



## APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y SU IMPACTO EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA

Aníbal Andrés Mina Lectong  
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Manta, Ecuador  
andres12seicam@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0008-4117-8709>

Dolores Esperanza Muñoz Verduga  
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Manta, Ecuador  
dolores.munoz@uleam.edu.ec  
[orcid.org/0000-0001-7123-6385](https://orcid.org/0000-0001-7123-6385)

Autor para correspondencia: [andres12seicam@gmail.com](mailto:andres12seicam@gmail.com)

**Recibido:** 17/03/2025

**Aceptado:** 30/06/2025

**Publicado:** 07/07/2025

### RESUMEN

El objetivo de este trabajo fue analizar el impacto del aprendizaje basado en juegos (ABJ) en la asignatura de Lengua y Literatura. La metodología incluyó una ficha de observación del entorno educativo, la aplicación de la estrategia “Rayuela de la Lingüística” y la conformación de un grupo focal de 10 estudiantes para evaluar su efectividad. Finalmente, se analizaron los resultados académicos cuantitativos.

Los hallazgos más relevantes evidencian un aumento en la motivación de los discentes, una mejor asimilación de los contenidos y una mejora en las calificaciones del 80% de los estudiantes. Sin embargo, la repetición de la estrategia generó aburrimiento, por lo que los estudiantes sugirieron variaciones en la dinámica o mecánica del juego.

**Palabras clave:** Aprendizaje basado en juegos, metodología, lengua y literatura.

### APPLICATION OF GAME-BASED LEARNING AND ITS IMPACT ON THE SUBJECT OF LANGUAGE AND LITERATURE

#### ABSTRACT:

The objective of this study was to analyze the impact of game-based learning (GBL) on the subject of Language and Literature. The methodology included an observation sheet to assess the educational environment, the implementation of



the "Linguistic Hopscotch" strategy, and the formation of a focus group with ten students to evaluate its effectiveness. Finally, quantitative academic results were analyzed.

The most relevant findings indicate increased student motivation, improved content assimilation, and an 80% improvement in students' grades. However, the repeated use of the strategy led to boredom, prompting students to suggest variations in the game's dynamics or mechanics.

**Keywords:** Learning based on games, methodology, language and literature.

## 1. INTRODUCCIÓN

Actualmente las metodologías de enseñanza-aprendizaje buscan que el estudiante construya su propio aprendizaje, pero muchas veces no se logra este objetivo, porque las metodologías aplicadas no se acoplan a los estilos de aprendizaje o tal vez al medio social donde se desenvuelven estos, existiendo un gran número de alternativas metodológicas, entre ellas las llamadas metodologías activas, sin embargo la actividad que más le gusta realizar a los docentes es jugar y no hay mejor manera de aprender que jugando, ya sea virtual o físicamente, fortaleciendo muchas competencias como las digitales, las lógicas matemáticas, las socioemocionales y las comunicacionales.

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) resulta ser una metodología muy beneficiosa tanto en zonas rurales como en urbanas, porque es opcional la aplicación de la tecnología y además ofrece la flexibilidad de colocar el contenido imprescindible para chicos en cualquier etapa escolar. El ABJ puede ser diseñado por el docente con el fin de obtener mejores resultados de aprendizaje, suele confundirse con la gamificación, pero es una estrategia metodológica muy diferente, porque se puede usar entornos lúdicos, además se pueden crear juegos individuales o grupales con materiales físicos o digitales.

En el año 2018 en la universidad Javeriana en Colombia, se aplicó como estrategia pedagógica el ABJ, obteniendo resultados de aprendizajes positivos, en la historia



de la arquitectura prehispánica, todo esto se logró con la creación de un juego de mesa que sirvió de motivación para los estudiantes, demostrando que el ABJ puede ser aplicado en cualquier edad y en cualquier asignatura, sabiendo que debe existir un balance entre las dinámicas, los componentes, la mecánica y el sistema de recompensa.

En el área de lengua y literatura se lograrían mejores resultados de aprendizaje si se aplicará el ABJ como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la escuela Idello Noguchi, porque al encontrarse la escuela en un entorno rural donde los recursos digitales son difíciles de encontrar y la mejor manera de conectar a los contenidos con los estudiantes es mediante juego, además este permite brindar la motivación necesaria dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para el logro de un aprendizaje significativo.

