

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.617>

Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica

Directed games and motivation in tenth year students of Basic General Education

Jimmy Alberto Caicedo-Coello

jcaicedo4577@pucem.edu.ec

Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Extensión Manabí, Portoviejo
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0003-3869-9905>

Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso

pvallejo@utm.edu.ec

pvallejo@pucem.edu.ec

Universidad Técnica de Manabí
Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Extensión Manabí, Portoviejo
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0003-3248-7864>

María Elena Moya-Martínez

mmoya@pucem.edu.ec

Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Extensión Manabí, Portoviejo
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-7504-6933>

Recibido: 10 de noviembre de 2019

Aprobado: 20 de diciembre de 2019

RESUMEN

La investigación se planteó como objetivo general: Determinar la relación entre los juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Fanny S. de Baird” de la Parroquia Leónidas Plaza del Cantón Sucre en el primer trimestre del periodo lectivo 2018-2019. Se fundamentó desde la paradigma cuantitativo, mediante un tipo correlacional transeccional de Pearson, la población total fue de 127 personas participantes a quienes se les aplicó dos instrumentos tipo cuestionario en escalamiento de Likert de cuatro alternativas de repuesta con la finalidad de medir lo referido a los juegos dirigidos y motivación. Al generarse un resultado de $r = -.404^{**}$ se obtiene una correlación negativa débil, estableciéndose una relación inversamente proporcional, la motivación se ve

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

influenciada positivamente por los juegos dirigidos, así mismo al producirse correlación significativa en el nivel 0,01 se acepta la hipótesis afirmativa y se rechaza la nula.

Descriptores: Educación alternativa; experimento educacional; innovación educacional; desarrollo de la educación.

ABSTRACT

The research was proposed as a general objective: To determine the relationship between directed games and motivation in students of the tenth year of Basic General Education of the Educational Unit "Fanny S. de Baird" of the Leonidas Parish Plaza del Cantón Sucre in the first quarter of the 2018-2019 school period. It was based on the quantitative paradigm, through a Pearson correlational correlational type, the total population was 127 participants who were applied two questionnaire-like instruments in Likert scaling of four response alternatives in order to measure what was referred to directed games and motivation. When a result of $r = -.404^{**}$ is generated, a weak negative correlation is obtained, establishing an inversely proportional relationship, the motivation is positively influenced by the directed games, and when a significant correlation occurs at the 0.01 level, the hypothesis is accepted. affirmative and the null is rejected.

Descriptors: Alternative education; educational experiments; educational innovations; educational development.

INTRODUCCIÓN

El contexto global educativo transita en la consolidación de adopción de nuevos enfoques pedagógicos que contribuyan a una educación de calidad por medio de la innovación, es así como se ha experimentado con perspectivas educativas centradas en el estudiante (Peche Cruz & Giraldo Supo, 2019). La centralidad en el estudiante permite proponer alternativas que en la educación tradicional no serían involucradas, siendo el juego dirigido una opción a fomentar el conocimiento en los estudiantes, para esto se requiere que el docente se encuentra formado para trabajar bajo una concepción lúdica, por cuanto el uso de juegos no implica improvisación o que se trabaja sin un objetivo establecido, al contrario, se persigue un fin de modo diverso. En este contexto, Palacio Erazo (2016), indica que:

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

El juego es muy importante en el desarrollo de los niños y niñas, más aun cuando se trata de un juego dirigido, ya que existe la presencia de un adulto el cual se encarga de guiar la actividad y cumplir con el objetivo planteado (p. 60).

Por medio del juego dirigido, el estudiante puede aprender a desarrollar un pensamiento divergente al aprender de un modo no clásico, pudiendo generar un aprendizaje significativo a partir de los significados otorgados a un determinado objeto o ente de estudio, así no solo aprende, sino, que tiene la oportunidad de promover el crecimiento cognitivo a partir de una eficaz transformación de sus estructuras mentales (Martínez Albán, Vallejo Valdivieso & Moya Martínez, 2019). Siendo indispensable que no solo estudiantes y docentes participen en el aprendizaje, es necesaria la incorporación de los padres, por cuanto el enfoque centrado en el estudiante requiere trabajar en base a un paradigma donde el discente tiene la mayor responsabilidad.

