

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2025,  
Volumen 9, Número 1.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1)

**LA LÚDICA COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA E  
INTERCULTURAL EN ESTUDIANTES DE 5TO AÑO  
DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD  
EDUCATIVA YAGUACHI**

**PLAYFULNESS AS A DIDACTIC STRATEGY FOR INCLUSIVE  
AND INTERCULTURAL EDUCATION IN FIFTH GRADE  
STUDENTS OF BASIC EDUCATION AT UNIDAD EDUCATIVA  
YAGUACHI**

**Jessica Dayana Chávez Rodríguez**  
Investigador Independiente, Ecuador

**Mónica Narciza Chávez Rodríguez**  
Investigador Independiente, Ecuador

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16862](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16862)

## La Lúdica como una Estrategia Didáctica para una Educación Inclusiva e Intercultural en Estudiantes de 5to Año de Educación Básica en la Unidad Educativa Yaguachi

Jessica Dayana Chávez Rodríguez<sup>1</sup>

[jessyprofe69@gmail.com](mailto:jessyprofe69@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0006-7311-1002>

Investigador Independiente

Ecuador

Mónica Narciza Chávez Rodríguez

[msc.monita@gmail.com](mailto:msc.monita@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0009-8541-6323>

Investigador Independiente

Ecuador

### RESUMEN

Despertar el interés de los estudiantes en sus actividades y experiencias de aprendizaje se ha convertido en una tarea esencial en el ámbito educativo, siendo crucial tanto para el sistema educativo en su conjunto como para los docentes en diversas ubicaciones. En este contexto, el uso de estrategias lúdicas innovadoras resulta fundamental para crear un entorno de aprendizaje propicio. La presente investigación tiene como objetivo proponer la implementación de estrategias lúdicas con el fin de fomentar la inclusión y la interculturalidad, mejorando así el ambiente de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica "Yaguachi" en Ibarra, Ecuador. La investigación adopta un enfoque mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos. Su diseño se inscribe en la Investigación-Acción, con un alcance descriptivo. La muestra consiste en 17 estudiantes de entre 10 y 12 años, a quienes se les impartió una clase con una actividad lúdica. Posteriormente, se aplicó una ficha de observación y se realizó una encuesta a los docentes para evaluar su nivel de conocimiento sobre la implementación de dichas estrategias. Los resultados obtenidos indican que las actividades lúdicas logran promover la educación pluricultural, cultivando actitudes, mentalidades inclusivas en los estudiantes y facilitando su adaptación efectiva.

**Palabras claves:** ámbito educativo, estrategias lúdicas, educación pluricultural, inclusión, interculturalidad

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [jessyprofe69@gmail.com](mailto:jessyprofe69@gmail.com)

# **Playfulness as a Didactic Strategy for Inclusive and Intercultural Education in Fifth Grade Students of Basic Education at Unidad Educativa Yaguachi**

## **ABSTRACT**

Capturing students' interest in their learning activities and experiences has become an essential task in the field of education, proving to be crucial both for the entire educational system and for teachers in different locations. In this context, the use of innovative playful strategies is fundamental to creating a conducive learning environment. The present research aims to propose the implementation of playful strategies to promote inclusion and interculturality, thereby improving the learning environment for fifth grade students at the "Yaguachi" Basic Education School in Ibarra, Ecuador. The research adopts a mixed methods approach, combining quantitative and qualitative elements. Its design is in line with action research, with a descriptive scope. The sample consisted of 17 students between the ages of 10 and 12 who participated in a lesson that included a playful activity. Subsequently, an observation sheet was administered and a survey of teachers was conducted to assess their level of knowledge regarding the implementation of these strategies. The findings suggest that playful activities effectively promote pluricultural education, cultivate inclusive attitudes and mindsets in students, and facilitate their effective adaptation.

**Keywords:** educational sphere, playful strategies, pluricultural education, inclusion, interculturality

*Artículo recibido 15 enero 2025  
Aceptado para publicación: 18 febrero 2025*



## INTRODUCCIÓN

La calidad educativa es ampliamente empleada en el ámbito educativo en la actualidad, sirviendo como un punto de referencia que respalda cualquier iniciativa de cambio o plan de mejora con el objetivo de lograr una transformación social (Rodelo et al., 2021). En este sentido, actualmente existen numerosas propuestas y estándares de calidad que abordan diversos aspectos, pero comparten como objetivo común la formación integral del individuo, teniendo en cuenta las circunstancias específicas del entorno y el momento presente (López et al., 2020). Esto se traduce en la realización concreta de la idea central de proporcionar una educación de calidad.

Cabe destacar que cada institución educativa debe adoptar un enfoque inclusivo, el cual se ha convertido en una parte integral del sistema educativo contemporáneo. Desde sus inicios, se han implementado una serie de reformas con el propósito de ofrecer una educación sin discriminaciones, equitativa y de excelencia para la totalidad de la población. Peraza (2017) afirma que la consecución de este objetivo es posible a través de una evaluación exhaustiva del contexto, necesidades y la realidad institucional, tomando en cuenta los componentes de gestión escolar.

La siguiente investigación suscita acerca de la lúdica como una estrategia didáctica para una educación inclusiva e intercultural en estudiantes de 5to año de Educación Básica en la Unidad Educativa Yaguachi ubicada en Ibarra-Ecuador, en la cual se pretende realizar una indagación sobre cómo la lúdica apoya de manera pedagógica a los docentes que están comprometidos con la inclusión escolar mediante la integración de métodos didácticos novedosos y superar los diversos desafíos de aprendizaje que puedan surgir en el entorno educativo.

Se ha demostrado científicamente que las prácticas inclusivas deben asegurar una integración que beneficie verdaderamente al alumno, convirtiéndolo en el enfoque principal del trabajo pedagógico. Es necesario fundamentar estas prácticas en hipótesis teóricas y metodologías que nos inviten a recapacitar sobre lo que se ha implementado tradicionalmente a través de la unificación educativa. Debemos buscar nuevas formas para el perfeccionamiento, comprobar otros métodos, enfoques y procedimientos para profundizar en la investigación del tema, además, tomar en cuenta los resultados de investigaciones en diferentes países con referencia al tema (Bautista y Clavijo, 2020; Martín et al., 2017).

