



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA
FACILITAR LOS APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTOR (A)

Suárez Reyes Marjorie Jeannina

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR (A)

Lic. Amalín Mayorga Albán, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
**COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
TUTORA

Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.
ESPECIALISTA

Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA

Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por MARJORIE JEANNINA SUÁREZ REYES, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
C.I. 0201306065
TUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, MARJORIE JEANNINA SUÁREZ REYES

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **La metodología del aprendizaje basado en juegos para facilitar los aprendizajes en los estudiantes de tercer año de Educación Básica**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

MARJORIE JEANNINA SUÁREZ REYES
C.I. 0921731675
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, MARJORIE JEANNINA SUÁREZ REYES

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

MARJORIE JEANNINA SUÁREZ REYES
C.I. 0921731675
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **La metodología del aprendizaje basado en juegos para facilitar los aprendizajes en los estudiantes de tercer año de Educación Básica**, presentado por el estudiante, MARJORIE JEANNINA SUÁREZ REYES fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 0%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS <small>magister</small>		
Criterios para Evaluadores Externos CPI (3) (1)		<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p>0%</p> <p>Textos sospechosos</p> </div> <div> <p>75% Similitudes (ignorado) < 1% similitudes entre comillas < 1% entre las fuentes mencionadas < 1% Idiomas no reconocidos (ignorado)</p> </div> </div>
Nombre del documento: Criterios para Evaluadores Externos CPI (3) (1).docx ID del documento: 3282e0690895ec20ae60621e6d08e032ed181516 Tamaño del documento original: 287,07 kB	Depositante: ALEX RICARDO LOPEZ RAMOS Fecha de depósito: 21/5/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 21/5/2024	Número de palabras: 3685 Número de caracteres: 25.100

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
C.I. 0201306065
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

Agradezco a las personas que hicieron posible con sus palabras de motivación, culminar este sueño que tenía estancado durante años ya que gracias a ellos logre culminar este cuarto nivel de estudios. A mi familia por siempre motivarme a seguir adelante, a mis amigos por sus buenos augurios y no permitir que abandone este esfuerzo que he realizado en este año de instrucción para mejorar como persona y como profesional.

A los profesores de esta majestuosa universidad, por hacer posible la realización de una manera flexible, acorde a nuestros tiempos de trabajo culminar esta fase de estudios.

Marjorie Jeannina Suárez Reyes

DEDICATORIA

Dedico este trabajo y esta fase de estudios a mi familia por apoyarme moralmente por siempre darme ánimos a seguir adelante, a mi Madre por ser siempre mi motivación, a mis personas especiales por siempre recordarme la responsabilidad que debía de tener en el proceso de desarrollo de esta carrera y no permitir que me dé por vencida.

Porque no, dedicarles esta culminación de esta fase de estudios a las personas que ya no están en este mundo como son mi Padre y mi Tía, por siempre estar en mi corazón y de alguna manera incentivar me a seguir adelante.

Marjorie Jeannina Suárez Reyes

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO.....	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT	XI
INTRODUCCIÓN.....	1
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	4
PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	5
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	6
CONCLUSIONES	7
BIBLIOGRAFÍA	

Resumen

Palabras claves: Metodología, Estrategias, Didáctica.

El presente trabajo habla sobre la importancia del juego como una herramienta de ayuda en las aulas de clases, estas estrategias didácticas son muy importantes al impartir una clase ya que con lo monótono o tradicional los niños no prestan la debida atención, **La metodología del aprendizaje basado en juegos para facilitar los aprendizajes en los estudiantes de tercer año de Educación Básica**, es ideal para el inicio, y durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se busca con esta metodología nivelar en lo posible a niños con problemas de aprendizaje y trabajar a la par con el resto de estudiantes para no forzar en si algo que los niños ya están acostumbrados a ver diariamente, ahora ya serian clases amenas e interesantes para ellos y que cada día tengan ganas por saber como va a ser su nueva clase, a través de la metodología basado en juegos tendremos niños mas audaces, felices a la hora de aprender.