Siendo pertinente que el estudiante se encuentre motivado al aprendizaje, siendo el docente y padres un factor externo importante para lograr tal fin, considerándose además la necesidad de fomentar una motivación intrínseca. En este sentido, los juegos dirigidos son una herramienta importante en la motivación de los alumnos y alumnas, por cuanto son actividades que permiten liberar tensiones, sobre todo integrar a los miembros que se encuentran en un determinado sitio o espacio, más aun cuando esta motivación es en pro al nuevo conocimiento o el nuevo aprendizaje, por ello la motivación es sin duda alguna la clave para que el infante desee estar vinculado en los juegos, cualquiera que este sea.

Alemán Marichal, Navarro de Armas, Suárez Díaz, Izquierdo Barceló & Encinas Alemán (2018), explican que “la motivación es un elemento importante a considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se entiende como la intención de producir en el estudiante la ejecución consciente y deseada de una actividad” (p. 1257). Es importante reconocer el papel fundamental que tiene el juego en la motivación, más aun el dirigido por cuanto por medio de este se logra que los alumnos y alumnas fomenten sus conocimientos que traen de casa o que simplemente ya tiene, lo que se hace es que estos conocimientos se hagan significativos. Desde este punto de vista el aporte

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

teórico, el educador debe hacer reflexión sobre el papel que está ejerciendo en la formación de sus educando sobre sus conocimientos, su accionar pedagógico, aplicación de métodos innovadores que permitan motivar a sus estudiantes con juegos dirigidos que lleguen a los mismos para la formación de su nuevos conocimientos.

Así se promueve una educación dinámica, activa, recreativa, por medio de destrezas, juegos didácticos, se podría lograr que tanto estudiantes, maestros y padres de familia interactúen en el desarrollo de los conocimiento de cada uno de los estudiantes. Desde lo planteado, se contribuye además en consolidar la concepción de Buen Vivir plasmado en la Constitución de la República del Ecuador (2008), específicamente en su artículo 275. Se educa desde las posiciones que reivindican la revisión y reinterpretación de la relación entre la naturaleza y los seres humanos, manifestando que el mismo es el centro del cosmos, el hombre es único y todas las actividades humanas han sido creado por él, esta proyección del buen vivir incluye todas las actividades humanas como son las ciencias sociales, al tiempo que es novedosa.

Es así que el Ecuador viene impulsando políticas educativas que han permitido focalizar el crecimiento del país en este sector, el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2018), señala que:

En general, en la región latinoamericana se observa una tendencia creciente desde el 2006 al 2015. Mientras Chile encabeza la región, Ecuador se encuentra ligeramente por encima del promedio regional. En los últimos 5 años Ecuador ha mejorado en el subíndice de educación respecto de la región (pasó de estar 0,013 puntos arriba del promedio regional a estar 0,033 puntos arriba del mismo). Respecto de los países vecinos, Colombia y Perú, Ecuador comenzó en 2008. (p. 24).

La educación ecuatoriana al asumir nuevas concepciones paradigmáticas y pedagógicas enfocadas a la generación de un aprendizaje activo en el estudiante, ha logrado alcanzar metas concretas para superar progresivamente las adversidades, debilidades, del pasado, siendo pertinente contribuir desde los espacios educativos a la consolidación de las políticas educativas en cooperación desde el rol docente, por consiguiente la investigación se planteó como objetivo general: Determinar la relación entre los juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

General Básica de la Unidad Educativa “Fanny S. de Baird” de la Parroquia Leónidas Plaza del Cantón Sucre en el primer trimestre del periodo lectivo 2018-2019.