Por otro lado, el objetivo de la investigación es la implementación de una propuesta que tiene como



meta desarrollar y poner en práctica acciones pedagógicas en la escuela, dirigidas a apoyar los procesos de inclusión y el crecimiento cognitivo de los estudiantes que forman parte de poblaciones diversas. La meta de la pedagogía inclusiva consiste en asegurar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de acceder a los recursos disponibles, en lugar de ofrecer algo distinto o adicional exclusivamente a aquellos que enfrentan desafíos en su proceso de aprendizaje (Macías et al., 2024).

Esta investigación se basó en una revisión y análisis exhaustivo de diversos artículos tanto nacionales, locales e internacionales, trabajo de posgrado. Estos recursos fueron utilizados para obtener una comprensión sólida y precisa de la situación del tema y cada término teórico en la dirección que se lleva esta indagación. A continuación, se enumera instrumentos utilizados como referencia:

Vélez (2016) en su investigación afirma que la igualdad es un término que hace referencia a las oportunidades, no es un referente para que los individuos aprendan lo mismo, sino más, es una alternativa para que ninguna persona aprenda menos de lo que debe y puede aprender. En este sentido, es importante que los procesos educativos sean objetivos y eliminen cualquier forma de estigmatización. Esto permitirá una educación inclusiva que brinde múltiples oportunidades para participar y aprender de manera significativa en diversos entornos.

Así también, García (2018) en su artículo plantea la importancia de promover la educación inclusiva tanto en el discurso como en la asignación de recursos adecuados. Esto permitirá brindar un apoyo efectivo a los estudiantes en situación de vulnerabilidad, para que puedan estudiar en condiciones equitativas y así evitar un futuro marcado por el abandono escolar temprano, la dependencia económica y social, la falta de oportunidades laborales, la discriminación y exclusión que a menudo enfrentan las personas. El objetivo es proporcionarles la posibilidad de tener un futuro más prometedor.

Desde luego, las estrategias didácticas son aquellas acciones aplicadas por los docentes con un objetivo e intencionalidad educativa, esta es objetiva para organizar la enseñanza y dar lugar a la práctica de conocimientos por parte de los estudiantes (Rea, 2024). Es fundamental destacar que todas las acciones implementadas para promover el aprendizaje inclusivo en los estudiantes están respaldadas por objetivos concretos. Estos objetivos adquieren sentido cuando se aplican en la práctica, contribuyendo a la creación de experiencias significativas. Estas experiencias, a su vez, se alinean con una visión educativa que busca ser transformadora e innovadora (Villacís, 2019).



Por otro lado, López y Zawady (2021) en los resultados de su estudio mencionan que las estrategias metodológicas de enseñanza son un elemento clave para mejorar el ambiente en el aula, además, fomentar los niveles atencionales, motivacionales y los aprendizajes significativos. Efectivamente, las estrategias didácticas permiten explorar conocimientos previos, por ello son indispensables para mejorar los procesos educativos que cada día, los docentes buscan desarrollar.

La información previa señala que la labor educativa permite reconocer los intereses y necesidades de los estudiantes, y a su vez, nos brinda la oportunidad de plantear estrategias didácticas que sean dinámicas, motivadoras, flexibles y que promuevan nuevas formas de adquirir conocimientos. En el tiempo actual, el sistema educativo de Ecuador se encuentra confrontando un importante reto: alcanzar una educación que sea inclusiva y respete la diversidad cultural. Esto significa proporcionar educación a todas las personas, sin ningún tipo de discriminación basada en diferencias físicas, personales, culturales o sociales, eliminando cualquier prejuicio o estereotipo.

Según lo señalado por Higuera y Castillo (2005) la consecución de la educación inclusiva e intercultural en Ecuador se considera un desafío en desarrollo. Sin embargo, se está avanzando hacia este objetivo a través de la implementación de nuevas políticas, prácticas, acciones sociales, y la promoción de valores que se forjan a través de procesos de formación. Además, se están implementando enfoques novedosos, iniciativas y propuestas dirigidas a promover el reconocimiento, la apreciación y el respeto por la diversidad presente que existe en el país.

En este contexto, y de acuerdo con Arcos y Torres (2024) es evidente que en Ecuador se requiere una enseñanza que garantice la equidad en el acceso a oportunidades desde la primera infancia, con un enfoque en el respeto de los derechos de los estudiantes para garantizar su éxito académico. Además, es notorio que las instituciones educativas en Ecuador carecen de proyectos y programas educativos que sean inclusivos e interculturales, los cuales deberían emplear metodologías activas para promover la valorización de las diferencias individuales como un recurso valioso.

El enfoque de la propuesta del Ministerio de Educación en Ecuador sobre educación inclusiva e intercultural, que pretende cubrir todos los niveles educativos, no ha conseguido implementar de manera eficaz en las aulas una cultura inclusiva e intercultural que impulse el respeto hacia la diversidad existente. Con frecuencia, los maestros se ven obligados a tratar las diferencias individuales utilizando



la expresión "todos somos iguales".

Además, se hacen notorias las deficiencias del sistema educativo ecuatoriano para abordar las realidades de los estudiantes en el entorno escolar, debido a que la formación del profesorado no se ajusta al contexto y las necesidades de las aulas en Ecuador, y existe un desconocimiento generalizado acerca de la interculturalidad y las situaciones de vulnerabilidad que enfrentan los estudiantes que pertenecen a grupos minoritarios (Maldonado, 2018).

La Unidad Educativa Yaguachi no escapa a este problema, ya que muestra un escaso o prácticamente nulo interés en la implementación de metodologías basadas en un enfoque de educación inclusiva e intercultural. Esto da lugar a casos de exclusión o discriminación de personas diversas que poseen características propias, especialmente estudiantes de diversos pueblos y nacionalidades en Ecuador, así como estudiantes con requisitos educativos especiales no vinculados a discapacidades.

La viabilidad de esta investigación se fundamenta en la alineación de sus objetivos con los beneficios de investigadores, por medio de este estudio, se contribuirá al desarrollo y elaboración de aprendizajes en entornos inclusivos, los cuales promuevan destrezas didácticas las cuales fortalezcan a mejorar cada una de las capacidades y aptitudes en una población diversa. Además, se busca concienciar al docente para que reconozcan los inconvenientes en el aprendizaje e intervengan en el adelanto, reestructuración y la creación de ideas que favorezcan los conocimientos cognitivos, comunicativos, sociales y afectivos en el contexto de una enseñanza que fomente la equidad y calidad para todos.

