial que el docente emplee actividades dentro de las aulas de clase para que los estudiantes desarrollen y estimulen su conocimiento mientras se enseña sobre algún tema propuesto. Es importante destacar que se debe tener cuidado en el momento de aplicar una actividad lúdica, ante eso el docente tiene que conocer su entorno, especialmente conocer a sus estudiantes porque no todos van a querer participar, debido a esto se debe tener en cuenta la socialización que existe entre los compañeros de aulas, es por ello que ante todo se debería llevar una planificación, preparación y organización de manera correcta en dichas actividades. (Rivas, 2016)

Ahora bien, algunos niños por falta de desconocimiento sufren una serie de tensión que causa inseguridad alterando su destreza para aprender; es por eso que se integra al juego como reclutamiento para resolver estos obstáculos, esto contribuye a los niños a disminuir la presión y aumentar su conocimiento. En este sentido, el juego es una distracción que le permite al niño olvidarse de no cometer errores y pueda abrirse sin ninguna preocupación, disfrutando así su facilidad por aprender (Pastor, 2014).

Naturalmente, el proceso de la lúdica es transformar contenidos tradicionales en divertidos de tal manera que se obtenga un aprendizaje eficaz. Como lo menciona Domínguez (2015):

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. (p.14).

Con respecto a, Díaz (2010) el origen de las innovaciones curriculares ha ido mejorando y cambiando con nuevas guías para darle mejoras en las integraciones de estrategias, de tal forma que el entorno donde se apliquen estas innovaciones la aprovechen, a tal grado que los docentes se han capacitados con el fin de resolver problemas que se le presenten por motivo de que la responsabilidad de tener un cambio didáctico en el aula depende de la capacitación con tal. En este mismo sentido, Restrepo & Tamayo (2017) considera la importancia del juego en la enseñanza-aprendizaje:

El juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan (p.112).

Si bien es cierto que, Salgado (2017) un buen aprendizaje productivo depende del trabajo propuesto por el docente cuya labor es que el alumno desarrolle la capacidad de facilitarse algún problema que se le presente con el fin de promover un estímulo con estrategias activas para un mayor aprendizaje. De tal forma, el estudiante logre centrarse y reconocer los contenidos que el docente le esté enseñando sin dificultad alguna.

Los juegos educativos se llevaron a cabo en distintos aspectos, que incorpora su capacidad evaluativa, reconociendo un logro de un entorno por apreciación invisible con más confort de vencer la tensión y desaliento producido por los exámenes tradicionales, debido a eso el juego es denominado como una actividad de distracción o de concurso expuesto reglas, y en el que unas veces se gana y otras se pierde (Díaz et al., 2016).

Uno de los aspectos más fundamentales es conocer los procesos de la lúdica en la vida humana. Según (Jiménez, 2000):

Las experiencias creativas y lúdicas del ser humano se inician desde el ambiente intrauterino, específicamente cuando el “niño intrauterino” juega con el cordón umbilical, con sus manos, con el ritmo de su cuerpo, cuando patalea al unísono con la voz de la madre, y específicamente, cuando se ríe en forma espontánea dentro del vientre materno (p.2).

Además, la evaluación del desarrollo es observado y reorganizado en sus planteamientos y instrumentos para demostrar si se consiguió un estudio expresivo, en donde el educador tradicional, desarrolla y emplea un tipo de estrategias para llevar a cabo actividades escolares junto a su misión de ampliar el enlace de los estudiantes con el conocimiento que se demuestre en las aulas (Gómez et al., 2019).

Para comprender el objetivo y a que se refiere el enfoque lúdico en referente a las actividades, Andrade (2021) considera que:

El enfoque lúdico reúne todas aquellas actividades que son agradables para los niños ejecutadas dentro de un ambiente de entretenimiento con el fin de que aprendan mediante el juego, es así que se analiza canciones, cuentos y gestos que los niños lo toman y de esa manera aprenden de una manera motivadora y cumplan el objetivo principal que es el de aprender de un modo espontáneo y exploten su potencial dentro del aula (p.9).