Aspectos teóricos

El juego puede ser percibido como una actividad de entretenimiento o de esparcimiento, sin embargo, cuando este es dirigido con fines pedagógicos, se constituye en una estrategia que permite generar aprendizaje en el estudiante desde una óptica constructivista, Sánchez (2014), citado en Palacio Erazo (2016), opina que “la teoría constructivista se manifiesta principalmente a través de los siguientes métodos: aprendizaje-descubrimiento; aprendizaje basado en problemas; aprendizaje por indagación; aprender-haciendo” (p. 20). Al abordarse constructivísticamente la educación, se puede implementar estrategias como el juego dirigido en función de promover la construcción de conocimiento a partir de la interacción entre el sujeto, sus experiencias y el objetivo que persigue el docente al trabajar en base a los juegos dirigidos. Por lo tanto, Reyes, (2014), citado en Palacio Erazo (2016), contempla que:

El juego actualmente tiene un componente estratégico esto se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los niños y niñas. El juego actualmente tiene un componente estratégico esto se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los niños y niñas (p. 20).

Lo abordado permite tener en cuenta el trabajo pedagógico en función del juego dirigido, el cual debe desarrollarse en función de los objetivos pedagógicos que procura el sistema educativo en conformidad de consolidar una educación de calidad e inclusiva, siendo necesario emplear el juego según su tipología, articulándose una relación proporcional entre el estudiante y el aprendizaje, incrementándose la capacidad metacognitiva (Muñoz Morales, Barrientos Oradini, Araya Castillo & Reyes Saavedra, 2019).

Tipos de juegos

Constituyen una forma de relación muy constructivista y en este sentido los trabajos a investigar se clasifican de acuerdo a las siguientes categorías, de acuerdo a Alarcón Fabre (2015, p. 20):

- a) Juego de descubrimiento: favorece el desarrollo intelectual a la capacidad de plantearse problema de una manera creativa y de resolver los acuerdos a la capacidad de moverse en varios estudios de desarrollo conceptual.
- b) Juegos sociales: influyen en el desarrollo social y general, tiene que ver con la capacidad de al momento de suceder, realizar deseos y ambiciones capacidad imaginativa colaborar y cooperar con otras personas ayuda a la fluidez de la comunicación, aprender y valorarse así mismo.
- c) Juegos imaginativos: proporciona ocasiones de expresar emociones, actuar y resolver aspectos problemáticos.
- d) El juego creativo: desarrolla la destreza de coordinación pequeñas escalas, destrezas de pensamiento conceptual, abstracto lateral, repuestas creativas a problemas y capacidad para expresión y auto-expresión y la seguridad de ellos.
- e) El juego colectivo: La definición que ponemos a continuación se acerca más a lo que entendemos como juego colectivo: competición mental o física desarrollada de acuerdo con unas reglas en la que los participantes juegan en oposición mutua directa y en la que cada bando trata de ganar y de impedir que lo haga el contrario.

Los juegos al ser diversos en su propósito, el docente puede diseñarlos en concordancia con los requerimientos pedagógicos plasmados en la planificación institucional, así mismo podría implementar juegos genéricos o conocidos en el ámbito educativo, así tanto docente como estudiantes ven proporcionada su creatividad, siendo este un factor que en la educación tradicional de estímulo – respuesta tiene poca cabida, por lo que la interactividad social contribuye a la conformación de un aprendizaje significativo en relación a las necesidades del estudiante.