Según Forgiony (2017) la práctica pedagógica implica la interacción entre individuos poseedores de conocimiento, donde aquellos con un entendimiento más estructurado y disciplinario lo utilizan como un recurso fundamental para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Esto se realiza desde una perspectiva que requiere una disposición dialógica y crítica de los conocimientos, con el objetivo de concretar los propósitos formativos expresados en un marco pedagógico específico y en un contexto determinado. Así mismo, Ainscow (2012) afirma que estas acciones contribuyen a mejorar el aprovechamiento de los recursos disponibles para satisfacer tanto las necesidades fundamentales como las particulares de la enseñanza y el aprendizaje.

De hecho, es esencial que los docentes sientan la responsabilidad de respaldar los métodos de aprendizaje tanto individual como colectivo de los participantes. De esta manera, es crucial analizar



recursos pedagógicos que se renueven periódicamente, adaptándose a las condiciones, intereses y demandas del mundo actual. Por ello, se puede planificar y proyectar el progreso de todas las capacidades y potencialidades de cada estudiante mediante estrategias educativas.

De este modo, los estudiantes comprenderán que la inclusión es una noción que engloba todos los ámbitos de la vida, donde adquieren su significado y lo implementen tanto en el entorno escolar como en el ámbito del hogar y comunitario. Esto implica reconocer que las limitaciones son establecidas por cada individuo. Para lograrlo, se consideró los criterios de los diferentes autores ya que estos abarcan los elementos que se relacionan con el tema de investigación.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

La investigación, tiene un enfoque mixto; razón por lo cual se optó por recopilar información directamente de los estudiantes en base a su experiencia y docentes. De acuerdo con Pérez et al. (2023) este enfoque brinda una perspectiva más amplia de la problemática abordada, permitiendo el desarrollo de propuestas de solución más robustas.

Los participantes de la investigación fueron estudiantes del quinto año pertenecientes a Básica Elemental de la Unidad Educativa “Yaguachi” y docentes, ubicada en la parroquia San Francisco cantón Ibarra en la provincia de Imbabura, con el fin de obtener datos concretos y verídicos que posibilitó demostrar la relevancia de la aplicación de actividades lúdicas en las aulas de clase para los niños que están cursando su etapa educativa.

Con el objetivo de realizar un estudio sobre el papel fundamental las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza, se impartió una clase a estudiantes de 5° año de EGB “A”, compuesto por 17 estudiantes, constituyendo una muestra probabilística. Como técnica e instrumento de investigación para el método cualitativo, se utilizó una ficha de observación que contaba de cinco parámetros orientados a evaluar el comportamiento de los estudiantes al presentar la actividad lúdica. Además, para el método cuantitativo se aplicó una encuesta a los docentes de la unidad educativa con cinco preguntas encaminadas a la relevancia de actividades lúdicas en el proceso de una enseñanza inclusiva e intercultural.

Según Ameneiro (2024) el método inductivo-deductivo combina el razonamiento inductivo, que parte de observaciones específicas para formular generalizaciones, con el razonamiento deductivo, que aplica principios generales para derivar conclusiones específicas. El método inductivo en esta investigación



fue empleado para el orden de la aplicación de los instrumentos en primer lugar, a través de la ficha de observación, dado que el estudio se lleva a cabo desde la experiencia individual de cada estudiante, con un diseño de teoría fundamentada, y el método deductivo fue empleado mediante la encuesta a los docentes en el cual se generó mediciones numéricas y conceptos de los datos obtenidos a través de las técnicas e instrumentos que se aplicaron durante el proceso de la investigación.

Para el estudio se elaboró una guía de actividades lúdicas dirigida a la asignatura de Estudios Sociales con un enfoque a la diversidad étnica y cultural por lo tanto se planificó una clase en tres fases. Se dio a conocer la parte teórica del tema de clase sin usar ninguna actividad lúdica se pudo evidenciar el comportamiento que toman los estudiantes a una clase rutinaria o tradicional al escuchar hablar al docente (Fase 1). Después se realizó la actividad lúdica y de la misma manera se observó la reacción y el comportamiento de los estudiantes ante la actividad novedosa la cual facilitó la aplicación del conocimiento adquirido (Fase 2). A continuación, se formó grupos de trabajo para fomentar el respeto a la diversidad étnica y cultural y demostrar un aprendizaje significativo y de esta manera se evaluó si la actividad lúdica utilizada resultó efectiva al mejorar la comprensión del tema, así como generar un ambiente más dinámico con aprendizajes significativos (Fase 3).

Por cada instrumento, se recopilaron datos sobre las siguientes variables: la lúdica como estrategia didáctica en el entorno de aprendizaje, con la primera observación a los estudiantes, donde la dimensión fueron actitudes, experiencias y comportamientos; el impacto de la educación inclusiva e intercultural fue la segunda variable con la encuesta aquí se logró extraer información directa y verídica.

Los resultados obtenidos en la ficha de observación se procedieron a realizar su análisis a través de la fundamentación teórica planteadas por diferentes autores evidenciando la importancia y beneficios que tiene el utilizar actividades lúdicas durante el proceso de una enseñanza inclusiva e intercultural llegando a una conclusión general referente al impacto que puede producir el uso de estas. Los datos de la encuesta se lograron organizar mediante la herramienta informática Microsoft Excel en la cual también se puede establecer criterios para su representación gráfica. Esto hizo que la presentación de los resultados fuera más fácil, logrando que facilitar su interpretación y análisis.



## RESULTADOS

La investigación realizada se presenta en dos etapas en la cual una de ellas correspondió a identificar el entorno de aprendizaje del aula y determinar cuántos niños que participarían en la clase. Además, se buscó obtener una evaluación veloz en la asimilación de los conocimientos previos de los estudiantes, para poder garantizar un inicio de la clase preparada. En la segunda fase, una vez proporcionados los conocimientos, es decir, la teoría sobre la diversidad étnica y cultural se procedió a presentar una actividad lúdica con el objetivo de observar las actitudes de los estudiantes.

El número de estudiantes que conforman el curso es de 17, de este grupo 8 son varones y 9 son mujeres. El rango de edad comprende entre 10 y 12 años. Los resultados que se lograron obtener fueron positivos con la presentación de la actividad lúdica ya que fue emotivo para los niños al querer trabajar con algo nuevo y de manera.