En sentido de, Peña (2019) dentro del idioma inglés se han empleado estrategias donde el docente se basa en las destrezas como son: hablar, escuchar, leer y escribir, obteniendo resultados con eficacia, antes de que se incluyeran estas estrategias en la enseñanza era tan básica que los estudiantes llenaban el libro sin saber que era lo que estaban respondiendo solo con el simple hecho de pasar la materia, a diferencia de estos tiempos se actualizaron nuevos métodos que permite desplazar a los estudiantes con interacciones e impartir conocimiento entre ellos.

En este contexto investigativo, se trae las premisas de Montoya (2021), se puede entonces plantear que:

El proceso de enseñanza aprendizaje representa una relación consciente, premeditada y estructurada entre el docente y sus alumnos en contextos determinados, a través de la aplicación de actividades y estrategias adecuadas teniendo en cuenta los contenidos, objetivos y naturaleza de los aprendizajes, así como las características de los estudiantes de modo que les permita poner en práctica sus habilidades y capacidades con el fin de transformar la realidad sociocultural de los mismos (p.22).

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como función fomentar estrategias que abarque las necesidades de los estudiantes. Desde la perspectiva Espinoza et al., (2017):



El rol de la escuela en la socialización, es importante ya que niños niña pasan gran cantidad del tiempo en ella y ellos vivencian actividades, por ejemplo; preferencias de juegos, distribución de los grupos y la docente puede proporcionar entornos que promuevan socialización y distintas oportunidades de aprendizaje. (p.27)

Al parecer, la metodología para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera está compuesta por estrategias, procedimientos, métodos que permitan el logro y calidad de aprendizajes. Para Olga Chimbo, quien ha indagado sobre la metodología también “utiliza técnicas activas donde todas las habilidades son integradas en el proceso de enseñanza–aprendizaje del idioma inglés para un adecuado desenvolvimiento de la clase”. (2019, p.12).

Cano (2016) señala que, si se utiliza el juego de manera planificada y con objetivos claros, se puede obtener resultados positivos en el desarrollo de la destreza requerida por parte de los estudiantes; por lo general el implementar juegos ha generado un cambio de ideas y en ocasiones sirve de motivación de tal forma que no se olviden los temas que se han practicado durante la hora de clase. En la misma tendencia del tema, resaltando los argumentos de (Chimbo, 2019), quien enfatiza lo siguiente:

En Educación, una estrategia educativa es el proceso o conjunto de procesos, actividades, técnicas o recursos del cual cuenta el docente de manera inteligente, adaptándolo a las necesidades en el que se desarrolla la labor educativa, con el único propósito de crear ambientes adecuados para aprender y ayudar a adquirir conocimientos significativos en sus estudiantes; de esa manera, lograr los objetivos de aprendizaje propuestos mejorando el proceso educativo (p.13).

Mena, Monsalve & Foronda (2016), sugieren que se implementen estrategias que den sentido a la formación en la enseñanza con nuevas ideas que incentiven a los estudiantes de tal forma, que puedan ver el potencial máximo que tienen para desarrollar y participar activamente en las actividades; gracias a la claridad que el docente presente el contenido, llevando así que sea autónomo de dar a conocer lo aprendido en un caso que se le pregunte.

(Sandoval, 2008) manifiesta que entre más temprana sea la edad del aprendiz empieza a estudiar el idioma inglés, será más fácil y tendrá un mayor rendimiento de concentración y agilidad para resolver los problemas que se le presenten en varias tareas de tal forma que se le facilitara realizarlas con eficacia, con una conexión entre rendimiento y la retentiva. Si bien es cierto que, quienes conforma la base fundamental para que los niños tengan un rendimiento académico es necesario que se disponga lo siguiente para Ortiz (2019):

Los niños adquieren la motivación que se expresa por sí misma o que sea propia de alguien más, es por eso que el docente y los papás, deben mantener una colaboración

independiente de interés y curiosidad, para pronunciar y redactar una disposición a participar en ocupaciones grupales, hacia las actividades lúdicas, motrices, como por ejemplo la motricidad gruesa, motricidad fina (p.96).