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

MÉTODO

La investigación desde una concepción metodológica se fundamentó desde la paradigma cuantitativo, mediante un tipo correlacional transeccional de Pearson, con la finalidad de cumplir con el objetivo general, así mismo se apoyó en lo descriptivo para identificar el comportamiento de modo aislado de las variables de estudio. Para tal propósito se trabajó con la población de estudiantes y docentes del décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Fanny S. de Baird” de la Parroquia Leónidas Plaza del Cantón Sucre en el primer trimestre del periodo lectivo 2018-2019, la cual se encuentra conformada por 113 discentes en dos turnos de atención (mañana – tarde) y 14 docentes para una población total de 127 personas participantes a quienes se les aplicó dos instrumentos tipo cuestionario en escalamiento de Likert de cuatro alternativas de respuesta con la finalidad de medir lo referido a los juegos dirigidos (23 ítems) y motivación (27 ítems).

Ambos instrumentos fueron sometidos al juicio de tres expertos para la validación de contenido, mientras que la confiabilidad fue desarrollada mediante la aplicación de una prueba piloto aplicada a 20 sujetos con características similares a la muestra de investigación, pero que no pertenecen a la misma. El instrumento referido a juegos dirigidos obtuvo un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0,92 mientras que el referido a motivación obtuvo un coeficiente de 0,91 lo cual los cataloga como altamente confiabilidad, empleándose el programa estadístico SPSS V25 para tal fin.

Así mismo se procedió a calcular los datos descriptivos y correlacional, con la finalidad de describir y determinar la relación de las variables de investigación, utilizándose el programa estadístico SPSS V25, permitiéndose ordenar en cuadros los resultados para su presentación y análisis, destacándose que por ser una investigación correlacional transeccional, la medición de información, se realizó en un único momento, lo referido a lo metodológico descrito, se sustentó desde la visión de (Hernández, Fernández, Baptista, 2014).

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

RESULTADOS

Se presentan los resultados de la investigación en función de dos aspectos fundamentales, el primero en describir el comportamiento de las variables desde una postura descriptiva, segundo desde una correlación en función de determinar la relación de las variables:

Cuadro 1

Uso de Juegos dirigidos en clase

Alternativas	Frecuencia	%
1 Nunca	23	18
2 A veces	12	10
3 Regularmente	13	10
4 Siempre	79	62
Total	127	100

La opción siempre respondió en un 62% que ha participado en donde se emplea el juego dirigido en clases, mientras que las opciones regularmente 10% a veces 10% y nunca 18%

Cuadro 2

Te motiva estudiar a partir del uso de juegos dirigidos

Alternativas	Frecuencia	%
1 Nunca	12	9
2 A veces	10	8
3 Regularmente	9	7
4 Siempre	97	76
Total	127	100

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

La opción siempre respondió en un 76% que se motiva a estudiar a partir del uso de juegos dirigidos en clases, mientras que la opción regularmente se refirió en un 7% a veces 8% y nunca 9%

Cuadro 3

Aprendes mejor a partir de actividades donde se juega

Alternativas	Frecuencia	%
1 Nunca	14	11
2 A veces	13	10
3 Regularmente	15	12
4 Siempre	85	67
Total	127	100

La opción siempre respondió en un 67% que aprende mejor a partir de actividades donde se juega, mientras que la opción regularmente se refirió en un 12% a veces 10% y nunca 11%

Cuadro 4

El aprendizaje lúdico contribuye a tu formación integral

Alternativas	Frecuencia	%
1 Nunca	10	8
2 A veces	9	7
3 Regularmente	14	11
4 Siempre	94	74
Total	127	100

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

La opción siempre respondió en un 8% que aprende mejor a partir de actividades donde se juega, mientras que la opción regularmente se refirió en un 7% a veces 11% y nunca 74%

Cuadro 5

Correlación entre los juegos dirigidos y la motivación en estudiantes

		Juegos	Motivación
Juegos	Correlación de Pearson	1	-,404**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	127	127
Motivación	Correlación de Pearson	-,404**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	127	127

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Al generarse un resultado de -, 404** se obtiene una correlación de Pearson negativa débil, estableciéndose una relación inversamente proporcional, por lo que implica que la motivación se ve influenciada positivamente por los juegos dirigidos, así mismo al producirse correlación significativa en el nivel 0,01 se acepta la hipótesis afirmativa y se rechaza la nula.