El presente artículo se basó en una observación directa de los niños quienes fueron partícipes durante la clase por ende las actividades fueron llevadas a cabo dentro del aula, los resultados se obtuvieron mediante una ficha de observación aplicada dentro del aula de clase de quinto grado de Educación General Básica. Así como también se realizó una encuesta a ocho docentes.

### Ficha de observación

**Parámetro 1.** Los niños se encontraban animados y felices realizando las actividades.

Interpretación: En las actividades que se realizaron durante la clase brindada sobre la diversidad étnica y cultural, se pudo evidenciar que catorce de diecisiete estudiantes se encontraban muy animados, felices y mostraban el interés por realizar nuevas actividades que se iban a realizar, lo que indico que la mayoría mostraron un entusiasmo, un estado de ánimo muy positivo que facilitó la participación en las actividades. Candela y Benavides (2020), indican que la actividad lúdica ofrece muchos beneficios como el aumentar la motivación y el sentido del humor del estudiante por aprender diferentes conceptos, como también fomentar el desarrollo de habilidades y competencias estimulando las buenas relaciones y generando un ambiente sano de aprendizaje a su vez orienta la atención del niño hacia la motivación como impulso para su proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, se ve la importancia de fomentar un ambiente escolar en el cual promueva motivación y el bienestar de los alumnos con diferentes actividades que ayuden a una mejorar la comprensión de los



aprendizajes y a la vez tener la participación constante durante la clase.

**Parámetro 2.** Le llamo la atención la actividad lúdica presentada.

Interpretación: La actividad lúdica que se presentó captó la atención del estudiante en el cual dieciséis de diecisiete se sintieron atraídos por la actividad lúdica la mayoría sintieron curiosidad y prestaron mucha atención hacia la actividad realizada a lo largo de la clase brindada por lo que se pudo evidenciar que el diseño de dicha actividad fue efectiva para estimular la curiosidad por aprender. Caballero (2021) señala que siempre ha sido esencial utilizar el juego en la enseñanza de todas las disciplinas, dado que les posibilita obtener nuevos entendimientos y vivencias., así como fomentar su curiosidad y confianza en sí mismos, de esta manera el proceso de aprendizaje sea efectivo.

A sí que es fundamental que los docentes al impartir una clase presenten una actividad lúdica que ayude a desarrollar de la mejor manera su clase, de esta manera los estudiantes no se sientan cansados y tengan entusiasmo por aprender con el empleo de dinámicas que ayuden a una mejor comprensión.

**Parámetro 3.** Logro comprender fácilmente la diversidad étnica y cultural.

Interpretación: Es esencial integrar actividades lúdicas como recursos educativos en la educación, especialmente al abordar un tema significativo como la diversidad cultural en el país. Esto resulta fundamental ya que posibilita a los estudiantes expandir sus conocimientos y vivencias, al mismo tiempo que estimula su curiosidad y confianza en sí mismos (Beltrán, 2023). De tal manera que, en este apartado se pudo apreciar un alto nivel de comprensión de la diversidad cultural presentados durante las actividades realizadas de acuerdo a la clase impartida, doce de diecisiete estudiantes lograron identificar y comprender fácilmente los diferentes pueblos y nacionalidades lo cual es fundamental el objetivo de fomentar la tolerancia, el respeto y la empatía hacia las perspectivas y experiencias de otras personas.

Los resultados son confortables cuando el docente tiene la capacidad de elaborar una actividad lúdica inclusiva adecuada al tema que va a impartir una clase ya que al practicar con algo nuevo los estudiantes podrán comprender mejor un tema.

**Parámetro 4.** Logro distinguir las diferentes nacionalidades dentro del país.

Interpretación: En este indicador, se pudo evaluar que, de los diecisiete estudiantes evaluados, dieciséis lograron identificar las diversas nacionalidades presentes en Ecuador. Esta habilidad les permite desarrollar una comprensión más profunda y un mayor aprecio por la diversidad cultural que los rodea.



Los niños pueden aprender a reconocer y valorar las disparidades al familiarizarse con las diversas nacionalidades presentes en su entorno y desarrollar el respeto hacia las perspectivas y experiencias de los demás.

Los niños cuando tienen la oportunidad de poder realizar una actividad más práctica al momento de adquirir aprendizajes tienden a tener un aprendizaje a largo plazo es decir un aprendizaje significativo ya que pueden mejorar sus habilidades al explorar nuevos recursos.

**Parámetro 5.** Sintieron curiosidad al realizar la actividad lúdica como estrategia didáctica al momento de aprender.

Interpretación: En un alto porcentaje de estudiantes se pudo observar la curiosidad solo al escuchar de la actividad que fue presentada a la vez de experimentar, durante el proceso de las actividades realizadas quince de diecisiete estudiantes se sintieron con el interés de poder desarrollar la actividad incluyendo el tema de la diversidad cultural. Córdoba et al. (2017) señalan que, la responsabilidad de un educador consiste en facilitar, estimular y potenciar un proceso de aprendizaje significativo que cumpla con los requisitos necesarios, de tal manera que se logra a través de la utilización de actividades lúdicas creativo de acuerdo con las necesidades del estudiante con el objetivo de despertar el deseo por aprender.

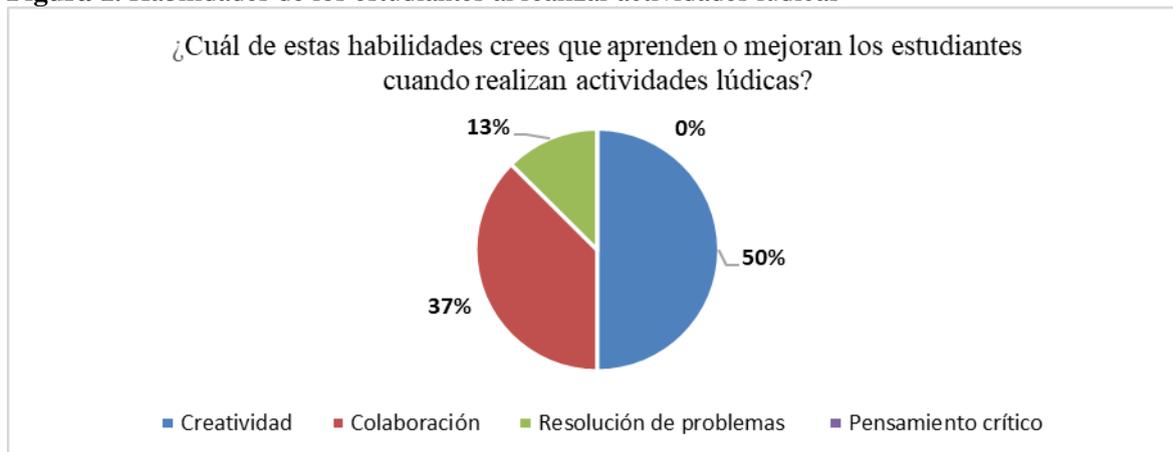
Aquí refleja la importancia de diseñar e implementar diversas actividades que llamen la atención del estudiante, que estimulen y promuevan la participación para motivar el aprendizaje de los nuevos conocimientos.

