

**IMPACTO DE LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS Y ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**IMPACT OF THE APPLICATION OF ACTIVE METHODOLOGIES AND PLAYFUL STRATEGIES ON THE LEARNING OF BASIC EDUCATION STUDENTS**

**Autores:** <sup>1</sup>Susana Verónica Rodríguez Indacochea, <sup>2</sup>Gladys Melissa Contreras Suárez, <sup>3</sup>Camacho Aguilar Mishel Gabriela y <sup>4</sup>Ángel César Mendoza Hidalgo.

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-7293-3215>

<sup>2</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-0677-1217>

<sup>3</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-1798-4687>

<sup>4</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3088-3775>

<sup>1</sup>E-mail de contacto: [srodriguezi@unemi.edu.ec](mailto:srodriguezi@unemi.edu.ec)

<sup>2</sup>E-mail de contacto: [gcontrerass3@unemi.edu.ec](mailto:gcontrerass3@unemi.edu.ec)

<sup>3</sup>E-mail de contacto: [mcamachoa2@unemi.edu.ec](mailto:mcamachoa2@unemi.edu.ec)

<sup>4</sup>E-mail de contacto: [amendozah1@unemi.edu.ec](mailto:amendozah1@unemi.edu.ec)

Afiliación: <sup>1\*2\*</sup> <sup>3\*4\*</sup>Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 1 de Noviembre del 2025

Artículo revisado: 3 de Noviembre del 2025

Artículo aprobado: 10 de Noviembre del 2025

<sup>1</sup>Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

<sup>2</sup>Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

<sup>3</sup>Estudiante de Octavo semestre de la carrera de Educación Básica en línea de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

<sup>4</sup>Magíster en Educación Informática.

### **Resumen**

El presente estudio titulado “Impacto de la aplicación de metodologías activas y estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica” tuvo como objetivo diagnosticar cómo estas metodologías influyen en la participación, motivación, colaboración y rendimiento académico. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, tipo básico y diseño no experimental transversal, utilizando un cuestionario mediante la escala siempre, a veces, nunca; aplicado a una muestra de 25 docentes de instituciones educativas del Ecuador. Los resultados evidenciaron que el 62,7 % de los docentes percibe un impacto positivo de la implementación de metodologías activas y estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje. En la dimensión de participación activa, el 53,9 % indicó que los estudiantes intervienen constantemente en las clases, mostrando una relación directa con la comprensión de los contenidos. En cuanto a la

motivación y el dinamismo, el 100 % reportó altos niveles de interés y disposición del alumnado, favoreciendo la aplicación práctica del conocimiento. Asimismo, el 62,4 % destacó que la colaboración y el trabajo en equipo fortalecen el rendimiento académico, reflejando mejoras significativas en la interacción, el compromiso y los resultados escolares. Se concluye que las metodologías activas y lúdicas fomentan un aprendizaje más significativo, autónomo y participativo, impulsando el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes, además de promover una enseñanza innovadora centrada en el estudiante y orientada al mejoramiento de la calidad educativa.

**Palabras clave:** Aprendizaje, Educación básica, Estrategias lúdicas, Metodologías activas, Rendimiento académico.

### **Abstract**

The present study, entitled "Impact of the Application of Active Methodologies and

Playful Strategies on the Learning of Elementary School Students," aimed to assess how these methodologies influence participation, motivation, collaboration, and academic performance. The research was conducted using a quantitative, basic approach and a non-experimental, cross-sectional design. A questionnaire using the "always, sometimes, never" scale was administered to a sample of 25 teachers from educational institutions in Ecuador. The results showed that 62.7% of teachers perceived a positive impact of the implementation of active methodologies and playful strategies on the learning process. In the active participation dimension, 53.9% indicated that students consistently participate in classes, demonstrating a direct relationship with content understanding. Regarding motivation and dynamism, 100% reported high levels of student interest and willingness, favoring the practical application of knowledge. Likewise, 62.4% highlighted that collaboration and teamwork strengthen academic performance, reflecting significant improvements in interaction, engagement, and academic results. It is concluded that active and playful methodologies foster more meaningful, autonomous, and participatory learning, promoting the development of students' cognitive, social, and emotional competencies, and fostering innovative, student-centered teaching aimed at improving educational quality.

**Keywords:** Learning, Elementary education, Playful strategies, Active methodologies, Academic performance.

### **Sumário**

O presente estudo, intitulado "Impacto da Aplicação de Metodologias Ativas e Estratégias Lúdicas na Aprendizagem de Alunos do Ensino Fundamental", teve como

objetivo diagnosticar como essas metodologias influenciam a participação, a motivação, a colaboração e o desempenho acadêmico. A pesquisa foi conduzida utilizando uma abordagem quantitativa básica e um delineamento transversal não experimental. Um questionário utilizando a escala "sempre, às vezes, nunca" foi aplicado a uma amostra de 25 professores de instituições educacionais do Equador. Os resultados mostraram que 62,7% dos professores perceberam um impacto positivo da implementação de metodologias ativas e estratégias lúdicas no processo de aprendizagem. Na dimensão participação ativa, 53,9% indicaram que os alunos participam consistentemente das aulas, demonstrando uma relação direta com a compreensão do conteúdo. Em relação à motivação e ao dinamismo, 100% relataram altos níveis de interesse e disposição dos alunos, favorecendo a aplicação prática do conhecimento. Da mesma forma, 62,4% enfatizaram que a colaboração e o trabalho em equipe fortalecem o desempenho acadêmico, refletindo melhorias significativas na interação, no engajamento e nos resultados acadêmicos. Conclui-se que metodologias ativas e lúdicas promovem uma aprendizagem mais significativa, autônoma e participativa, promovendo o desenvolvimento das competências cognitivas, sociais e emocionais dos alunos, além de promover um ensino inovador, centrado no aluno e visando à melhoria da qualidade educacional.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Educação básica, Estratégias lúdicas, Metodologias ativas, Desempenho acadêmico.