El objetivo principal del presente trabajo es analizar la aplicación del aprendizaje basado en juegos y su impacto en la asignatura de lengua y literatura. La asignatura antes mencionada al ser variada en contenidos se vuelve difícil de comprender y más para estudiantes del nivel básico, con contenidos que fomentan las competencias lectoras, escritoras, interpretación lectora, fonemas, reglas ortográficas, entre otras.

## 2. MATERIALES Y MÉTODOS

Este trabajo presenta un enfoque mixto, ya que se aplican técnicas cualitativas y cuantitativas, es de tipo descriptivo, ya que se van a describir las variables presentes en la investigación.

### Técnicas e instrumentos

Para este trabajo se aplicó como técnica la observación pasiva para no interferir con la metodología del docente observado, mediante una ficha de observación se determinó la metodología de enseñanza que se les aplica a los estudiantes,



después se empleó como estrategia de enseñanza-aprendizaje el aprendizaje basado en juegos (ABJ) en la asignatura de lengua y literatura, finalmente después de aplicada la estrategia se elaboró un grupo focal de 10 estudiantes para determinar los resultados de la estrategia metodológica con anterioridad. Una vez obtenidos los datos de los grupos focales, los mismos se procesaron en base a lo que manifestaron los dicentes.

**Tabla 1**

*Temas y preguntas dirigidas hacia los grupos focales a estudiantes*

<b>Sesiones</b>	<b>Temas a tratar en la entrevista</b>	<b>Preguntas</b>
Primera sesión	Sobre el aprendizaje basado en juegos (ABJ)	¿Cómo se sintió durante el tiempo que juego la “rayuela de la lingüística”? ¿Qué le pareció la aplicación de esta nueva manera de enseñanza? ¿Qué aspectos cambiaría del juego la “rayuela de la lingüística”?
Segunda sesión	Impacto en la asignatura de lengua y literatura.	¿Qué aprendió jugando la “rayuela de la lingüística”? Para usted ¿Qué fue lo más difícil del juego? Considera usted que lo aprendido durante el juego le servirá para mejorar sus notas en la materia de lengua y literatura y ¿Por qué? ¿Qué parte del juego considera mejor usted?
Tercera sesión	Por elaboración propia	Desearía qué juegos parecidos se apliquen en otras materias y ¿Por qué? ¿Cómo se siente en la actualidad en la asignatura de lengua y literatura? ¿Cómo se sintió con todas las preguntas que se le realizaron?

**Fuente:** *Elaboración propia*

### **Participantes**

Para esta investigación se tomó una población estudiantil de 22 discentes, de entre 5 y 11 años de edad, de los cuales hay 15 niñas y 7 niños, de los subniveles de educación básica, como lo son: preparatoria, básica elemental y básica media. De



los subniveles antes mencionados se tomará una muestra de 15 estudiantes mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, los mismos que serán de los subniveles de básica elemental y media, tomando en cuenta 10 niñas y 5 niños, con edades que van desde los 6 años hasta los 11 años.

### Mecánica del juego “rayuela de la lingüística”

Dibujar las cuadrículas de la rayuela en el suelo numeradas del 1 al 10, asignar una pregunta o desafío en base a la asignatura de lengua y literatura a cada casilla considerando el nivel de escolaridad de los estudiantes, después los jugadores se turnarán para lanzar una piedra pequeña o un objeto similar en la cuadrilla de la rayuela. Deben saltar con un pie en cada casilla, evitando la casilla en la que cayó la piedra.

Cuando un jugador aterriza en una casilla, debe responder la pregunta o completar el desafío relacionado con la casilla, si contesta correctamente continua su turno y si contesta de forma incorrecta termina su turno y el juego continua hasta que un jugador complete el recorrido de la rayuela. Para que no existan problemas con los participantes se dibujaran 3 rayuelas donde participaran 5 estudiantes en cada una de ellas y los ganadores obtendrán un punto extra en la asignatura antes mencionada.