Abstract

Keywords: 3 palabras

Keywords: Methodology, Strategies, Didactics.

This work speaks about the importance of the game as a help tool in the classroom, these didactic strategies are too important to teach in the class, because with the monotonous and traditional method children don't pay attention. Game-based learning methodology is used to facilitate learning in the students of third grade in basic education, it is ideal for the beginning and during the teaching learning process.

With this methodology we seek to level as much as possible the children with learning problems and work together with the rest of the students so as not to force them, something that children are already used to see daily. Now the classes would be enjoyable and interesting for them and everyday they want to know how is going to be their new classes. Through the Game-based learning methodology we will have more bolder and happy children at time to learn.

Introducción

El presente trabajo está dedicado directamente a estudiantes con dificultades de aprendizaje, a aquellos que no le dan la mayor importancia a la enseñanza habitual o tradicional que se imparte en las aulas de clase, para ellos no le atrae este tipo de actividades.

Lo que nos motiva a hacer novedosas nuestras clases, a buscar la manera como realizar una clase llamativa para siempre captar la atención, donde los estudiantes se muestren interesados en cada clase que se imparte, y que siempre al inicio de una jornada laboral estén ansiosos del saber a qué se trata de una nueva estrategia que se van a implementar.

Al introducir la metodología del aprendizaje basado en juegos nos facilitara el trabajo donde no solo los niños se entretengan aprendiendo sino también el docente ira adquiriendo más habilidades y destrezas para realizar nuevas estrategias, y a la vez a la par con el niño enriqueciendo su aprendizaje.

El juego como metodología es un instrumento esencial que no debe faltar en cada enseñanza, al impartir las asignaturas, no solo en Lengua y Literatura y Matemática que son un poco complejas para algunos, sino también en las otras áreas para que la clase sea novedosa y no entrar en lo rutinario. (Garaigordobi, 2019)nuevamente han aparecido los juegos en las aulas de clase y es provechoso no solo para los niños pequeños, sino también a adolescentes, con esto hasta los docentes se benefician porque hace significativo su aprendizaje.

Y lo menciona Garaigordobi, ya se viene implementando el juego en las aulas, antes se las veía en guarderías o en educación inicial para niños pequeñitos, ahora se los está empleando para el resto de la escuela, incluso hasta para básica superior y bachillerato.

(Pallares, 2019) en su artículo científico el uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias, manifiestan que:

El juego, es una actividad que a todos nos gusta, en especial a los niños, para cada edad en la niñez el juego representa parte importante en su vida, a cada momento quieren iniciar un juego que muchas veces no tienen reglas a seguir y solo lo hacen por diversión, y es por eso la acogida que tienen en los centros escolares porque los relacionan como si estuvieran en sus hogares o en algún lugar de recreación, aunque el asunto cambia al combinarlos con estrategias escolares.

El niño ciertamente se comunica cuando juega, aprende reglas que a lo mejor nunca había experimentado y lo mejor de esto es que no solo se trata de juego, sino que es parte de su aprendizaje, por eso la importancia de este el aula de clase.

Hay muchos estudios que demuestran que el juego es mucho más que diversión. Estudios de neurociencia afirman que a la hora de jugar se activan regiones del cerebro que hacen que las personas estén motivadas para seguir aprendiendo, además de que focalizan la atención, sin desviar el interés a nada más de lo que se está haciendo.

Si bien se sabe que todos aprendemos de manera diferente, también sabemos que a la mayoría de las personas (sin importar la edad), nos gusta jugar. Si reconocemos que el juego es una potente herramienta de aprendizaje y motivación y en general, nos gusta jugar, entonces ¿por qué no aprovechar esto en las aulas de las escuelas en las que laboramos para que nuestros estudiantes aprendan en forma activa, divertida y motivadora?