### **Introducción**

A nivel internacional, en Estados Unidos, Blinkoff et al. (2023) demostraron que el aprendizaje activo y lúdico favorece el desarrollo de las denominadas 6 Cs (colaboración, comunicación, contenido,

pensamiento crítico, creatividad y confianza), con evidencias cuantitativas de mejoras en matemáticas tempranas ( $g = 0.24$ ), conocimiento de formas geométricas ( $g = 0.63$ ) y vocabulario espacial ( $g = 0.93$ ), además de reportes cualitativos de estudiantes y docentes que resaltaron un incremento en la motivación y el interés. En Irán, Rezai et al. (2025) evidenciaron que la implementación del aprendizaje activo en estudiantes de inglés como lengua extranjera redujo en más del 40 % los niveles de ansiedad, mientras que más del 70 % de los participantes reportaron mayor motivación y actitudes positivas hacia la asignatura. Complementando, en Finlandia Li&Kangas (2024) identificaron que, en la revisión sistemática de estudios internacionales sobre aprendizaje lúdico, más del 80 % de las investigaciones analizadas reportaron mejoras en comprensión de contenidos y transferencia del conocimiento, destacando cualitativamente el fortalecimiento de la creatividad y la participación estudiantil.

En el ámbito nacional, en Quito, Chávez y Chávez (2025) evidenciaron que la aplicación de estrategias lúdicas incide en la lectoescritura de los estudiantes de Educación General Básica, ya que el 82,4 % de los encuestados manifestó mejoras en su aprendizaje y, según datos nacionales, los niveles de pobreza de aprendizajes en lectura aumentaron del 12 % en 2012 al 18,1 % en 2019, lo que resalta la necesidad de innovaciones pedagógicas. En Chávez y Chávez (2025) demostraron que, tras la implementación de actividades lúdicas inclusivas, la participación estudiantil alcanzó el 70 %, mientras que el 88 % de los docentes reconoció la efectividad de dichas estrategias para promover la interculturalidad en el aula. Asimismo, en Cuenca, Quizhpi y Buñay (2025) aplicaron una intervención en 52 estudiantes de quinto de básica, obteniendo

resultados significativos: los errores ortográficos en puntuación bajaron del 57 % al 23 %, en el uso de grafemas “b/v” del 42 % al 19 %, y en “ll/y” del 46 % al 21 %, logrando mejoras del 34 %, 23 % y 25 % respectivamente, con un 85 % de estudiantes mostrando avances en sus habilidades ortográficas.

La educación básica en Ecuador enfrenta múltiples desafíos vinculados con la calidad de los aprendizajes y la motivación estudiantil, evidenciado que un porcentaje importante de estudiantes presenta dificultades en comprensión lectora y resolución de problemas matemáticos, lo cual limita el desarrollo de competencias clave para la vida académica y social; sumando la prevalencia de metodologías tradicionales centradas en la memorización y la enseñanza expositiva, que reducen la participación activa y el interés de los alumnos en el proceso educativo. Según, Mesa et al. (2025) esta situación genera un escenario en el que la desmotivación, la baja retención escolar y las desigualdades en el rendimiento académico se convierten en problemáticas recurrentes en diversas instituciones del país, especialmente en contextos rurales y urbanos marginales. Frente a ello, surge la necesidad de implementar metodologías activas y estrategias lúdicas que, desde la innovación pedagógica, permitan mejorar la motivación, la comprensión de

Afirma, López et al. (2022) las metodologías activas y estrategias lúdicas, entendidas como un conjunto de enfoques pedagógicos que centran el proceso educativo en la participación del estudiante. Asimismo, Tapia et al. (2025) estas metodologías buscan promover un aprendizaje significativo mediante actividades dinámicas, colaborativas y motivadoras, en las que la acción del estudiante es el eje principal de la construcción

del conocimiento. Hallo et al. (2024) da a conocer, al ser un factor que incide directamente en el rendimiento escolar, se considera fundamental analizarla para comprender cómo influye en el desarrollo académico en la educación básica. De acuerdo con, Manzano et al. (2022), las metodologías activas se definen como estrategias de innovación pedagógica que permiten potenciar el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes a través de actividades participativas que fomentan la autonomía y el trabajo en equipo; se plantea que estas metodologías constituyen un estilo de enseñanza que integra dimensiones cognitivas, procedimentales y actitudinales, permitiendo que el estudiante adquiera un aprendizaje integral que impacta de manera positiva en su rendimiento académico.

Según, Blanco (2025) la dimensión de participación activa es entendida como la intervención constante y significativa de los estudiantes dentro del proceso educativo, en la cual se involucran de manera reflexiva y colaborativa en actividades que potencian sus aprendizajes. La motivación y dinamismo es definido, Yum et al. (2024) como el grado de interés, disposición, entusiasmo que muestran los estudiantes frente a las actividades de aprendizaje, debido a que impulsa a los individuos a comprometerse de manera autónoma y sostenida con las tareas. Asimismo, Campoverde (2022), la colaboración y el trabajo en equipo se conciben como procesos sociales que favorecen la construcción de conocimientos compartidos, la interacción entre pares permite el desarrollo de funciones cognitivas superiores, fortaleciendo la cooperación y el logro de objetivos comunes. La variable independiente se fundamenta en tres teorías que orientan su comprensión y aplicación en el

ámbito educativo, el Constructivismo de Piaget (1964b), que plantea que el aprendizaje se construye a través de la interacción activa del estudiante con su entorno, se relaciona con la dimensión de la participación activa y la forma en que esta incide en la comprensión de contenidos. La teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci (2000) resalta la relevancia de la motivación intrínseca y el interés personal como motores para sostener el esfuerzo, implicación del estudiante, se vincula con la dimensión de motivación y dinamismo en la aplicación práctica del conocimiento. La teoría Sociocultural de Vygotsky (1986), enfatiza el papel de la interacción social, mediación y el trabajo en equipo como elementos claves para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico, alineándose con la dimensión de colaboración y trabajo en equipo.