## 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### Análisis de la metodología aplicada y de la institución

La mayoría de los estudiantes son puntuales al ingresar a clases, aunque algunos llegan un poco tarde por las condiciones climáticas, ya que es una zona rural. Según Ribadeneira (2020) la mayoría de estrategias de enseñanzas aplicadas en zonas rurales tienen un enfoque tradicional, debido a la falta de recursos y las condiciones del medio; para Marín y Pinto (2021) todavía existe una brecha digital entre las comunidades rurales y las urbanas, pero la pandemia causada por el



Covid-19 hizo que aumentaran los recursos tecnológicos en estas comunidades. Si bien es cierto existen muchas carencias y dificultades en las zonas rurales actualmente muchas familias tienen dispositivos tecnológicos y esto ayuda de gran manera al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los estudiantes no preguntan mucho sobre las actividades cuando se expone el objetivo de la clase, al momento de hacer las preguntas para activar los conocimientos previos la docente, los estudiantes no responden con fluidez, tampoco demuestran motivación alguna al momento de iniciar las clases y con los nuevos temas de clase los sienten demasiado aburridos y los encuentran complicados. Medina y Verdejo (2020) indican que la confiabilidad de un método de enseñanza depende en gran medida de la motivación y de la forma sistemática de llevar los procesos. Es importante recalcar que la metodología que se aplique en un grupo de estudiantes debe estar en concordancia con las preferencias del estudiantado y el desarrollo cognitivo de estos para que estos se sientan cómodos con el proceso de aprendizaje y no lo vean como un proceso complejo.

La mayoría de estudiantes traen los recursos necesarios que solicita el docente, una mínima cantidad no trae materiales y mucho menos tareas, en el caso de las competencias lingüísticas los estudiantes no practican en casa la lectura y tampoco la escritura; no poseen competencias digitales en computación, al momento de realizar los trabajos colaborativos unos pocos estudiantes destacan, los docentes en su gran mayoría demuestran tener las competencias lingüísticas de acuerdo a su nivel educativo, pero si hay un pequeño grupo de estudiantes que no saben distinguir letras y pronunciar sílabas; al finalizar las clases los estudiantes en su gran mayoría demuestran tener un dominio óptimo de los contenidos de las clases, pero a la siguiente clase no demuestran tener el dominio óptimo de los contenidos.



### Sesión de preguntas sobre el aprendizaje basado en juegos (ABJ)

Todos los estudiantes se sintieron muy bien durante la aplicación de la estrategia metodológica “Rayuela de la lingüística” demostrando entusiasmo, motivación y deseos de participar con todo el grupo, con la metodología aplicada, al igual que en el estudio de Real y Yunda (2021) los estudiantes sintieron motivación, considerando el 90% de los mismos emocionante y animado al juego, 75% de estos mencionan que el juego les ayudó a relacionarse con los compañeros. Por el contrario en el estudio González (2014) exponen los estudiantes que lograron realizar los trabajos encomendados por el docente sin embargo se les dificultó realizar el proyecto y la mayoría alcanzaron las competencias que se deseaban. Lo cual nos indica que el juego si influye en la motivación del estudiante, pero esto no garantiza que mejore los resultados de aprendizaje.

La mayoría de los alumnos manifestaron que la estrategia metodológica antes mencionada estuvo muy bien, se sintieron felices jugando con los demás compañeros, lo único que estuvo un poco repetitiva y algunos mencionaron que se pudo hacer otro tipo de juegos para variar, también expresaron sentir cansancio después de jugar la “rayuela de la lingüística”. Para Cornellà et al. (2022) antes de aplicar la gamificación o el ABJ se debe considerar que la experiencia sea divertida, con una narrativa que de sentido a los contenidos que se vayan trabajando, que los participantes sean conscientes de su progreso; existiendo una necesidad de variación de la dinámica según los resultados presentados. Por otro lado Pyle, (2018) manifiesta que el juego no debe ser considerado como una metodología si no como un enfoque, porque los estudiantes juegan todo el tiempo.

En juego aplicado en la enseñanza se deben cambiar ciertos aspectos como ir variando las dinámicas, ir cambiando de juegos o generar niveles de dificultad, para Gómez et al. (2012) la digitalización en un juego es muy importante, mencionando también que la inclusión de tutores pedagógicos que ayuden al



estudiante no es conveniente y que los entornos lúdicos pueden ayudar significativamente a aumentar el interés y la motivación. Illescas Cárdenas et al. (2020) mencionan que algunos docentes aplican el juego a la enseñanza de las matemáticas, en algunos casos parcialmente, pero es relevante mencionar que el juego cambia la percepción sobre la enseñanza de las matemáticas, sin necesidad de ser juegos digitales o entornos gamificados. No es necesario tener juegos digitales para llamar la atención del estudiante, lo que se necesita es adaptarse a lo que más les agrada a los estudiantes y agregar dichos elementos al juego.