El juego ya no es solamente una actividad de entretenimiento para el tiempo de ocio. El rol y el valor que los docentes le damos al juego va cambiando a medida que se comprueba que su uso en actividades educativas favorece la adquisición y refuerzo de determinadas habilidades, actitudes y contenidos.

(Moreno, 2018), afirma que es la utilización de elementos que intervienen en el juego para así hacerlo más atractivo y motivador, y por lo tanto “el juego se convierte en el vehículo para afianzar conceptos de diferentes materias”

Y es realmente necesario, no solo en área de Matemática o en Lengua y Literatura, sino en las diferentes áreas con las que trabajamos en las aulas de clase, de esa forma estaremos dándole significado que buscamos después de cada clase que hemos impartido.

1. Estado del arte

(Luna, 2019), las estrategias lúdicas como juegos son una labor vital en la vida de las personas, sobre todo en los primeros años, nos educamos en su conjunto a través de este sistema, que en la experiencia creciente de la enseñanza proporciona un ajuste de la sala de

clase; los juegos hacen que las asignaturas más confusas se conviertan en ejercicios atractivos, razón por la cual debería llevarse a cabo con mayor regularidad en las regiones más complicadas; teniendo en cuenta que tiende a aplicarse en todas las asignaturas y en todos los grados de estudio.

Lo testificamos que el juego es un vehículo que involucra el juego con asignaturas en las instituciones educativas en el cual nos complace mencionar que obtenemos resultados favorables. "se puede evaluar su cooperación y la utilización de las directrices que supervisan el juego".(Ruiz, 2017)

Es en los resultados que nos damos cuenta que los juegos como estrategias en clases ayudan a los estudiantes a aprender, a superar ciertos miedos al enfrentarse a un nuevo tema de clases, motivados a seguir estudiando cada día con una clase nueva.

Según (Aristizábal, 2016), el juego es un movimiento que requiere de la cooperación, imaginación y respaldo de toda la concurrencia, ya que desde el inicio se deben conocer las normas y reglas del juego, para luego contender y ganar, por lo que los alumnos se involucran, adquieren perspectivas y habilidades que les permiten ser serios y reunir información sólida. A través de esta base es factible trabajar la exposición de los alumnos y controlar formas negativas de comportamiento, debido al extraordinario interés que el juego suscita en los alumnos.

Como menciona este autor, ciertamente cuando un niño juega solo se divierte si a su modo, pero al estar acompañado, se crea otro ambiente en el cual compete con su o sus acompañantes y el juego se vuelve más interesante, competitivo y es ahí donde los niños desarrollan conocimiento e interés por seguir realizando juegos más interesantes que a la vez le enseñan y crea en los aprendizajes significativos.

Por su parte (Rodríguez, 2020), confirma que el juego es una representación básicamente igual al mundo que nos rodea, posteriormente, el aprendizaje a las actividades basadas en juego de ellos se convierte figura como fomentar habilidades que permitan a los alumnos: descifrar, presentar y abordar temas de la vida útil, sin aprender de manera desangelada, tal es la situación de la asignatura de matemáticas.

Es más interesante para los niños de 6 a 7 años aprender en base a juegos, porque ahí se distraen, se divierten, ríen y se les hace más fácil analizar una situación de aprendizaje, y más en el caso de la signatura de matemática donde muchos de ellos se complican y no entienden en una clase monótona donde solo se le enseña en una pizarra.

Situación problemática

Una vez de haber conocido al grupo de estudiantes de tercer año se puede constatar que le resulta rutinario su horario de clases y a la hora que el docente comienza a impartir sus clases la mayoría no tienen interés de atender y aprender contenidos de sus asignaturas, se muestran desinteresados totalmente y hay que desarrollar nuevas estrategias para acaparar la atención de los niños. El juego para los niños es una aventura que les hace desarrollar su creatividad en aquello ellos se divierten en muchas ocasiones ellos crean sus propias reglas las cuales les permite autoevaluarse constantemente.