Concordando, Santos et al. (2025), el aprendizaje se concibe como un proceso dinámico que permite a los estudiantes construir conocimientos significativos mediante la resolución de problemas y la integración de saberes. En la misma línea, Sandoval et al. (2022) lo define como la adquisición de competencias desde las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal, las cuales garantizan un desempeño académico integral. De igual manera, Pinto et al. (2023) sostiene que el aprendizaje es un proceso de asimilación y retención de nueva información que se conecta con los conocimientos previos, generando estructuras cognitivas más complejas y estables. Sustenta, Olmedo (2020) en el modelo teórico del presente estudio, el aprendizaje de los estudiantes se define como un proceso mediante el cual los escolares logran comprender, aplicar y transferir los contenidos trabajados en el aula hacia contextos académicos y prácticos,

evidenciando así un progreso en su formación académica y personal. Este aprendizaje se evalúa en tres dimensiones fundamentales, siendo la comprensión de contenidos, aplicación práctica del conocimiento y rendimiento académico, las cuales permiten identificar tanto la apropiación conceptual como la capacidad de utilizar lo aprendido en situaciones reales y el logro de los objetivos curriculares establecidos.

La comprensión de contenidos, según Vásquez (2022) se entiende como la capacidad de los estudiantes para asimilar, interpretar y explicar de manera autónoma los conocimientos adquiridos en clase, lo que se evidencia en evaluaciones, debates y producciones académicas. Afirma, Urrutia (2024) la aplicación práctica del conocimiento se refiere a la habilidad de transferir lo aprendido a situaciones reales o simuladas, resolviendo problemas y utilizando estrategias adquiridas para enfrentar nuevas tareas, garantizando un aprendizaje significativo. Expone, Ostaíza y Loor (2024), el rendimiento académico, se concibe como el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en relación con los objetivos curriculares, reflejado en calificaciones, resultados de pruebas y cumplimiento de metas escolares, de acuerdo con lo planteado por Ausubel (1983). El aprendizaje de los estudiantes se sustenta en teorías que explican el proceso de aprendizaje desde distintas perspectivas, en primer lugar, la Teoría del Aprendizaje significativo de Ausubel (2000), sostiene que los nuevos conocimientos se integran de manera más eficaz cuando se relacionan con las estructuras cognitivas previas, vinculándose con la comprensión de contenidos. La teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (1984), plantea que el aprendizaje ocurre mediante la experiencia directa, la reflexión y la aplicación práctica, lo

cual respalda la dimensión de aplicación del conocimiento. Complementando, la teoría del aprendizaje social de Bandura y Walters (1974) enfatiza el papel de la observación, la imitación y la interacción social en la construcción del aprendizaje, explicando así cómo los estudiantes fortalecen su rendimiento académico al integrarse en contextos colaborativos y evaluativos.

Desde una perspectiva social, se justifica porque permite responder a la necesidad de fortalecer el aprendizaje en los estudiantes de educación básica mediante estrategias que promuevan su participación, motivación, trabajo en equipo, contribuyendo a formar ciudadanos más críticos, colaborativos y responsables en su comunidad. De acuerdo con Sandoval et al. (2022), el aprendizaje es un proceso social que se construye a partir de la interacción con otros, por lo tanto, implementar metodologías activas y estrategias lúdicas genera un impacto positivo en la integración, cooperación y el desarrollo de competencias sociales en el ámbito escolar. La justificación pedagógica radica en que la aplicación de metodologías activas y lúdicas impulsa un aprendizaje más dinámico y significativo, superando la enseñanza tradicional, fomentando un ambiente motivador que despierta el interés del estudiantado por aprender de manera autónoma y creativa. Asimismo, Gualán et al. (2025), las metodologías activas representan una innovación pedagógica que potencia el pensamiento crítico y reflexivo, al tiempo que promueven la motivación y el compromiso del alumnado, lo que refuerza la pertinencia de este estudio en el ámbito educativo.

La justificación práctica se centra en que este estudio aporta herramientas aplicables en el aula para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, al implementar metodologías



activas y estrategias lúdicas, los docentes pueden dinamizar sus clases, promover la motivación, obtener mejores resultados en la formación de sus estudiantes. En este sentido, Aroca et al. (2022) afirma que el aprendizaje, basado en la práctica, vivencia de actividades concretas, favorece la adquisición de conocimientos de manera más profunda y duradera, respaldando la necesidad de aplicar este tipo de metodologías en contextos educativos reales. La pertinencia del presente estudio es porque responde a las demandas actuales del sistema educativo, el cual requiere estrategias innovadoras y centradas en el estudiante para enfrentar los desafíos de la enseñanza en el siglo XXI, asegurando aprendizajes más significativos y relevantes. En concordancia, Recalde et al. (2023) sostienen que metodologías como el aprendizaje basado en problemas y las estrategias activas resultan pertinentes en la educación básica, ya que permiten al estudiantado vincular el conocimiento con la realidad, logrando una formación integral y adaptada a las exigencias sociales y académicas contemporáneas.