### Segunda sesión impacto en la asignatura de lengua y literatura

Los docentes expusieron que aprendieron muchos contenidos que se le hicieron difícil aprender en las clases regulares como los fonemas, las sílabas, cuentos ecuatorianos, leyendas, análisis de lecturas, palabras agudas, palabras graves, palabras esdrújulas, palabras sobresdrújulas, entre otros contenidos que son propios de básica elemental y media. En la investigación de Gutiérrez et al. (2018) mencionan que existen estudiantes cuyos resultados de aprendizaje en cuanto a comprensión lectora es bajo llegando así hasta la universidad, para ello es necesario cambiar las estrategias de aprendizaje, siendo la valoración y la evaluación muy importantes determinar dichas competencias.

Entre las dificultades más frecuentes que se encontraron son: el análisis de los párrafos, y el análisis de los cuentos y leyendas; complicándose mucho la comprensión lectora. Olivares et al. (2015) menciona que la mejor estrategia para desarrollar las competencias lingüísticas es conversar y hablar, por otra parte Vigil et al. (2021) consideran que algunas competencias lingüísticas no se pueden inculcar por algunos factores que están en el medio de los estudiantes como: el aprendizaje de jergas, frases idiomáticas, gramática tradicional, entre otros. Considerando estos criterios se puede decir que el juego que utilice diálogos



motiva a los docentes a aprender los contenidos de la asignatura de lengua y literatura siempre que se le corrija los diálogos que hay entre ellos.

Una gran cantidad de los participantes consideran que los contenidos que aprendieron jugando les ayudaron a aumentar sus calificaciones en la asignatura de lengua y literatura. Según Calzadilla et al. (2012) con la aplicación de juegos se desarrollan las competencias lingüísticas de la lengua inglesa, con un 80,60% de los docentes alcanzaron las competencias necesarias con la aplicación de la estrategia del ABJ, Navarro et al. (2014) hace referencia que algunas competencias lingüísticas son más difíciles de asimilar por la migración de hispanoparlantes, lo que influye en dialectos propios de una región determinada o país determinado, ambos criterios nos hacen suponer que la estrategia de enseñanza es muy influyente pero también el vocabulario de los estudiantes, ya que en casa pueden oír palabras que no están bien en morfología y en sintaxis, dificultando más la labor docente.

Los alumnos declaran que los contenidos fueron más fáciles de entender, las preguntas del juego los mantuvieron atentos y la repetición de algunas preguntas les ayudó a responder en las siguientes rondas. Si bien es cierto los estudiantes se sienten motivados con el juego a aprender los contenidos, pero esta estrategia puede aplicarse en todas las asignaturas, así mismo se puede impartir lengua y literatura con otra estrategia metodológica como talleres multidisciplinarios (Marines et al., 2014). Contrastando con el texto anterior Palomares y Domínguez (2019) hablan que las estrategias metodológicas nuevas mejoran el ambiente educativo en el aula, además de aumentar el rendimiento académico de los docentes. Este tipo de estrategias pueden ayudar a un mejor estado físico de los estudiantes y a la vez puede ayudar a estos en asignaturas como educación física.



### Tercera sesión preguntas de elaboración propia.

Los estudiantes consideraron como la mejor parte al momento de obtener los puntos como recompensa al primero que completara el juego, otra parte que consideraron muy divertida era saltar por cada uno de los números manteniendo el equilibrio. Según Ortiz et al. (2018) indican que con entornos donde se use el juego como herramienta principal como la gamificación los niveles de motivación aumentan significativamente, de la misma manera Holguin et al. (2020) indican que estos entornos pueden incidir bastante en el rendimiento académico de los estudiantes, siempre y cuando sea bajo los parámetros cognitivos adecuados y los enfoques académicos correctos; es importante destacar que este tipo de estrategias también pueden tener efectos negativos como: falta de atención a otras actividades, la exclusión de otros compañeros, desmotivación por no jugar bien, entre otros.