Mientras que los socioculturales, implican la conexión lenguaje-cultura, entre ellas, la facilidad para desarrollar colaboraciones grupales, interés para conocer la cultura de los hablantes de la lengua extranjera, la vasta difusión de canciones, juegos e informaciones en los medios de comunicación social en el lenguaje inglés (Chacón, 2003).

En tal sentido, Baro (2011) manifestó que el emplear tecnologías les permite a los estudiantes que se entretengan realizando indagaciones con la utilización de herramientas en las páginas web o app sobre el tema propuesto, siempre y cuando el docente los asesore, de tal forma que estén divirtiéndose y al mismo tiempo están auto-educando, tratando de mejorar su habilidad por aprender para que pueda solucionar sus propias dudas en la resolución de problemas.

Gutiérrez, (2018) clasifica las estrategias didácticas en cognoscitivas que se encarga de mantener la atención del estudiante, enseñanza se caracteriza por insertar diferentes actividades a los contenidos que se le proveen, la didáctica conforma las herramientas necesarias para facilitar el aprendizaje y por último el aprendizaje que tiene como función de emplear nuevos conocimientos. Con ayuda de estos 4 elementos el aprendizaje tiene más complejidad de darle al alumno más facilidad para sus estudios en cualquier área de contenidos.

Mientras tanto para Hernández et al. (2014) mencionan que dentro de un aprendizaje se exponen métodos exclusivos que cumplan con las necesidades en entorno a lo social para las situaciones que se presenten dentro del sistema educativo, de tal manera que los estudiantes se sientan seguros al momento que se emplee las metodologías sin necesidad de tener timidez o pánico al momento de expresarse.

El educador tiene la misión de preparar contenidos que se han adecuados con una estructura de integración de disciplinas y métodos relacionado con el progreso del niño, es decir que mediante el uso de actividades el estudiante pueda activar y promueve el interés para intentar, observar, averiguar, arriesgarse, y fomentar un desarrollo intelectual (Jiménez, 2013). Es decir que, el aprendizaje es un proceso que permite el desarrollo humano, desde lo cognitivo, lo procedimental y lo actitudinal. Según Bustamante y Hernández (2021):

Es por esto que desde los primeros grados de escolaridad se requiere de políticas educativas serias en materia educativa que permita garantizar 30 al derecho a una educación donde prevalezca el principio de calidad, integralidad; de accesibilidad y permanencia. Sumado a ello, se requiere que los maestros asuman el proceso de manera seria y diseñen estrategias de aprendizaje que sean pertinentes y coherentes

con las necesidades de los estudiantes, es decir que los procesos de aprendizaje estén orientados inicialmente hacia el desarrollo de las dimensiones del desarrollo humano. (p.33)

## **MATERIAL Y MÉTODOS**

La presente investigación tiene un desarrollo de corte cualitativo, ya que se lleva a cabo un proceso de recolección de información en la explicación de experiencias y cotidianidad de los actores debido a una indagación en la aplicación del enfoque lúdico como táctica metodológica para fomentar el aprendizaje del inglés en alumnos de educación básica. Para el desarrollo del presente análisis, se usó una metodología de tipo documental.

(Baena, 2019) menciona que es una técnica que se fundamenta en la selección y compilación de información mediante la lectura crítica de documentos bibliográficos, bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación e información. Simultáneamente, la indagación se apoyó en la investigación de carácter detallado; ya que como lo expresa, indica que la averiguación detallada está interesada por especificar propiedades, características y puntos relevantes de un tema de estudio determinado, con la intención de analizarlo y describirlo.

Para la recolección de la presente información, en base a lo cualitativo se utilizó como instrumento la investigación documental en palabras de Rizo (2015) el proceso de investigación documental se dispone, esencialmente, de documentos, que son el resultado de otras investigaciones, de reflexiones de teóricos, lo cual representa la base teórica del área objeto de investigación, el conocimiento se construye a partir de su lectura, análisis, reflexión e interpretación de dichos documentos (p.22). Es necesario resaltar que, la aplicación de esta técnica fue a través de técnica documental donde la información fue extraída de libros, tesis, y revistas.