La presente investigación se formula a partir de la siguiente interrogante general ¿Cuál es el impacto de la aplicación de metodologías activas y estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica? El objetivo general de la investigación consiste en “Diagnosticar el impacto de la aplicación de metodologías activas y estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica”. De este se derivan los objetivos específicos “Determinar la relación entre la participación activa y la comprensión de contenidos en los estudiantes de educación básica”; “Analizar cómo la motivación y el dinamismo influyen en la aplicación práctica de los conocimientos”; y “Establecer la

contribución de la colaboración y el trabajo en equipo en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica”

### **Materiales y Métodos**

En la presente investigación se desarrollará mediante el tipo de investigación básica Expone, Guevara et al. (2020). En la presente investigación se utilizará este tipo de estudio porque se pretende describir el impacto observable en el proceso de enseñanza-aprendizaje sin manipular variables, únicamente recolectando información a partir de encuestas y observaciones. Concordando, Creswell (2002) define el enfoque cuantitativo como aquel que utiliza la recolección y análisis de datos numéricos para probar hipótesis y responder preguntas de investigación. Este enfoque permite medir las percepciones y resultados de la aplicación de metodologías activas y estrategias lúdicas en términos de porcentajes, frecuencias; porque el objetivo es obtener resultados estadísticos que evidencien cómo la participación, motivación y trabajo colaborativo se relacionan con la comprensión, aplicación de contenidos y rendimiento académico. Se aplicará el diseño no experimental transversal. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014), este diseño estudia fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, en un momento específico del tiempo, sin manipular deliberadamente las variables. Este diseño orientará a la recolección de información en un momento específico, evaluando a los docentes educación básica para identificar las relaciones entre las variables sin alterar el entorno escolar.

Para Bernal (2010), la técnica de la encuesta permite recopilar información de una muestra de individuos a través de un cuestionario estructurado que facilita el análisis estadístico. En esta investigación se utilizará la técnica de la encuesta y la observación directa, porque

permiten obtener datos fiables sobre las percepciones de docentes y estudiantes respecto a la aplicación de metodologías activas y estrategias lúdicas en el aula. El instrumento del cuestionario se empleará, Afirma Arias (2020) el cuestionario es un instrumento de investigación que consiste en un conjunto de preguntas diseñadas para obtener información específica de los sujetos. En el presente estudio se aplicará un cuestionario tipo Likert, permitiendo operacionalizar las variables y medir con precisión la participación, motivación, trabajo colaborativo, comprensión, aplicación de conocimientos y rendimiento académico.

En este caso, la población está conformada por docentes de educación básica de instituciones educativas del Ecuador, tomando como muestra a 25 docentes de educación básica, seleccionados de acuerdo con la accesibilidad y disposición a participar. Se utilizará el muestreo no probabilístico por conveniencia, dado que se seleccionaron los docentes que se encontraban disponibles y accesibles al momento de la investigación. Asimismo, Patino y Ferreira (2018), los criterios de inclusión permiten establecer las características que deben cumplir los participantes para formar parte de la investigación, garantizando la pertinencia y coherencia con los objetivos planteados. En este estudio, los criterios de inclusión son:

- Docentes que laboren en instituciones de educación básica del Ecuador.
- Profesores con una experiencia mínima de un año en aula.
- Participantes que acepten voluntariamente ser parte del estudio y completen el consentimiento informado.

- Sujetos que se encuentren disponibles al momento de la aplicación del cuestionario.

De acuerdo con Manzano y García (2016) los criterios de exclusión se refieren a aquellos factores que limitan la participación de ciertos sujetos, asegurando la validez de los resultados. En este caso, los criterios de exclusión son los criterios de inclusión en negativo:

- Docentes que no pertenecen al nivel de educación básica.
- Profesores con menos de un año de experiencia en aula.
- Sujetos que no otorguen su consentimiento informado.
- Participantes que no estén presentes o que entreguen instrumentos incompletos.

El proceso de investigación se desarrolló en varias fases. En primer lugar, se identificó la problemática relacionada con el impacto de las metodologías activas y estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes. Posteriormente, se delimitaron las variables, dimensiones e indicadores con base en la teoría y en estudios previos. A continuación, se diseñó el instrumento tipo Likert y se aplicó a la muestra seleccionada de docentes de educación básica; los datos obtenidos fueron organizados y analizados estadísticamente, permitiendo contrastar los objetivos específicos e hipótesis, hasta llegar a los resultados y conclusiones que responden a la pregunta de investigación. De acuerdo con, Espinoza (2022) toda investigación con personas debe garantizar principios de respeto, autonomía y confidencialidad. En este estudio se consideraron tres aspectos éticos fundamentales, siendo el consentimiento informado, confidencialidad y respeto y beneficencia: se procuró que la investigación

no generara riesgos ni perjuicios a los participantes, más bien buscó aportar al mejoramiento de la práctica educativa.

### **Resultados y Discusión**

En base a la aplicación del instrumento, se dan a conocer los siguientes resultados:

**Tabla 1.** *Determinar la participación activa y la comprensión de contenidos en los estudiantes de educación básica*

| Dimensión                 | Ítem | Siempre (%) | Nº   | A veces (%) | Nº   | Nunca (%) | Nº  |
|---------------------------|------|-------------|------|-------------|------|-----------|-----|
| Participación activa.     | 1    | 0%          | 0    | 100%        | 25   | 0%        | 0   |
|                           | 2    | 100%        | 25   | 0%          | 0    | 0%        | 0   |
|                           | 3    | 29%         | 5    | 78%         | 18   | 0%        | 0   |
|                           | 4    | 100%        | 25   | 0%          | 0    | 0%        | 0   |
|                           | 5    | 24%         | 6    | 76%         | 19   | 0%        | 0   |
| Comprensión de contenidos | 16   | 100%        | 25   | 0%          | 0    | 0%        | 0   |
|                           | 17   | 16%         | 4    | 52%         | 13   | 32%       | 8   |
|                           | 18   | 24%         | 6    | 32%         | 8    | 44%       | 11  |
|                           | 19   | 46%         | 5    | 40%         | 5    | 14%       | 7   |
|                           | 20   | 100%        | 6    | 0%          | 19   | 0%        | 0   |
| T                         |      | 0,539       | 10,7 | 0,378       | 10,7 | 0,09      | 2,6 |