Los docentes consideran que este tipo de estrategias deberían aplicarse en matemáticas, en estudios sociales e inglés porque les cuestan entender de la forma tradicional. Peralta y Guamán (2020) manifiestan las metodologías activas rechazan el proceso memorístico y son necesarias para cambiar el enfoque tradicional de la enseñanza, aunque Holguin et al. (2020) indican que las exigencias actuales obligan a los docentes a innovar permanentemente y se vuelve necesario el uso de aplicaciones digitales, pero es muy importante el acompañamiento docente en dichos procesos. En todas las asignaturas es necesario un cambio de metodologías para la enseñanza y es necesaria la tecnología y el acompañamiento docente para mejorar el proceso educativo.

Los participantes del juego “rayuela de la lingüística” exponen que se sienten bien, confiados, motivados, con conocimientos y con alegría en la asignatura de lengua y literatura, porque nunca les habían enseñado mediante juegos tradicionales los contenidos, además que los sacaron al patio lejos del ambiente típico de clases,



donde demostraron divertirse y aprender mucho, fomentando las competencias socioemocionales y lingüísticas a la vez.

Los niños a los que se les realizó este estudio expresaron sentirse bien durante las sesiones de preguntas, el único inconveniente que surgió durante las sesiones es que algunos docentes faltaron y también se agotaron físicamente durante el juego, otra situación adversa fue el clima, muchas veces hacía calor o llovía durante la hora clase o durante las sesiones de los grupos focales.

### Resultados académicos posterior a la aplicación de la estrategia metodológica

En la mayoría de los casos los estudiantes exactamente el 80% de los mismos aumentaron las calificaciones, pero en unos pocos casos puntualmente el 20% de estos no mejoraron los resultados de aprendizaje, por el contrario, disminuyeron, como se presenta en la Tabla 2. Para Yélamos (2022) la lúdica y el ABJ ayuda a lograr un aprendizaje significativo y un mejor desarrollo cognitivo porque fomentan el rol activo de los docentes, Capperucci y Manzanares (2022) revela que el juego no representa ninguna novedad pero el ABJ presenta una versatilidad para modificar la convivencia en el aula y lograr los objetivos de aprendizaje. Es importante mencionar que pocos estudiantes no lograron los resultados esperados, para ello se debió considerar el estilo de aprendizaje de los mismos, ya que tal vez no estaba acorde a la estrategia metodológica aplicada.

**Tabla 2**

*Resultados académicos cuantitativos después de aplicada la estrategia metodológica*

Estudiantes	Calificaciones antes de aplicar la estrategia metodológica	Calificaciones después de aplicar la estrategia metodológica
Estudiante 1	8.4	8.2
Estudiante 2	8.5	8.9
Estudiante 3	7.8	8
Estudiante 4	7	7.7



---

Estudiante 5	7.5	8.6
Estudiante 6	8.6	8.9
Estudiante 7	9.6	9.7
Estudiante 8	9.7	10
Estudiante 9	7	7.9
Estudiante 10	7.4	7
Estudiante 11	10	10
Estudiante 12	7.4	7.6
Estudiante 13	10	10
Estudiante 14	6.8	7.3
Estudiante 15	7.7	7.5

---

Fuente: *Elaboración propia*

#### 4. CONCLUSIONES

Los resultados de aprendizaje de lengua y literatura mejoraron en gran manera, ya que los estudiantes se adaptaron a las mecánicas del juego “rayuela de la lingüística”, además se motivaron de gran manera a aprender, todos participaron dinámicamente y logró aplicar la metodología de ABJ muy bien y sin ningún inconveniente.

El ABJ motivó de gran manera a los estudiantes a aprender, sin embargo, existieron factores que no se tomaron en cuenta después de aplicada la estrategia metodológica como la facilidad de contenidos o la forma de aplicación de la estrategia. Pese a que la estrategia metodológica hizo que se obtuvieran muy buenos resultados de aprendizaje, hay que mejorar ciertos aspectos como lo repetitivo de la mecánica y variar el tipo de juegos