## **RESULTADOS**

Según la revisión bibliográfica y documental realizada, se destacan diversos aspectos de los autores con respecto al enfoque lúdico como estrategia metodológica para fomentar el aprendizaje del idioma inglés y algunas estrategias lúdicas, encontrándose, como datos relevantes, los aportes críticos de los autores, que permiten visualizar el valor de innovar en la práctica con la firme intención de conseguir aprendizajes significativos y esperados, que simultáneamente permitan conseguir el concepto de “aprehender” el razonamiento, como una acción fundamental que tendrá que ser considerada por todo profesor para lograr conseguir resultados fines del proceso de enseñanza-aprendizaje bajo los recursos de la

utilización de las tácticas lúdicas y a su vez se resaltan ciertas estrategias que pueden ser empleadas en los estudiantes de educación básica.

Tabla 1.

Aportes en las Actividades Lúdicas en los contextos educativos (arqueo heurístico de textos y artículos)

Autor/año	Análisis crítico del investigador	
Jiménez, (2013)	Las actividades lúdicas se asocian a lo que se realiza durante el tiempo libre, proporcionando al cerebro la liberación de endorfinas, serotonina, y los neurotransmisores que ocasionan sensación de bienestar, pueden o no realizarse en compañía de otros, estimulando la concentración y flexibilidad mental.	En muchas ocasiones las actividades lúdicas además de liberar sustancias beneficiosas genere autonomía y que aumenten los valores de compañerismo, amistad, felicidad entre otros.
Chimbo, (2019)	Es por ello que el enfoque lúdico es materia de interés por parte de los docentes, con el fin de promover el aprendizaje del inglés desde los centros de formación educativa.	Destaca que el inglés se convierte en una oportunidad de aprovechamiento para su desarrollo futuro por lo que es necesario usar estrategias motivantes para lograr la construcción de su aprendizaje.
Gutiérrez, (2018)	Menciona que “las estrategias son el sistema de actividades, acciones y operaciones que permiten la realización de una tarea con una calidad requerida	Esta aportación induce a docentes y estudiantes a orientar sus objetivos, tener una secuencia, que permita optimizar + tiempo y recursos a fin llegar al logro de los aprendizajes
(Pabón, 2019)	La adquisición de conocimientos se hace significativa cuando el niño incorpora nuevos contenidos de una forma práctica-lúdica.	El autor remarca la importancia de la creatividad que debe poseer el docente para realizar planeaciones didácticas integrando actividades que permitan al estudiante, enfrentarse a cada una de las exigencias que respecto al aprendizaje de lengua extranjera le presenta en su quehacer diario

Andrade, (2021)	Los tipos de juegos que pueden promover el aprendizaje del lenguaje inglés en los estudiantes de educación básica han construido un apoyo para el maestro y la eficiencia en la adquisición de habilidades comunicativas.	La probabilidad del ingreso a diferentes espacios para la praxis y comprensión oral y escrita reformula los papeles del maestro y del alumno que se adapta a este modo dual para lograr las metas del proceso de enseñanza-aprendizaje.
(Díaz et al., 2016).	La enseñanza del idioma inglés en nuevos ambientes educativos es un reto para los docentes porque requieren estar a la vanguardia de los recursos didácticos que ofrece Internet, este ofrece programas, guías, videos, canciones, juegos etc.	Es trascendental considerar en la actualidad el uso de las tic como herramientas en el proceso innovador de aprendizaje.
Baena, (2019)	La incorporación plena de las TIC tanto al campo profesional como al personal en el ámbito educativo no sólo no puede sustraerse a esta realidad, sino que tiene ante sí el reto de hacer frente a las desigualdades sociales que se manifiestan en el acceso a la utilización de estas tecnologías y la alfabetización digital.	Como parte de la era digital y el entorno global es necesario utilizar recursos que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje en el entorno lúdico de las tic.
Alcedo, (2011)	El enfoque lúdico son todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego.	El enfoque que da el autor es referente al impacto pedagógico que promueve el aprendizaje cuando se planifica por medio del juego.