Fuente: elaboración propia

De acuerdo con la Tabla 1, se observa que los docentes reportaron niveles altos de participación activa en el aula, destacando que en los ítems 2 y 4 el 100 % los encuestados afirmaron que los estudiantes siempre intervienen en clase cuando se aplican metodologías activas y estrategias lúdicas. Sin embargo, en otros ítems, como el 1 y el 5, se evidencia que entre el 76 % y el 100 % indicó que esta participación ocurre solo a veces, lo que sugiere que aún existen espacios de mejora en la constancia del involucramiento estudiantil. En conjunto, el promedio general de la dimensión participación activa muestra un 53.9 % de respuestas “Siempre”, un 37.8 % “A veces” y un 9 % “Nunca”, lo que refleja una tendencia predominantemente positiva. Estos datos respaldan la postura de Piaget (1964), quien sostiene que el aprendizaje surge de la interacción activa con el entorno, y se complementan con lo planteado por Blanco (2025), al señalar que los nuevos conocimientos se integran significativamente

cuando el estudiante participa y relaciona los contenidos con sus experiencias previas. En cuanto a la comprensión de contenidos, los ítems 16 y 20 registraron también un 100% de respuestas “Siempre”, mientras que los ítems 17 y 18 presentaron porcentajes menores entre 16 % y 24 % en el nivel alto, y hasta 44 % en el nivel bajo, mostrando que la comprensión se fortalece principalmente cuando las actividades son participativas y lúdicas. Este comportamiento coincide con Gallardo y González (2024), quien resalta la mediación y la interacción como factores clave del aprendizaje, y con lo expuesto por Velásquez et al. (2023), que enfatiza que la motivación y la autonomía favorecen la comprensión profunda. Los resultados de la Tabla 1 reflejan que la mayor participación estudiantil (53.9 % de frecuencia alta) se asocia directamente con mejores niveles de comprensión conceptual, demostrando que las metodologías activas y las estrategias lúdicas constituyen un medio eficaz para incrementar la motivación, la colaboración y el rendimiento académico en educación básica.

**Tabla 2.** *Analizar la motivación y dinamismo en la aplicación práctica de los conocimientos en los estudiantes de educación básica.*

| Dimensión                             | Ítem | Siempre (%) | Nº   | A veces (%) | Nº  | Nunca (%) | Nº  |
|---------------------------------------|------|-------------|------|-------------|-----|-----------|-----|
| Motivación y dinamismo.               | 6    | 100%        | 25   | 0%          | 0   | 0%        | 0   |
|                                       | 7    | 100%        | 25   | 0%          | 0   | 0%        | 0   |
|                                       | 8    | 100%        | 25   | 0%          | 0   | 0%        | 0   |
|                                       | 9    | 100%        | 25   | 0%          | 0   | 0%        | 0   |
|                                       | 10   | 100%        | 25   | 0%          | 0   | 0%        | 0   |
| Aplicación práctica del conocimiento. | 21   | 54%         | 4    | 36%         | 18  | 10%       | 3   |
|                                       | 22   | 56%         | 5    | 35%         | 17  | 9%        | 3   |
|                                       | 23   | 60%         | 7    | 34%         | 17  | 6%        | 1   |
|                                       | 24   | 8%          | 2    | 92%         | 23  | 0%        | 0   |
|                                       | 25   | 40%         | 10   | 52%         | 13  | 8%        | 2   |
| Total                                 |      | 0,718       | 15,3 | 0,249       | 8,8 | 0,033     | 0,9 |

Fuente: elaboración propia

En la Tabla 2, se observa que la dimensión de motivación y dinamismo presenta resultados altamente positivos, ya que el 100 % de los



docentes encuestados afirmó que los estudiantes siempre muestran interés, entusiasmo y disposición frente a las actividades con metodologías activas y estrategias lúdicas. Este hallazgo refleja un elevado grado de implicación emocional y actitudinal del alumnado, confirma la eficacia de los enfoques pedagógicos participativos para despertar la curiosidad y el compromiso con el aprendizaje. Coincidiendo con Ryan y Deci (2000), la motivación intrínseca surge cuando los estudiantes perciben autonomía, competencia y sentido en sus actividades, factores que se potencian a través de dinámicas lúdicas y colaborativas. En consonancia, Tapia et al. (2025) señalan que la combinación de acción, emoción y reflexión convierte el aula en un espacio de exploración activa que estimula la participación sostenida y la autorregulación del aprendizaje.

En cuanto a la aplicación práctica del conocimiento, se muestra una tendencia favorable, con un promedio general del 71.8 % de respuestas “Siempre”, un 24.9 % “A veces” y solo un 3.3 % “Nunca”. Las preguntas 21, 22 y 23 alcanzan valores altos entre 54 % y 60 %, lo que evidencia que la mayoría de los estudiantes logra transferir los contenidos aprendidos a situaciones reales o problemáticas del entorno. No obstante, el ítem 24 presenta un contraste, con un 8 % en el nivel alto y un 92 % en el nivel medio, sugiriendo la necesidad de fortalecer las experiencias de aplicación práctica mediante estrategias que integren el juego, la experimentación y el trabajo colaborativo. Estos resultados coinciden con la teoría del aprendizaje experiencial de Zapata et al. (2024), que postula que el conocimiento se consolida a través de la práctica y la reflexión sobre la acción, y con Humberto et al. (2023), sostienen que las experiencias concretas promueven

aprendizajes más profundos y duraderos. En síntesis, la evidencia empírica de la Tabla 2 demuestra que las metodologías activas y lúdicas no solo incrementan la motivación, sino que también potencian la capacidad de los estudiantes para aplicar de manera efectiva lo aprendido en contextos reales.