### **Encuesta**

En esta etapa, se buscó la participación de ocho profesores para completar una encuesta destinada a evaluar su comprensión de las actividades recreativas con un enfoque inclusivo en el proceso educativo. Este proceso se realizó durante un receso de un día escolar, utilizando un lapso de 20 minutos. Posteriormente, se exponen los resultados recabados.

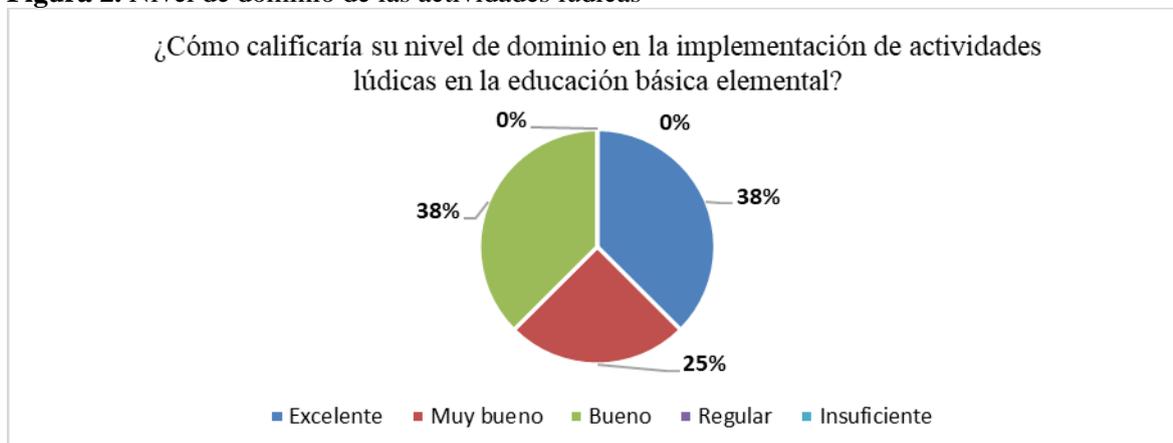


**Figura 1.** Habilidades de los estudiantes al realizar actividades lúdicas



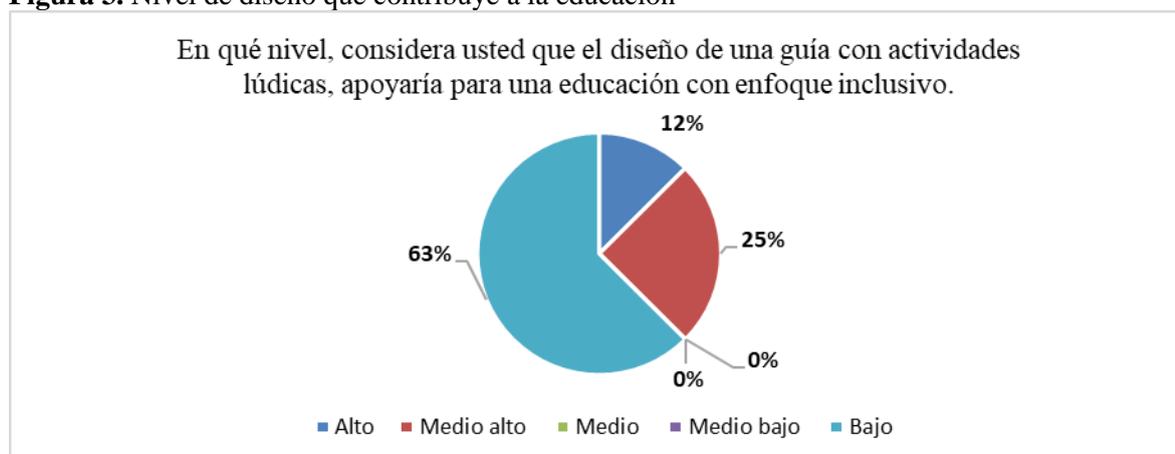
El estudio muestra, con la Figura 1 que la habilidad de mayor grado es la creatividad (50 %), creen que mejoran los estudiantes cuando realizan actividades lúdicas. Dicho resultado se encuentra muy por encima de las otras habilidades de colaboración, que solo alcanza el 37 % ocupando el segundo lugar. No sorprende la obtención de estos resultados porque las actividades lúdicas tienen muchos beneficios si las implementamos dentro del entorno escolar, abarcando el desarrollo de una variedad de habilidades educativas con el fin de mejorar la calidad de la educación. De hecho “las actividades lúdicas propician en ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños y niñas proporcionándoles mayores oportunidades para expresarse y sentirse satisfechos, en un entorno donde se combinan el disfrute, la actividad creativa y el aprendizaje” (Romero et al., 2009, p. 122). Según el autor es fundamental al enseñar crear un ambiente acogedor para que los niños puedan adquirir nuevos conocimientos y habilidades que son muy necesarios que ellos las desarrollen para ser competentes en el día a día del proceso de aprendizaje.

**Figura 2.** Nivel de dominio de las actividades lúdicas



La mayoría de los docentes encuestados (38 %) aseguran que su nivel de dominio en la implementación de actividades lúdicas es bueno e insuficientes (38%) muy bueno ocupa el segundo lugar (25%), como se aprecia en la Figura 2. Esto evidencia la falta de conocimiento al implementar actividades lúdicas en la educación básica elemental lo cual puede no llevarse a cabo por falta de conocimiento por parte de los docentes. La falta de preparación de los docentes es un desafío importante en el ámbito educativo. Para lograr una educación inclusiva, es necesario que los docentes estén capacitados y preparados para atender las necesidades de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con diversidad y necesidades específicas. Según Palacios et al. (2020) y Figueroa (2017), la actividad lúdica puede ser una estrategia pedagógica efectiva para generar un impacto positivo en el desarrollo de los estudiantes a nivel cognitivo y social al igual que fomentan la participación activa. Según el estudio realizado, se encontró que algunos docentes muestran un nivel inadecuado de estrategias didácticas y prácticas inclusivas, lo que indica la necesidad de mejorar la preparación de los docentes en este aspecto.