Tabla. 2

Las estrategias en las Actividades Lúdicas en los Contextos Educativos (arque heurístico de textos y artículos). Arteaga et., al (2015), Guamán (2021), Gutiérrez (2018), Saavedra (2020), Chaparro (2015), Arcos (2015) y Díaz et., al (2016).

Estrategias	Análisis crítico del investigador
-------------	-----------------------------------

Elaboración de blogs y wikis.	Se utilizan para plasmar ideas propias sobre temas entendidos a través de medios electrónicos interactivos Foros de discusión (presencial o vía internet). Se utiliza para que los alumnos expongan sus comentarios libremente de un tema propuesto por el profesor o por otro compañero del curso.	Estas herramientas les permiten a los estudiantes poder expresar o dar a conocer una información referente a un tema preferido.
El diario de campo	Es un registro cotidiano, reflexivo y sistemático del trabajo teórico y práctico de la investigación dentro del aula de clase, este permite recoger una mayor cantidad de información objetiva, veraz y detallada de todo el proceso de observación, indagación y prácticas pedagógicas.	Esta actividad les permite a los estudiantes tener una retentiva o retroalimentación.
Find That Word	Se trata de un asistente que genera sopas de letras a partir de las palabras que escribas. Puedes escoger el número de letras de largo y ancho, y cómo se verá la sopa de letras cuando la imprimas, incluyendo o no las palabras a buscar o las soluciones marcadas. Una vez terminada, Find That Word permite exportar la sopa de letras a PDF para que puedas imprimirlo cuanto quieras.	Al realizar esta actividad el estudiante podría practicar acordándose del vocabulario de algún tema visto en clase. De esta manera tendrá más facilidad para memorizar.
Festival de la canción inglesa	Escoger las canciones para la presentación. Escuchar atentamente la letra de cada canción comprendiendo su significado y correcta pronunciación. Aprender cada canción con los movimientos correspondientes.	En ocasiones exciten ciertos festivales donde los estudiantes realizan una participación en el canto, por lo tanto, el docente encargado de la labor los prepara para el momento.
La dramatización y el teatro.	Considerando que los niños son entes en gran parte prácticos y activos durante el proceso de enseñar aprendizaje es importante utilizar la dramatización como un mecanismo o estrategia didáctica ya que permite fortalecer la expresión oral de los estudiantes ayudando a fortalecer un dialogo entre dos o más personas creando una comunicación real y así de esta manera tener un aprendizaje significativo por medio de actitudes que se debe tomar de cada personaje de la obra y así de esta manera ayudada a la expresión oral.	Sin duda alguna esta actividad tiene como labor que el estudiante primeramente pierda la timidez de hablar frente a los demás en el caso del idioma ingles esta estrategia le promueve la acción de expresarse con actitud.

Las fichas mágicas	Los estudiantes deben elaborar una ficha teniendo en cuenta las dificultades que se presentan en las diferentes áreas, allí ellos darán a conocer cuáles son las áreas donde más inconvenientes se les han presentado en cuanto al desarrollo de sus estándares de competencia y con nombre propio los temas o subtemas donde radica la dificultad. Con ellas se han de construir actividades y estrategias de nivelación y aclaración de dudas; se recomienda a los estudiantes ser muy honestos y sinceros en la elaboración de las fichas.	Es decir, esto les permite a los estudiantes responder a sus preguntas en tanto a algo que no les ha quedado claro exponiendo los problemas con mas dificultades.
Aprender con tecnología	Desde las herramientas tecnológicas se elaboran las actividades tendientes a la formación de hábitos de estudio Se constata que los estudiantes utilicen las herramientas tecnológicas en el desarrollo de las temáticas educativas y no en otras cosas De manera activa y participativa se desarrollan todas las actividades con la presencia de estudiantes, docentes, padres de familia.	Es consciente que en esta época el uso de tecnologías está permitido siempre y cuando esté autorizado por el docente. Esta nueva estrategia educativa permite la participación y conocimiento a los que conforman la coordinación de los dirigentes del salón.
Doulingo	es una aplicación que se puede bajar y llevar en tu celular, ayuda al estudiante a repasar vocabulario y algunas reglas gramaticales.	Sin duda esta app es muy útil que se la puede llevar a donde uno vaya con la facilidad de aprender desde donde me encuentre.
La pelota preguntona	Los estudiantes se sientan en círculo y se van pasando la pelota hasta que el profesor haga una señal para detener el ejercicio. La persona que se ha quedado con la pelota en la mano se presenta al grupo y dice su nombre, edad y aficiones. El juego continúa hasta que todos los alumnos hayan tenido la pelota en la mano. En caso de que la pelota caiga en manos de un alumno que ya se ha presentado, el resto del grupo tendrá derecho a hacerle una pregunta.	La labor de esta dinámica es que los estudiantes se conozcan y socialicen entre ellos, implementando el uso del tema “personal information”.
Bingo o lotería	El bingo (del inglés bingo) es un juego de azar que consiste en un bombo con un número determinado de bolas	Esta estrategia le permite al alumno memorizar los números