**Tabla 3.** *Establecer la colaboración y el trabajo en equipo en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica.*

| Dimensión                         | Ítem | Siempre (%) | Nº   | A veces (%) | Nº  | Nunca (%) | Nº  |
|-----------------------------------|------|-------------|------|-------------|-----|-----------|-----|
| Colaboración y trabajo en equipo. | 11   | 16%         | 4    | 60%         | 15  | 24%       | 6   |
|                                   | 12   | 28%         | 7    | 44%         | 11  | 28%       | 7   |
|                                   | 13   | 20%         | 5    | 68%         | 17  | 12%       | 3   |
|                                   | 14   | 100%        | 25   | 0%          | 0   | 0%        | 0   |
|                                   | 15   | 72%         | 18   | 28%         | 7   | 0%        | 0   |
| Rendimiento académico.            | 26   | 100%        | 25   | 0%          | 0   | 0%        | 0   |
|                                   | 27   | 68%         | 17   | 32%         | 8   | 0%        | 0   |
|                                   | 28   | 72%         | 18   | 20%         | 5   | 8%        | 2   |
|                                   | 29   | 76%         | 19   | 24%         | 6   | 0%        | 0   |
|                                   | 30   | 72%         | 18   | 28%         | 7   | 0%        | 0   |
| Total                             |      | 0,624       | 15,6 | 0,304       | 7,6 | 0,072     | 1,8 |

Fuente: elaboración propia

De acuerdo con los resultados de la Tabla 3, la dimensión colaboración y trabajo en equipo presenta un promedio del 62.4 % de respuestas en el nivel “Siempre”, lo que indica que la mayoría de los estudiantes demuestra disposición para cooperar y participar activamente en actividades grupales. Los ítems con mayor frecuencia de respuestas positivas son el 14 (100 %) y el 15 (72 %), donde se evidencia una sólida práctica del trabajo colaborativo y cumplimiento de objetivos colectivos; sin embargo, los ítems 11 y 12 registran valores más moderados (entre 16 % y 28 % en el nivel alto y hasta 60 % en el nivel medio), insinuando que, aunque el trabajo en equipo está presente, todavía requiere consolidar la distribución equitativa de roles y

la participación constante de todos los miembros. Este comportamiento se relaciona con lo expuesto por Gallardo y González (2024), señalan que la interacción social, mediación entre pares son elementos esenciales para el desarrollo cognitivo, y coincide con lo planteado por Clemente et al. (2024), al destacar que la colaboración fortalece las funciones cognitivas superiores y el aprendizaje compartido dentro del aula. En cuanto al rendimiento académico, los resultados evidencian una tendencia altamente favorable, con ítems que alcanzan valores de 100 % (ítem 26) y superiores al 70 % en los ítems 27 al 30, lo que refleja que los estudiantes que participan activamente en dinámicas grupales también obtienen mejores resultados académicos. Este hallazgo respalda lo afirmado por Bandura y Walters (1974), sostienen que el aprendizaje social se da a través de la observación e imitación en contextos cooperativos, y concuerda con Prada et al. (2020), al considerar que el rendimiento académico se potencia cuando los estudiantes aplican conocimientos de manera colaborativa. Asimismo, el 30.4 % de respuestas “A veces” y el 7.2 % “Nunca” revelan que algunos estudiantes aún enfrentan dificultades para mantener un desempeño constante dentro del trabajo en equipo, lo que podría deberse a la falta de liderazgo compartido o cohesión grupal; confirmando que las metodologías activas y estrategias lúdicas favorecen no solo la cooperación y la responsabilidad colectiva, sino también una mejora directa en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica.

De acuerdo con la Tabla 4, que integra los resultados de las dimensiones analizadas, se observa un promedio general de 62.7 % en el nivel “Siempre”, 31 % en el nivel “A veces” y solo 6.5 % en el nivel “Nunca”, dando a

conocer un impacto significativamente positivo de la aplicación de metodologías activas y estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica. Estos valores reflejan que la mayoría de los docentes percibe mejoras notables en la participación, motivación y rendimiento académico del alumnado cuando se implementan actividades dinámicas, cooperativas y centradas en el estudiante.

**Tabla 4.** Diagnosticar el impacto de la aplicación de metodologías activas y estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica

| Ítem | Siempre (%) | Nº         | A veces (%) | Nº         | Nunca (%) | Nº         |
|------|-------------|------------|-------------|------------|-----------|------------|
| 1    | 0%          | 0          | 100%        | 25         | 0%        | 0          |
| 2    | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 3    | 29%         | 5          | 78%         | 18         | 0%        | 0          |
| 4    | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 5    | 24%         | 6          | 76%         | 19         | 0%        | 0          |
| 6    | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 7    | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 8    | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 9    | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 10   | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 11   | 16%         | 4          | 60%         | 15         | 24%       | 6          |
| 12   | 28%         | 7          | 44%         | 11         | 28%       | 7          |
| 13   | 20%         | 5          | 68%         | 17         | 12%       | 3          |
| 14   | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 15   | 72%         | 18         | 28%         | 7          | 0%        | 0          |
| 16   | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 17   | 16%         | 4          | 52%         | 13         | 32%       | 8          |
| 18   | 24%         | 6          | 32%         | 8          | 44%       | 11         |
| 19   | 46%         | 5          | 40%         | 5          | 14%       | 7          |
| 20   | 100%        | 6          | 0%          | 19         | 0%        | 0          |
| 21   | 54%         | 4          | 36%         | 18         | 10%       | 3          |
| 22   | 56%         | 5          | 35%         | 17         | 9%        | 3          |
| 23   | 60%         | 7          | 34%         | 17         | 6%        | 1          |
| 24   | 8%          | 2          | 92%         | 23         | 0%        | 0          |
| 25   | 40%         | 10         | 52%         | 13         | 8%        | 2          |
| 26   | 100%        | 25         | 0%          | 0          | 0%        | 0          |
| 27   | 68%         | 17         | 32%         | 8          | 0%        | 0          |
| 28   | 72%         | 18         | 20%         | 5          | 8%        | 2          |
| 29   | 76%         | 19         | 24%         | 6          | 0%        | 0          |
| 30   | 72%         | 18         | 28%         | 7          | 0%        | 0          |
| T.   | 0,627       | 13,8666667 | 0,31033333  | 9,03333333 | 0,065     | 1,76666667 |