Otro aspecto importante que se podría incluir en la estrategia de ABJ sería digitalizar el juego o transformarlo en gamificación para que el contenido sea más llamativo para los discentes, el único inconveniente sería la falta de recursos tecnológicos faltantes en la zona rural.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calzadilla Peña, M. Y., González Suárez, I., & Pérez Campaña, M. (2012). *Juegos lingüísticos para favorecer el desarrollo de la competencia comunicativa oral*.
- Capperucci, D., & Manzanares Triquet, J. C. (2022). El aprendizaje basado en juegos como revulsivo didáctico para mejorar la competencia comunicativa en el aula de lengua extranjera: una revisión de la literatura. *Studi Sulla Formazione/Open Journal of Education*, 25(2), 69-86. <https://doi.org/10.36253/ssf-13967>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2022). Gamificación Y Aprendizaje Basado En Juegos: *Enseñanzas y Prácticas En Educación.*, 2020, 101-116. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2s0jcpq.10>
- Gómez Martín, M. A., Gómez Martín, P. P., & González Calero, P. A. (2012). Aprendizaje basado en juegos. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.436>
- González González, C. S. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia*, 40, 1-15. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fua&AN=95420874&lang=es&site=ehost-live>
- Gutiérrez, T. de J. M., Quintero, G. C., Chapeta, C. J. L., & García, L. H. B. (2018). Creencias y competencias lingüísticas en estudiantes universitarios latinoamericanos ¿son complementarias o se contraponen? *Revista Lasallista de Investigación*, 15(2), 246-255. <https://doi.org/10.22507/RLI.V15N2A19>
- Holguin García, F. Y., Holguin Rangel, E. G., & Garcia Mera, N. A. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos*, 22(1), 62-75. <https://doi.org/10.36390/telos221.05>
- Illescas Cárdenas, R. C., García Herrera, D. G., Erazo Álvarez, C. A., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *Cienciamatria*, 6(1), 533-552. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.345>
- Marín Che, A. J., & Pinto Sosa, J. E. (2021). Escuelas cerradas, aulas abiertas: estrategias de enseñanza remota en una comunidad rural de Yucatán. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(ESPECIAL), 215-250. <https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.especial.463>



- Marines, M. del S., Heredia, N. G., Solís, L. E., & Mena, D. A. (2014). Taller multidisciplinario para el desarrollo de competencias de comunicación lingüística de la investigación. *Formacion Universitaria*, 7(2), 41-50. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062014000200006>
- Medina Díaz, M. del R., & Verdejo Carrión, A. L. (2020). Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas. *Alteridad*, 15(2), 270-284. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.10>
- Navarro, J. L., Huguet, Á., & Sansó, C. (2014). Competencias lingüísticas y alumnado inmigrante en Cataluña. El caso del colectivo de origen hispanohablante. *Educación* XX1, 17(2). <https://doi.org/10.5944/educxx1.17.2.11495>
- Olivares García, M. de los Á., González Alfaya, M. E., & Mérida Serrano, R. (2015). Diagnóstico de la competencia lingüística en la metodología de Proyectos de Trabajo en Educación Infantil. Un estudio multicaso. *Ocnos: Revista de Estudios Sobre Lectura*, 13, 7-22. <https://doi.org/10.18239/ocnos>
- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Palomares Ruíz, A., & Domínguez Rodríguez, F. J. (2019). *Tertulias dialógicas literarias como actuación educativa de éxito para mejorar la competencia lingüística*.
- Peralta Lara, D., & Guamán Gómez, V. (2020). METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIOS SOCIALES. *Metodologías Activas Para La Enseñanza Y Aprendizaje De Los Estudios Sociales*, 3, 1-10. <http://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Pyle, A. (2018). Aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia Sobre El Desarrollo de La Primera Infancia*, 5. <http://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Real Ramos, Y. A., & Yunda, J. G. (2021). Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica. *Estoa*, 10(19), 67-75. <https://doi.org/10.18537/est.v010.n019.a06>
- Ribadeneira Cuñez, F. M. (2020). Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural. *Revista Conrado*, 16. <https://orcid.org/0000-0003-4657-538X>
- Vigil García, P. A., Andarcio Betancourt, E. E., & Maikel Torres, D. (2021). La enseñanza de frases idiomáticas desde una nueva cultura del aprendizaje de lenguas. *Mendive*, 19(1), 120-136.



**Ulearn**  
UNIVERSIDAD LAICA  
ELOY ALFARO DE MANABÍ



**SAPIENTIAE**

---

Yélamos Guerra, M. S. (2022). Uso y percepciones del profesorado sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11(Monográfico), 1-15. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3956>