	<p>numeradas en su interior. Los jugadores juegan con cartones con números aleatorios escritos en ellos, dentro del rango correspondiente. Un locutor va sacando bolas del bombo, anunciando los números en voz alta. Si un jugador tiene dicho número en su cartón lo tacha, y el juego continúa así hasta que alguien consigue marcar todos los números de su cartón.</p>	<p>en ingles de manera divertida y con la premiación al hacer bingo.</p>
--	---	--

## ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Al analizar los resultados que se obtuvieron por medio de la revisión bibliográfica de varios autores, se evidencio que es muy indispensable tener el conocimiento de estrategias lúdicas para mejorar la actualidad de conocimiento de aprender el idioma inglés, sin dejar a un lado que antes de aplicar una actividad lúdica se debe conocer a sus estudiantes y el ambiente donde se realizara dicha actividad es saber de cómo podrían recibirla, tratar de explicarla para que no exista problemas, poner reglas para que no tengan alguna confuncion o desanimo de no querer participar y contar con las herramientas necesarias para realizarla.

## DISCUSIÓN

Es necesario recalcar que las actividades lúdicas se desvían por socializar al entorno con los alumnos con la finalizad de aprender, relacionarse con los otros y siempre pueda seguir las normas. Hay que mencionar, que la lúdica rige a la educación en la integralidad, participación y a su vez se enfoca al desarrollo de las dimensiones cognitiva - comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

Por consiguiente, para autores como Pabón (2019), 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 Sánchez (2016), las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha se 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 Sandoval (2008), 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, Baena (2019) 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 Jiménez (2013) sostiene 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 la tabla primera se manifiesta teorías de algunos autores acerca de lo menciona con las estrategias lúdicas, con respecto a Mendieta (2018) afirma que el juego es una actividad que contribuye al desarrollo la interpretación y la socialización del niño, y, empleado en forma correcta, constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo como es la lectoescritura, 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.

En cuanto a, Chimbo (2019) sostiene 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 (Calderón, 2014) 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 en el idioma inglés.

De acuerdo con (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 Pastor, (2014) el docente debe contar con ciertas actitudes, frente a una nueva gestión curricular y para ello debe capacitarse, 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 et al. (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.

Desde la perspectiva de Salgado (2017), las actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés pueden emplearse a la perfección en la motivación que el docente quiere brindar su enseñanza y asegurar que es necesario diseñar actividades lúdicas 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.

En la segunda tabla se dan a conocer varias estrategias lúdicas citadas por varios autores con referente al tema, dentro de la educación básica, con la finalidad de mejorarle y facilitarle tanto al educador como al educando la forma de enseñanza de una manera más fácil y divertida. No hay que olvidar que es muy importante tomar en cuenta estas actividades porque para muchos aprender inglés es monótono y aburrido.

## CONCLUSIONES

Para concluir, el juego es la táctica de preparar a los más pequeños con destrezas que requieran más adelante en su diario vivir. Así mismo se define al juego didáctico, como un estimulante que sirve para aumentar el talento, competencia e inteligencia mediante una intervención eficaz y dinámico de los estudiantes. Sí, de juego didáctico nos referimos se tiene que tener en cuenta el interés y la edad del niño es por eso que se utiliza muy poco porque desconoce sus diversas ventajas.