Cuando nos referimos a actividades lúdicas se nos viene a la mente a niños pequeños realizando actividades de estimulación, pero en lo que en realidad nos referimos es a la vinculación que se le da a este con el aprendizaje, cuando en clase a los niños se les hace referencia que vamos a comenzar una clase diferente ellos se emocionan, y quieren saber de qué se trata, demuestran más curiosidad si tenemos material presente, se crea un ambiente ameno que deberíamos de mantener para acaparar la atención y aprovechar introducir la enseñanza de una manera significativa.

Decimos que el ser humano nunca deja de aprender al pasar de los días y de manera constante, de todo sacamos una nueva conclusión, en el caso de los niños en cada suceso que observa, él también va aprendiendo, y es por eso que se encaja el juego con materias para que el infante logre sin tanta dificultad entender una clase. En consecuencia, los procedimientos cruciales para el uso de estrategias permiten que el estudiante tenga una cooperación funcional en la experiencia de crecimiento educativo, con el objetivo de que él / ella pueda desarrollar su propia visión. (Alava, 2020).

Así es conocemos cosas nuevas día a día, nunca dejamos de aprender, y para los niños que son tan curiosos cada aventura es un aprendizaje y por tal razón implementaremos diferentes estrategias en el aula de clase para incrementar el aprendizaje en nuestros niños.

(Hassinger, 2017), aseguran que el juego ayuda a los aprendices a sus capacidades cognitivas y sus relaciones sociales, durante su desarrollo los jugadores no se distraen logrando así tener nuevos conocimientos, y su mayor interés es ganar para lo cual deben interactuar con los compañeros el docente, por consiguiente, el juego es un elemento importante en la enseñanza.

Esta circunstancia hace que el instructor busque juegos en los que el aprendizaje se convierta en un método alternativo para abordar los problemas. Esta iniciativa le hará comprender al docente que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia, también podemos aplicar con los juegos virtuales.

Para finalizar, (Quicios, 2017), nos hace saber que, para completar su trabajo dentro del juego en la sala de estudio, debe tener en cuenta una progresión de elementos: Espacio físico. La sala de estudio debe estar protegida, estable y tranquila, para que ambos puedan jugar libremente sin parar con las reglas.

La actitud del docente debe ser cordial, no podemos tener una actitud donde no le demos confianza al comenzar a jugar como parte de nuestra metodología para enseñar, debemos de ser empáticos, aceptando lo que hagan con amabilidad y por su puesto de la misma forma indicar en que se equivocó para poder mejorar su participación y esta vez ya pueda realizarlo mejor.

Propuesta de innovación educativa

Objetivos y competencias básicas por desarrollar.

Objetivo General.

Diseñar una guía didáctica, con el fin de fortalecer las capacidades en las asignaturas de Lengua y Literatura y Matemática mediante la metodología basada en juego en el aula.

Objetivos específicos

Realizar un diagnóstico que permita analizar y medir las competencias en las áreas de lengua y literatura y matemática mediante una encuesta.

Evaluar los resultados con el fin de obtener información que me permita empezar el diseño de la guía didáctica.

Elaborar una propuesta pedagógica con el fin de hacer un análisis de la propuesta para lograr el diseño de la guía didáctica.

Descripción de la propuesta

Un apremiante estímulo en el proceso de enseñanza aprendizaje sería esta metodología basada en juegos, donde se planteará el modo de como efectuarla, organizando el tiempo, el horario en las áreas como también el espacio donde se realicen las actividades, estas serían adaptadas según la asignatura que corresponda según el horario.

Para ejecutar esta propuesta los docentes deberíamos de estar en una constante actualización de actividades, para que el niño se sienta con ganas de comenzar una nueva jornada de algo que le agrada y al mismo tiempo para mejorar su aprendizaje.

En este caso los docentes tendríamos la capacidad de enfrentar a niños dispuestos a colaborar dentro de una clase, que ya no es una tradicional solo con contenidos que a la vez le parezcan aburridos, sino que dentro de ella obtendrá el conocimiento que el docente desea alcanzar en su rendimiento académico.