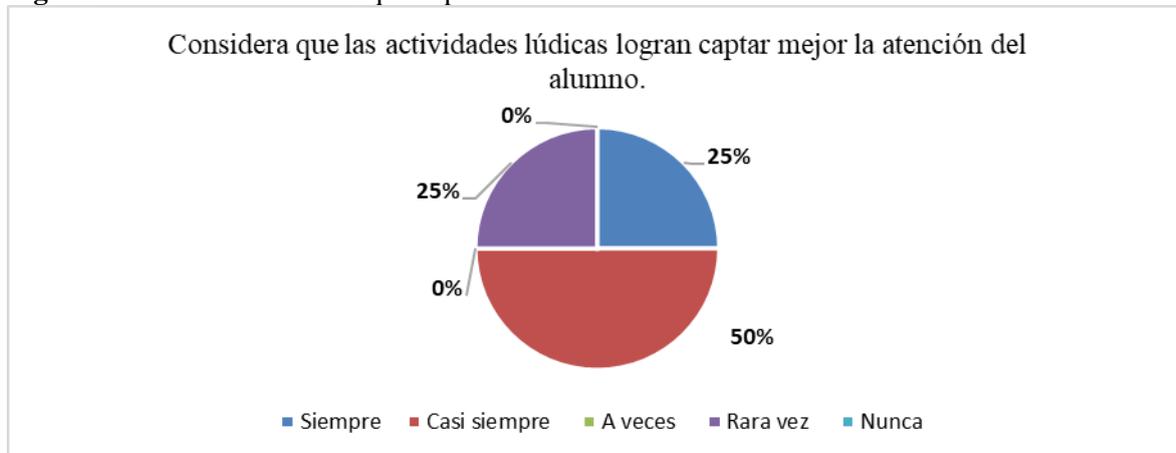
**Figura 3.** Nivel de diseño que contribuye a la educación



Según la Figura 3 se puede evidenciar un resultado decisivo, la gran mayoría de docentes, representada por el 63% consideran que bajo es el nivel de diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas que apoyaría para una educación con un enfoque inclusivo. Según el MINEDUC (2007) la inclusión intercultural implica abordar de manera efectiva y justa las necesidades tanto generales como específicas de la población en cuestión. El sistema educativo ha tenido que adoptar gradualmente perspectivas éticas que consideren la inclusión como un tema de derechos y valores para lograr este objetivo que muchas veces por desconocimiento los docentes no lo toman en cuenta al momento de impartir sus clases. Aquí

el 25% de los docentes consideraron medio alto el nivel de importancia al utilizar las actividades lúdicas de la guía didáctica evidenciando su nivel de investigación y conocimiento.

**Figura 4.** Actividades lúdicas que captan la atención del alumno



En la Figura 4, se resalta que gran parte de los docentes (50%) consideran que, en la mayoría, las actividades lúdicas son efectivas para captar la atención de los estudiantes casi siempre. En segundo lugar, un 25% de los docentes piensan que rara vez y siempre logran captar la atención logrando tener una mayor participación e interés por aprender de una manera diferente ya que son dinámicas, atractivas para los niños e inclusive hasta la educación superior. De acuerdo con Candela y Benavides (2020) las actividades lúdicas son efectivas para captar la atención, según la investigación, las actividades lúdicas permiten una interacción efectiva entre los estudiantes y los docentes, promoviendo el desarrollo cognitivo, motriz y social de los niños. Esto evidencia la notable influencia positiva que poseen las actividades lúdicas con un enfoque intercultural, ya que son esenciales para generar un entorno educativo.

**Figura 5.** Impedimentos para ejecutar una actividad lúdica



Es notable observar en la Figura 5 que el 50% de los docentes indican que las limitaciones de tiempo les impide llevar a cabo actividades lúdicas con un enfoque inclusivo en sus clases. En segundo lugar, el 38% menciona que la rigidez en la planificación también representa una limitación al momento de ejecutar dichas actividades. Es correcto afirmar que, aunque la planificación requiere mucho esfuerzo y tiempo, los beneficios al dar una clase son innumerables. La planificación permite tener un enfoque claro del objetivo de la clase. Es importante que la planificación sea rigurosa y coherente con las destrezas y objetivos, y que también se utilice la evaluación. Según Montes (2012) la falta de reconocimiento de la relevancia de la educación inclusiva, la falta de capacitación a los docentes y estereotipos negativos son algunos de los posibles obstáculos para la educación inclusiva.

### **Propuesta**

El objetivo de esta propuesta es ofrecer una guía de actividades lúdicas diseñadas para promover la aplicación de un enfoque inclusivo e intercultural, con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje de niños de 10 a 11 años.

Tras aplicar una ficha de observación en una clase de quinto grado de educación básica y realizar encuestas a los docentes de la institución, se identificó un considerable porcentaje de estudiantes con baja motivación para participar en actividades colaborativas en el aula. Este fenómeno parece vinculado a la carencia de actividades lúdicas que estimulen su entusiasmo por aprender. Por lo tanto, surge la necesidad de desarrollar una guía que contenga actividades centradas en la inclusión y que puedan implementarse en diversas asignaturas para despejar la mente y promover los valores de la inclusión intercultural.