Fuente: elaboración propia

### Conclusiones

La aplicación de metodologías activas y estrategias lúdicas tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes de educación

básica; los resultados generales evidencian un alto nivel de participación, motivación, colaboración y rendimiento académico, demostrando que estas estrategias contribuyen a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentan un aprendizaje más dinámico y significativo. La participación activa de los estudiantes se relaciona directamente con una mejor comprensión de los contenidos, la mayoría de los docentes encuestados manifestó que los alumnos intervienen con frecuencia en clase y logran asimilar los conocimientos de manera más efectiva, indicando que las actividades prácticas favorecen la atención, el interés y la comprensión de los temas tratados. Los resultados muestran que la motivación y el dinamismo influyen de manera positiva en la aplicación práctica de los conocimientos, los estudiantes mantienen un alto nivel de entusiasmo y disposición frente a las actividades lúdicas, lo que les permite transferir lo aprendido a situaciones reales y mejorar su desempeño en el aula. Se determinó que la colaboración y el trabajo en equipo contribuyen al fortalecimiento del rendimiento académico, los estudiantes que participan en actividades grupales desarrollan mejor sus habilidades sociales, asumen responsabilidades compartidas y alcanzan mejores resultados escolares, evidenciando que el trabajo cooperativo favorece el aprendizaje y la convivencia escolar.

#### **Agradecimientos**

Los autores expresan su agradecimiento al Ms. Milton Criollo, por su guía académica, su orientación metodológica y constante apoyo durante el desarrollo de esta investigación. De la misma manera, agradecen al Ms. Ángel Mendoza, docente tutor asignado, por su valiosa labor en la revisión crítica del manuscrito, cuyas observaciones y sugerencias

contribuyeron significativamente a la calidad final del artículo. De igual manera, los autores reconocen la colaboración conjunta y el compromiso académico de las integrantes del grupo Susana Rodríguez, Gladys Contreras y Mishel Camacho, cuyo trabajo coordinado permitió la culminación exitosa de este estudio.

#### **Referencias Bibliográficas**

- Arias, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Enfoques Consulting EIRL. [www.cienciaysociedad.org](http://www.cienciaysociedad.org)
- Aroca, C., Soto, V., Palma, S., Gutiérrez, E., & Wilde, J. (2022). Evaluación para los aprendizajes en primera infancia: Resignificando las prácticas evaluativas desde la investigación-acción. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 21(45), 252–277. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v21.n45.2022.013>
- Ausubel, D. (2000). Preview of assimilation theory of meaningful learning and retention. In *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view* (pp. 1–18). [https://doi.org/10.1007/978-94-015-9454-7\\_1](https://doi.org/10.1007/978-94-015-9454-7_1)
- Bandura, A., & Walters, R. (1974). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Alianza Editorial.
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3.<sup>a</sup> ed.). Pearson.
- Blanco, J. (2025). Estrategias de enseñanza para fomentar la participación activa en el aula en alumnos de 3.º A de la Telesecundaria Felipe Ángeles Ramírez de la comunidad La Unión, Othón P. Blanco, Q. Roo. *Ciencia Latina Revista Científica*

- Multidisciplinar*, 9(3), 7027–7038.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i3.18341](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18341)
- Blinkoff, E., Nesbitt, K., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Investigating the contributions of active, playful learning to student interest and educational outcomes. *Acta Psychologica*, 238, 103983.  
<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103983>
- Campoverde, S. (2022). Trabajo cooperativo: Una aproximación teórica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 1053–1070.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1561](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1561)
- Chávez, J., & Chávez, M. (2025). La lúdica como una estrategia didáctica para una educación inclusiva e intercultural en estudiantes de 5.º año de educación básica en la Unidad Educativa Yaguachi. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 12811–12833.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16862](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16862)
- Clemente, V., Beltrán, A., Herrero, S., Rodríguez, S., Martínez, I., Martín, A., & Tornero, J. (2024). Digital device usage and childhood cognitive development: Exploring effects on cognitive abilities. *Children*, 11(11), 1299.  
<https://doi.org/10.3390/children11111299>
- Creswell, J. (2002). Research decisions: Quantitative and qualitative perspectives. *Legal and Criminological Psychology*, 7, 121–128.
- Espinoza, E. (2022). Ética en la investigación científica. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 1(2), 35–43.  
<https://doi.org/10.62697/rmiie.v1i2.13>
- Gallardo, G., & González, A. (2024). Atención y memoria de trabajo: Conceptos, interacción funcional y principios cognitivos y neurofisiológicos que las sustentan. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 24(1), 1–17.  
<http://revistaneurociencias.com/index.php/RNNN/article/view/434>
- Gualán, L., Sandoval, B., León, J., Chamba, A., Zapata, Y., & Hernández, J. (2025). Innovación pedagógica en el aula: Estrategias para el siglo XXI. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 3434–3453.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16092](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16092)
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa: Descriptivas, experimentales, participativas y de investigación-acción. *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173.  
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Hallo, E., Naranjo, M., & Olalla, A. (2024). Innovación pedagógica: Metodologías activas y su incidencia en el pensamiento crítico de estudiantes de bachillerato. *Reincisol*, 3(6), 6551–6567.  
[https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)6551-6567](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)6551-6567)
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill.
- Humberto, E., Gilces, C., Javier, L., García, C., Manuel, J., & Acosta, Z. (2023). Entornos virtuales como estrategia innovadora en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista ULEAM*, 4, 2600–6006.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Li, X., & Kangas, M. (2024). A systematic literature review of playful learning in primary education: Teachers' pedagogical activities. *Education 3–13: International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*.