Prueba de hipótesis

Afirmativa: Existe relación significativa entre los juegos dirigidos y la motivación de los estudiantes.

Negativa: No existe relación significativa entre los juegos dirigidos y la motivación de los estudiantes.

DISCUSIÓN

La dimensión uso de juegos dirigidos en clase al tener un 62% de aceptación, implica que tanto estudiantes como docentes consideran satisfactoria su implementación para la promoción de una educación activa en donde lo lúdico contribuye a la conformación de un aprendizaje significativo, Córdoba, Lara & García (2017), destacan que el juego como actividad lúdica – pedagógica permite trabajar en consecución de una educación inclusiva y de calidad para el buen vivir, siendo indispensable promover esta acción en las instituciones con la finalidad de compaginar el conocimiento con el juego, situación que permite a los estudiantes aprender en consonancia con profundizar su crecimiento integral, por cuanto se tiene en cuenta todos los factores del ser humano, como es lo cognitivo, afectivo, motor, espiritual.

La dimensión motivación a estudiar a partir del uso de juegos dirigidos, al tener una aceptación del 76% se evidencia que los estudiantes y docentes interactúan pedagógicamente para el fomento de un mejor aprendizaje, concuerdan con lo planteado por Buenahora & Vivián Millán (2016), quienes destacan que los juegos dirigidos “favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, observando mayor participación, comunicación y socialización del conocimiento entre docentes y estudiantes” (p. 50).

La dimensión aprendes mejor a partir de actividades donde se juega al tener una aceptación del 67% se encuentra en sintonía con lo descrito por Vergara Rodríguez & Mezquita Mezquita (2016), señalan que los estudiantes perciben gratamente la implementación de juegos dirigidos con fines de aprendizaje, aunque destacan que esta debe ser combinada con clases donde se aborden las temáticas desde una concepción no lúdica, lo cual permite complementar el aprendizaje.

La dimensión formación integral a partir del aprendizaje lúdico, al tener una aceptación del 74% permite visualizar que el juego es concebido como una estrategia donde el estudiante no solo aprende los temas de clases, sino, valores, con la posibilidad de reflexionar su quehacer social en función de constituirse como ciudadano en virtud de una educación inclusiva y de calidad, Giraldo-Zuluaga (2015) indica que es necesario

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

educar para una ciudadanía para un aprendizaje formado en la generación de una cosmovisión ética donde la persona se sienta comprometida en aportar al fortalecimiento social.

La correlación al ser significativa en el nivel 0,01 y al aceptarse la hipótesis positiva, coincide con la investigación de Hernández-Horta, Monroy-Reza & Jiménez-García, (2018), que el estudiante se puede motivar al aprendizaje mediante la implementación de juegos, los cuales en la actualidad implica el uso de dispositivos electrónicos, el cual viene a complementar los tradicionales juegos didácticos tradicionales, lo cual implica que la educación cuenta con numerosas alternativas para propiciar un aprendizaje significativo en función de hacer uso de los diversos recursos con los cuales cuenta la sociedad globalizada en procura de promover una educación de calidad e inclusiva para el buen vivir.

CONCLUSIONES

La utilización de estrategias didácticas permite que los estudiantes sean creativos y participativos en las clases.

Las estrategias didácticas basadas en juegos dirigidos facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje originando que los estudiantes tengan un conocimiento significativo en las distintas asignaturas.

La motivación es influenciada positivamente por los juegos dirigidos, lo cual permite motivar a los estudiantes a la consecución de un aprendizaje significativo en concordancia con su contexto social, comprendiendo que no solo se aprende para aprobar, sino, para la resolución de problemas en la vida diaria, lo cual permite crecer integralmente.