Es importante destacar que las actividades buscan mejorar el aprendizaje de manera entretenida, fomentando un ambiente tranquilo y aceptando la individualidad de cada estudiante. El principal aporte esperado al aplicar esta propuesta es mejorar el entorno de aprendizaje y brindar conocimientos sobre la inclusión intercultural a aquellos estudiantes que presentaron dificultades en la clase observada, donde se evidenció la falta de actividades lúdicas, según la ficha de observación. La propuesta debe ser aplicada en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Yaguachi” de la Parroquia San Francisco sector Urbano, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura, ubicada en Gral. José María Córdova N 1-20 y Av. 17 de Julio – El Olivo



**Tabla 1. Elementos de la actividad 1**

Actividad 1	"Juego de Asientos Frutales: Cultivando Amistad en el Aula"
Objetivo	Fomentar un ambiente positivo de convivencia escolar entre niños y niñas.
Tiempo	30 minutos.
Espacio físico	Aula de clase.
Materiales	-Sillas
Proceso de ejecución	<p>-La docente solicitará a todos los estudiantes que formen un círculo o una línea horizontal con las sillas, dejando una silla vacía.</p> <p>-Cada niño recibirá el nombre de un vegetal o fruta asignado por la educadora.</p> <p>-La docente narrará una historia cómica en un mercado, mencionando a cada fruta y vegetal.</p> <p>-El niño correspondiente al vegetal o fruta nombrado deberá correr y ocupar la silla vacía.</p> <p>-Cuando la docente mencione la palabra "amistad", todos los estudiantes deberán cambiar de asiento.</p> <p>-La dinámica continuará hasta que se complete la historia.</p> <p>-Al finalizar, la docente reflexionará sobre la importancia de una convivencia positiva en el aula, y los niños y niñas compartirán abrazos tanto grupal como individualmente.</p>

**Tabla 2. Elementos de la actividad 2**

Actividad 2	"Uniendo Derechos: Trabajando Juntos por la Tolerancia Étnica"
Objetivo	Fomentar el respeto y la tolerancia hacia las diversas etnias presentes en el contexto educativo.
Tiempo	30 minutos.
Espacio físico	Aula de clases.
Materiales	-Cuerda o sogá. -Cinta masking
Proceso de ejecución	<p>-Organizar a los estudiantes en dos grupos equitativos, mezclando las diferentes etnias presentes.</p> <p>-Ubicar al grupo 1 en un extremo y al grupo 2 en el otro extremo del aula.</p> <p>-Proporcionar una cuerda o sogá para que ambos grupos tiren desde cada extremo, con una línea en el centro marcada con cinta masking.</p> <p>-El primer estudiante de cualquier grupo que cruce la línea central hace que todo el grupo pierda.</p> <p>-Posteriormente, realizar una reflexión sobre la importancia de trabajar juntos, subrayando que, sin importar la etnia, todos son iguales y merecen el mismo respeto.</p> <p>-Concluir la actividad invitando a todos los participantes a darse un abrazo grupal, promoviendo así la unidad y el entendimiento mutuo.</p>

**Tabla 3. Elementos de la actividad 3**

Actividad 3	"Entrelazando Empatía: Tejiendo Lazos de Comprensión"
Objetivo	Favorecer la empatía dentro del aula de clase.
Tiempo	20 minutos.
Espacio físico	Aula de clases.
Materiales	-Ovillos de lana.
Proceso de ejecución	<p>-Hacer que los niños y niñas se sienten en círculo con sus sillas.</p> <p>-La docente explicará el juego.</p> <p>-Cada estudiante lanzará el ovillo de lana a otro compañero, pero antes de hacerlo, describirá al destinatario, por ejemplo: "Dayanita es muy amable".</p> <p>-Luego, lanzará el ovillo sosteniendo la punta del mismo.</p> <p>-El siguiente estudiante repetirá el proceso, describiendo a otro compañero y sosteniendo un poco de lana del ovillo antes de lanzarlo al compañero mencionado.</p> <p>-Esta dinámica continuará hasta que todos hayan lanzado el ovillo y descrito a sus compañeros, creando así una telaraña con el ovillo de lana.</p> <p>-Al final, los estudiantes intentarán volver al inicio sin enredar el ovillo.</p> <p>-La docente conducirá una discusión sobre cómo se sintieron durante el juego.</p> <p>-Concluir la actividad con un abrazo grupal, fomentando la conexión y la comprensión mutua.</p>



**Tabla 4.** Elementos de la actividad 4

Actividad 4	"Descubre la Unidad en la Diversidad: Pelando Naranjas"
Objetivo	Promover la tolerancia y la igualdad entre compañeros de clase.
Tiempo	20 minutos.
Espacio físico	Aula de clase.
Materiales	-Naranjas -Caja de cartón. -Marcadores.
Proceso de ejecución	-La docente pedirá el día anterior que cada niño y niña traiga una naranja. -Hacer que los estudiantes se sienten en círculo con sus pupitres y entregarles un marcador. -La docente se colocará en medio del círculo y pedirá a los estudiantes que saquen sus naranjas y dibujen una figura en ellos con el marcador. -Los niños y niñas deberán colocar sus naranjas en una caja de cartón. -La docente revolverá las naranjas en la caja. -Luego, los estudiantes deberán reconocer su naranja, pelarla y colocarla nuevamente en la caja. -Después, los estudiantes intentarán reconocer y tomar sus naranjas (sin poder distinguirlos, tomando cualquiera). -La docente explicará que, de manera similar a los limones con características diferentes, todos son iguales en esencia.

**Tabla 5.** Elementos de la actividad 5

Actividad 5	"Explorando Diferencias con Respeto: El Juego del Rey Pide"
Objetivo	Fomentar la tolerancia y el respeto a las diferencias individuales presentes en la realidad del aula de clases.
Tiempo	30 minutos.
Espacio físico	Aula de clases.
Materiales	-Láminas de papel boom impresas con imágenes de niños o niñas que nopuedan mirar, hablar, escuchar, caminar entre otras. -Lana para colgar las láminas.
Proceso de ejecución	Ubicar a los estudiantes en línea recta. Colgar a cada estudiante una lámina con imágenes (pueden repetirse). Explicar a cada estudiante la dificultad representada en su lámina. Iniciar el juego del "Rey Pide": el rey pide que todos se den un abrazo, que se tomen de la mano, que den una sonrisa al compañero de la derecha, que den un beso en la mejilla al compañero de la izquierda, entre otras acciones. Después, la educadora realizará una breve reflexión sobre el respeto a todos los niños y niñas, independientemente de sus características personales. Agradecer la participación de los estudiantes y pedir que cada uno se dé un fuerte abrazo en señal de aprecio y respeto.

**Tabla 6.** Elementos de la actividad 6

Actividad 6	"Melodía de Soluciones: Juego de Sillas para la Resolución de Conflictos"
Objetivo	Desarrollar las habilidades para la resolución de conflictos.
Tiempo	30 minutos.
Espacio físico	Espacio de recreación y juego.
Materiales	-Equipo de sonido. -Flash con músicaailable. -Sillas. -Impresiones.
Proceso de ejecución	-Colocar las sillas en un círculo con vista hacia fuera, con una silla menos que la cantidad de participantes. -La educadora encargada de las actividades debe preparar preguntas sobre cómo resolver situaciones conflictivas cotidianas entre estudiantes, por ejemplo: "Si un compañero se cae frente a ti, ¿qué harías? a) Ayudarías a levantarlo b) Te burlarías de tu compañero. ¿Por qué esa respuesta?"