- <https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954>
- López, D., López, D., Ojeda, E., Tunja, D., Paredes, M., & Sánchez, N. (2022). Metodologías activas de enseñanza: Una mirada futurista al desarrollo pedagógico docente. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1419–1430.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3654>
- Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., & Aguilar, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43.  
<https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>
- Manzano, R., & García, H. (2016). Sobre los criterios de inclusión y exclusión: Más allá de la publicación. *Revista Chilena de Pediatría*, 87(6), 511–512.  
<https://doi.org/10.1016/j.rchipe.2016.05.003>
- Mesa, L., Lazo, M., & Muñoz, L. (2025). Actividades didácticas para estimular el aprendizaje socioemocional en estudiantes de básica superior en Ecuador: Una propuesta integrada. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 960–975.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i3.17683](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17683)
- Olmedo, J. (2020). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico escolar desde las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(26).  
[www.revistaestilosdeaprendizaje.com](http://www.revistaestilosdeaprendizaje.com)
- Ostaíza, M., & Loor, L. (2024). Los hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico. *ULEAM Bahía Magazine (UBM)*, 5(9), 62–68.  
<https://doi.org/10.56124/ubm.v5i9.009>
- Patino, C., & Ferreira, J. (2018). Inclusion and exclusion criteria in research studies: Definitions and why they matter. *Jornal Brasileiro de Pneumologia*, 44(2), 84.  
<https://doi.org/10.1590/s1806-37132018000000088>
- Piaget, J. (1964a). Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.  
<https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Piaget, J. (1964b). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.  
<https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Pinto, C., Bravo, M., Ortiz, R., Jiménez, D., & Faouzi, T. (2023). Autorregulación del aprendizaje, motivación y competencias digitales en educación a distancia: Una revisión sistemática. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*.  
<https://www.redalyc.org/journal/140/14075704012/html/>
- Prada, R., Gamboa, A., & Avendaño, W. (2020). Hábitos de estudio y ambiente escolar: Determinantes del rendimiento académico en estudiantes de básica secundaria. *Educación*, 41(35).
- Quizhpi, E., & Buñay, M. (2025). Estrategias lúdicas para mitigar la disortografía y mejorar el aprendizaje en estudiantes de educación básica: Un estudio mixto en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 4756–4768.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17248](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17248)
- Recalde, E., Chicaiza, V., Guanga, U., Bravo, Z., López, B., & Molina, S. (2023). Importancia del aprendizaje basado en proyectos (ABP) para el aprendizaje significativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 7068–7081.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9229](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9229)
- Rezai, A., Ahmadi, R., Ashkani, P., & Hosseini, G. (2025). Implementing active



- learning approach to promote motivation, reduce anxiety, and shape positive attitudes: A case study of EFL learners. *Acta Psychologica*, 253, 104704. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.104704>
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). La teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sandoval, P., Maldonado, A., & Tapia, M. (2022). Evaluación educativa de los aprendizajes: Conceptualizaciones básicas de un lenguaje profesional para su comprensión. *Páginas de Educación*, 15(1), 49–75. <https://doi.org/10.22235/pe.v15i1.2638>
- Santos, L., Garoz, I., Frutos, J., & Arribas, H. (2025). Matriz de indicadores para el diseño y evaluación de buenas prácticas de aprendizaje-servicio universitario. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 23(1), 1–22. <https://doi.org/10.15366/reice2025.23.1.002>
- Tapia, D., Freire, L., & Hallo, E. (2025). Aprendizaje basado en proyectos: Un enfoque educativo innovador para una enseñanza activa. *Reincisol*, 4(7), 320–341. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v4\(7\)320-341](https://doi.org/10.59282/reincisol.v4(7)320-341)
- Urrutia, L. (2024). Construyendo conocimiento a través del aprendizaje significativo en competencias en ciencias naturales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 5839–5857. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.9930](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9930)
- Vásquez, A. (2022). Comprensión lectora: Fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 618–633. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i4.2607](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607)
- Velásquez, Y., Rose, C., Cervera, N., & Oquendo, E. (2023). Inteligencia emocional, motivación y desarrollo cognitivo en estudiantes. *Cienciamatria*, 9(17), 4–35. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1120>
- Vygotsky, L. (1986). Thought and language.
- Yum, I., Zapata, H., Chavarría, J., Verdezoto, J., & Manjarrez, N. (2024). Motivación y rendimiento académico. *Motivación y Rendimiento Académico*. [https://doi.org/10.37811/cli\\_w1137](https://doi.org/10.37811/cli_w1137)
- Zapata, W., Merino, F., Moreno, E., Moposita, A., & Escobar, V. (2024). Metodologías activas para impulsar el proceso enseñanza-aprendizaje. Otros horizontes, otros desafíos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2433–2456. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11454](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11454)



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Susana Verónica Rodríguez Indacochea, Gladys Melissa Contreras Suárez, Camacho Aguilar Mishel Gabriela y Ángel César Mendoza Hidalgo.