Las actividades lúdicas tienen sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas de lo vivido. No obstante, estas actividades conducen a los estudiantes poder relacionarse con otros y expresar lo que piensan y sienten en torno a la cantidad de habilidades.

En cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje este se compone del primordial que es

profesor, seguido el estudiante, después va el contenido y el ambiente escolar por ultimo. El docente en la práctica del idioma ingles tiene como finalidad aumentar las habilidades y capacidades mediante el uso de estrategias que conducen al éxito y apoyo a superarlos obstáculos. En este sentido, lo lúdico es un facilitador que le ayuda al alumno en el contenido o la materia de manera entretenida facilitando obtener un conocimientos y desarrollo de habilidades que fomente su ánimo para aprender.

En particular, entre los hallazgos encontrados, es importante permitir que se integren las actividades lúdicas, estas no solo facilitarían la practica en la gramática, el vocabulario o la pronunciación convirtiendo su mejora intelectual que le permita al niño y la niña aprender el idioma ingles de manera participativa y entretenida sin temer a las burlas de expresar o a equivocarse frente a los demás sobre algún tema que se esté instruyendo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcedo, Y. (2011). *El Enfoque Lúdico como estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de educación Primaria*. Madrid : SABER, 69-76.
- Andrade, D. (2021). *EL enfoque lúdico como estrategia metodológica para enseñar el idioma inglés a los niños de educación básica*. [Trabajo de grado]: Universidad Central del Ecuador.
- Ansó, M. (2017). *Pedagogías lúdicas de innovación: buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales*. [Tesis doctoral]: Universidad de Extremadura, Badajoz, España.
- Arteaga, A. Humanez, J. & Santana, N. ( 2015). *QUE TIPO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PERMITEN EL DESARROLLO DE HÁBITOS DE ESTUDIO EN ESTUDIANTES DEL GRADO 5° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INEM LORENZO MARÍA LLERAS DEL MUNICIPIO* . [Trabajo de Titulación ]: FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES.
- Arcos, B. (2015). *Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos* . [Tesis de Grado]: Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1509/1/76025.pdf>
- Baena, M. (5 de octubre de 2019). *flup*. Obtenido de La importancia de los tics en la educación: <https://www.flup.es/importancia-tics-educación/>
- Baro, A. (2011). "Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento". *Inovación y experiencias educativas*, 10.

- Calderón, L. (2014). *Estilo de aprendizaje*. México: Limusa.
- Cano, Y. (2016). *Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de la Expresión Oral del Idioma Inglés en estudiantes de décimo año de Educación General Básica jornada vespertina del colegio fiscal, "Andrés Bello"*. [Trabajo de Titulación]: Quito.
- Chacón, T. (2003). *Hacia el desarrollo de una práctica pedagógica reflexiva*. [Trabajo de licenciatura] : Universidad de los Andes.
- Chaparro, C. (2015). *PROYECTOS LÚDICO-PEDAGÓGICOS PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD DE LA ESCUCHA* . [Trabajo de titulación]: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Chimbo, O. (2019). *ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA CASO: COLEGIO INTERCULTURAL JATUN JUIGUA*. [Proyecto de investigación]: Sede Ambato.
- Díaz, F. (2010). Los profesores ante las innovaciones curriculares. *Iberoamericana de Educación Superior* , 41.
- Díaz, F. Gómez, R. & Otero, S. (2016). *Estrategias Lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes de educación básica en la Ciudad de Montería*. Montería Córdoba.
- Domínguez, C. (2015). *LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA* (2 ed.). Ciudad Juárez, Chihuahua, México: Universidad autónoma de Juárez subdirección de publicaciones.
- Espinoza, N. Flores, J. & Hernández, J. (2017). *Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel*. . [Título de licenciatura]: UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA UNAN-MANAGUA.
- Garibotto, V. Rios, C. & Rodríguez, N. (2019). ESTILOS DE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS, UNA MIRADA AL CONTEXTO INTERNACIONAL. *Repository*, 69.
- Gómez, E. &. (2009). *LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE*. Medellín : Universitaria Los Libertadores.
- Gómez, L., Muñoz, L y Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Autonoma del Caribe*.
- Gordillo, M. (2016). *La Dramatización en el Aula en el Desarrollo de la Expresión Oral del Idioma inglés de los estudiantes de octavo años de Educación Básica*. [Trabajo de Titulación]: Universidad Central del Ecuador .
- Guaman, J. & Palacios, K. (2019). *Estrategias de aprendizaje para niños con déficit de atención 5 a 6 años*. [Guía didáctica para docentes].