La creatividad e innovación se ve influenciada positivamente cuando se trabaja con estrategias didácticas basadas en el juego dirigido, siendo así que el estudiante tiene la oportunidad de conocerse así mismo, descubriendo talentos que sería casi imposible hacerlo en el enfoque de la educación clásica.

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

La pedagogía lúdica se encuentra vigente, siendo necesario que los docentes y padres, conozcan más sobre el manejo de la misma con la finalidad de contribuir en un aprendizaje sustentado desde la responsabilidad del estudiante, por cuanto los nuevos enfoques educativos se basan en la centralidad del estudiante como ente responsable de su aprendizaje.

Es necesario ampliar la investigación a otros grados académicos con la finalidad de comprobar la efectividad de los juegos dirigidos en la motivación de los estudiantes, de ese modo, se podrá conocer con mayor pertinencia los alcances y debilidades de esta estrategia en función de fortalecer su alcance teórico - práctico en el sistema educativo ecuatoriano.

La investigación desarrollada se encuentra en consonancia con las políticas educativas del buen vivir del Ecuador, promoviendo además la educación inclusiva, por cuanto todos los estudiantes pueden participar en los juegos dirigidos, integrándose a un accionar social desde la educación formal.

REFERENCIAS CONSULTADAS

1. Alarcón Fabre, Y. (2015). Análisis de los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas de los niños de inicial I y II de educación básica en el jardín de infantes “Manuel Córdova Galarza” año lectivo 2014 -2015. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4976/1/T-UCE-0016-016.pdf>
2. Alemán Marichal, B., Navarro de Armas, O., Suárez Díaz, Izquierdo Barceló, R. & Encinas Alemán, Y. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/rme/v40n4/rme320418.pdf>
3. Buenahora, M. & Vivián Millán, L. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica en la educación superior. Recuperado de <https://doi.org/10.22235/ao.v8i2.1265>
4. Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

5. Giraldo-Zuluaga, G. (2015). Ciudadanía: aprendizaje de una forma de vida. *Educación y Educadores*, 18(1), 76-92. Recuperado de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/3956/3855>
6. Hernández, Roberto, Fernández, Carlos, Baptista, Pilar (2014). Metodología de la Investigación (sexta edición). Editorial Mc – Graw – Hill Interamericana. México.
7. Hernández-Horta, Ingrid A., Monroy-Reza, Anderson, & Jiménez-García, Martha. (2018). Learning through Games based on Principles of Gamification in Higher Education Institutions. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
8. Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2018). La educación en Ecuador: Logros alcanzados y nuevos desafíos. Resultados educativos 2017 – 2018. Recuperado de https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/CIE_ResultadosEducativos18_20190109.pdf
9. Martínez Albán, W., Vallejo Valdivieso, P., & Moya Martínez, M. (2019). Estructuras mentales y aprendizaje autorregulado en generación de aprendizaje significativo. *CIENCIAMATRIA*, 6(10), 629-645. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i10.259>
10. Palacio Erazo, K. (2016). El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la unidad educativa “Hispano América” de la ciudad de Ambato. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23357/1/Karen%20Gabriela%20Palacios%20Erazo.pdf>
11. Muñoz Morales, N., Barrientos Oradini, N., Araya Castillo, L., & Reyes Saavedra, J. (2019). Capacidades metacognitivas en el sistema educativo en instituciones educativas de educación media. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 4(7), 103-127. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v4i7.196>
12. Peche Cruz, H., & Giraldo Supo, V. (2019). El Aprendizaje Flip Learning centrado en el estudiante como generador de calidad educativa. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 4(8), 427-450. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v4i8.293>

Jimmy Alberto Caicedo-Coello; Patricio Alfredo Vallejo-Valdivieso; María Elena Moya-Martínez

13. Vergara Rodríguez, D. & Mezquita Mezquita, J. (2016). Diseño de juegos serios para reforzar conocimientos: Una experiencia educativa en secundaria. Recuperado a partir de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/10417/8515>

©2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).