Cada juego tendrá su tiempo estipulado, la condición ideal para emplearlo, utilizaremos recursos que estén a nuestro alcance, si los niños se muestran temerosos debemos buscar la forma en la que pueda interactuar en la actividad junto con sus compañeros.

Recursos y actividades de aprendizaje

Entre la metodología que utilizaremos para desarrollar las estrategias adecuadas tenemos:

Juego en el Aula de Interior.

1. **Juego de Preguntas y Respuestas:**
2. **Tablero Interactivo:**
3. **Simulaciones Educativas:**

4. **Juegos de Rol:**
5. **Círculo de Aprendizaje:**

Juego en el Aula al Aire Libre

1. **Búsqueda del Tesoro Natural:**
2. **Juegos de Equipo en Espacios Abiertos:**
3. **Exploración de Hábitats Naturales:**
4. **Arte en la Naturaleza:**

- **Evaluación**

Para la realización de estas técnicas de aprendizaje, realizaremos una guía que contendrá diferentes metodologías de aprendizaje con la finalidad de que cada día se obtenga resultados que beneficien al estudiantado en el transcurso de su aprendizaje.

Conclusiones

Mediante estudios realizados se conoce el alto porcentaje de niños que no logran obtener buenos resultados en el proceso de su enseñanza aprendizaje precisamente en las áreas de Lengua y Literatura y Matemática a nivel nacional, ya que es donde más se le dificulta, por tal razón para conocer el nivel de aprendizaje que se encuentran los estudiantes se realizará una encuesta en el tercer grado de Educación Básica de la comunidad en la cual laboro.

Al obtener información podemos ver de qué manera crearíamos la guía didáctica, cuáles serían las actividades empleadas, el tiempo en el que realizaríamos cada actividad, cuántos días a la semana, el grado de complejidad que tendría, en fin, se tomaría en cuenta cada detalle que ocuparía cada caso.

Como se mencionó anteriormente se tomarían en cuenta cada complemento de una forma organizada que nos permita fortalecer cada día un nuevo conocimiento, sería una guía sencilla pero bien compuesta, que a medida que pase el tiempo se le ira fortaleciendo, adecuando nuevas estrategias para el buen uso docente y el beneficio de niños y niñas de la comunidad educativa, ya que esta se le iría adecuando para niños de grados más avanzados.

Bibliografía

- Alava, Q. (19 de julio de 2020). *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*.
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori:
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori
- Aristizábal, C. &. (2016). *Aristizábal, Colorado, & Gutiérrez*. VENEZUELA: 2020.
- Garaigordobi. (1 de junio de 2019). *EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO*.
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori:
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori
- Hassinger. (19 de julio de 2017). *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*.
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori:
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori
- Luna. (19 de julio de 2019). *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*.
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori:
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori
- Moreno. (31 de diciembre de 2018). *APRENDIZAJE BASADO*. APRENDIZAJE BASADO:
<https://core.ac.uk/download/pdf/250406775.pdf>
- Pallares, M. (19 de julio de 2019). *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*.
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori:
https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori
- Quicios. (31 de diciembre de 2017). *APRENDIZAJE BASADO*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/250406775.pdf>:
<https://core.ac.uk/download/pdf/250406775.pdf>
- Rodríguez. (19 de julio de 2020). *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*.

https://www.researchgate.net/publication/347231683_Aprendizaje_Basado_en_Juegos_como_estrategia_de_enseanza_de_la_Matematica:

https://www.researchgate.net/publication/347231683_Aprendizaje_Basado_en_Juegos_como_estrategia_de_enseanza_de_la_Matematica

Ruiz. (19 de julio de 2017). *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*.

https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titulos_en_educacion_inicial_y_preparatori:

https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titulos_en_educacion_inicial_y_preparatori