- Guamán, P. (2021). *Estrategias Ludicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la unidad educativa particular Carlos Crespi II, año lectivo 2019-2020*. [Trabajo de Titulación]: UNIVERSIDAD TECNICA SALESIANA SEDE DE CUENCA. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Guerrero, M. (2014). *Metodologías Activas y Aprendizaje por Descubrimiento*. España.: Mardapal Interactive Media.
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y "aprender a aprender". *Tendencias Pedagógicas*, 31, 83-96. doi: <http://dx.doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Gutiérrez, C. (2018). *Juegos de salón mejoran las relaciones interpersonales entre los actores de la comunidad educativa República de Francia en los estudiantes de Séptimo año de Educación General Básica, en el período 2017-2018*. [Proyecto de Titulación]: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR SEDE SANTO DOMINGO. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15723/1/T-UCE-0019-SSD-001.pdf>
- Hernández, S. Baptista, L. & Fernandez, C. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Jiménez, C. (2013). *Magisterio*. Obtenido de JimCerebro Creativo y Lúdico: Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI: Bogotá
- Jiménez, C. (2000). *Cerebro creativo y ludico*. Bogota : Bogotá Cooperativa editorial Magisterio 2000.
- Londoño, Y. Perez, S. & Valerio, M.(2018).*El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años*. [Trabajo de Titulación]: Universidad Santo Tomás.
- Mendieta, T. Bermeo, S. & Vera, J. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. *Espirales*, 4.
- Mena, S. Monsalve, M. & Foronda, R. (2016). *LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA –APRENDIMZAJE*. [Trabajo de grado]: Universidad los Libertadores.
- Montoya, G. (2021). *ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLES BASADA EN UN MODELO LÚDICO - COMUNICATIVO PARA LA MEJORA DE LA INTERCACION ORAL* . [Trabajo de grado Académico]: UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN .
- Ortiz, A. (2009). *Afectividad, Amor y Felicidad, Evaluación y problemas de Aprendizaje*. Bogotá: Ediciones Litoral.
- Pabón, N. (2019). *Estrategias Lúdico-pedagógicas para promover la enseñanza del inglés en el nivel de educación básica*. Portafolio de investigación, 1-15.

- Pastor, A. (2014). *EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS*. [Trabajo de grado]: Universidad de Valladolid .
- Peña, V. (2019). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencia lingüísticas*. [Estudio de Caso]: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Rivas, L. (2016). *METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE*. [Trabajo de Licenciatura]: Universidad Rafael Landívar.
- Farias, D. Rojas, F. (2010). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores*. [Tesis de licenciatura]: Universidad Simón Bolívar, Caracas, Venezuela.
- Salgado, N. (2017). *Propuesta metodológica para el aprendizaje de inglés en la Universidad Tecnológica Equinoccial (Ecuador) con el uso de las TIC*. [Tesis Doctoral]: Universidad de Extremadura.
- Saavedra, S. (2020). *JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROPECUARIO, PUCALLPA - 2019*. [Trabajo de titulación]: UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYAL.
- Sánchez. (2016). *Técnicas lúdicas para el aprendizaje de la lectoescritura*. [Trabajo de Licenciatura]: Madrid: Alfaimpresiones.
- Sandoval, M. (2008). El guión didáctico. *Integración Iberoamericano*.
- Shubert, P. (2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. *Cognosis*, 96.
- Restrepo, J. Tamayo, A. (2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, Y UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*. , 112.
- Valencia, L. (2010). Planeación estratégica en la integración del informe de actividades de una Institución de Nivel Medio Superior Pública. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa* , 4.

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior, tesis, proyecto, etc.