- Poner músicaailable en el equipo de sonido.
- Los estudiantes comienzan a bailar en círculo y, cuando la educadora apague la música, deben sentarse en una silla.
- El estudiante que no consiga una silla para sentarse debe responder la pregunta de la educadora sobre cómo resolver la situación planteada, proporcionando el razonamiento detrás de su respuesta.
- El estudiante que respondió sale del juego, repitiendo el proceso hasta que haya un ganador.
- Este juego no solo fomenta la resolución de conflictos, sino que también agrega diversión y dinamismo mediante la música y el elemento competitivo de las sillas.

**Tabla 7. Elementos de la actividad 7**

Actividad 7	"Conociendo Nuestras Raíces: Juego de "Simón Dice"
Objetivo	Favorecer el reconocimiento de otras nacionalidades, específicamente estudiantes migrantes venezolanos y colombianos, en base a la realidad del contexto educativo.
Tiempo	30 minutos.
Espacio físico	Aula de clase.
Materiales	-Imágenes impresas. -Cinta masking.
Proceso de ejecución	-Ubicar a los niños y niñas en fila recta, de manera que todos puedan mirar a la educadora. -Presentar tres imágenes impresas en formato A4 que representen las nacionalidades: la primera para ecuatorianos, la segunda para venezolanos, y la tercera para colombianos. -Pegar las imágenes en la pizarra y evidenciar si están presentes las tres nacionalidades dentro del aula. -Iniciar el juego 'Simón Dice', donde se darán instrucciones como "Simón dice que todos se den un abrazo", "Simón dice que le den un abrazo al compañero de la izquierda o la derecha", entre otras. -Concluir el juego y realizar una reflexión sobre el respeto y la tolerancia entre todos los estudiantes, destacando la diversidad de nacionalidades presentes en el aula. -Esta actividad no solo promueve el conocimiento y reconocimiento de las diferentes nacionalidades, sino que también fortalece la interacción y el respeto entre los estudiantes.

**Tabla 8. Elementos de la actividad 8**

Actividad 8	"Descubriendo Tesoros Étnicos: En busca de la Diversidad"
Objetivo	Favorecer el reconocimiento de las principales etnias presentes en el contexto educativo.
Tiempo	30 minutos.
Espacio físico	Área de juegos y recreación.
Materiales	-Pelotas pequeñas de plástico o papel periódico arrugado en forma de pelota. -Imágenes pequeñas de las diferentes etnias: afroecuatorianos, mestizos e indígenas. -Cinta masking.
Proceso de ejecución	-Pegar las imágenes en las pelotas, siendo un mínimo de 20 (puede haber repeticiones). -Ubicar las pelotas en diferentes lugares del área de juegos y recreación. -Salir con los estudiantes al área de juegos y recreación para jugar al "Tesoro Escondido". -Explicar a los estudiantes que deben encontrar las pelotas pequeñas (mostrando un ejemplo). -El niño o niña que encuentre las pelotas debe mirar la imagen y llevarla a la educadora mencionando el tipo de etnia (por ejemplo, "es un moreno, soy yo"). -Realizar una reflexión sobre las etnias encontradas, destacando que todos tienen los mismos derechos, independientemente de su origen étnico. -Si hay estudiantes indígenas o afroecuatorianos en el aula, hacer referencia a que tienen los mismos derechos que los mestizos. -Concluir la actividad pidiendo a todos que se den un abrazo de amistad, promoviendo así la integración y el respeto hacia la diversidad étnica.



Mediante la implementación de esta iniciativa, se anticipa generar un efecto beneficioso y notable en el entorno educativo. Dicha propuesta incorpora actividades lúdicas, las cuales no solo están dirigidas a los estudiantes, sino que también pueden ser aprovechadas por los docentes para elevar su nivel de conocimientos. Esto, a su vez, les permitirá respaldar de manera más efectiva a sus estudiantes en la ejecución de diversas tareas escolares.

## **CONCLUSIÓN**

La implementación de actividades lúdicas en el aula tiene un impacto positivo en la motivación, participación y comprensión de los estudiantes. La ficha de observación revela que la mayoría de los estudiantes se mostraron animados, felices y curiosos al participar en actividades lúdicas, lo que sugiere que estas estrategias son efectivas para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo.

La investigación demuestra que las actividades lúdicas, diseñadas con un enfoque intercultural, facilitan la comprensión de la diversidad étnica y cultural. Los estudiantes lograron identificar y comprender fácilmente diferentes nacionalidades, destacando la eficacia de las actividades lúdicas como herramienta para abordar temas significativos y fomentar la tolerancia y el respeto hacia la diversidad, destaca la importancia de las actividades lúdicas en el aula para promover la motivación, la comprensión intercultural y la participación de los estudiantes, pero también señala la necesidad de superar desafíos logísticos y de formación docente para una implementación efectiva.

La encuesta a los docentes revela que la falta de tiempo y la rigidez en la planificación son obstáculos significativos para la implementación efectiva de actividades lúdicas en el aula. Esto destaca la necesidad de abordar los desafíos logísticos y de planificación para permitir una integración más efectiva de estrategias lúdicas en la enseñanza, también indica que algunos docentes muestran un nivel insuficiente de dominio en la implementación de actividades lúdicas, lo que subraya la importancia de la formación docente en este aspecto.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Ainscow, M. (2012). Haciendo que las escuelas sean más inclusivas: lecciones a partir del análisis de la investigación internacional. *Revista de Educación Inclusiva*, 5(1), 39-49.
- Ameneyro, H. (2024). Razonamiento Inductivo desde Diversos Paradigmas de Investigación. *Revista Ciencia & Sociedad*, 4(3), 267-281.



<https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/159>

Arcos, C., & Torres, T. (2024). Atención a la Diversidad desde la Calidad y la Equidad de la Educación en la Primera Infancia. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(3), 7591-7610.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9787190>

Bautista, M., & Clavijo, R. (2020). La Educación inclusiva. Análisis y reflexiones en la educación superior ecuatoriana. *Alteridad Revista de Educación*, 15(1), 1-10.

<https://doi.org/https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.09>

Beltrán, L. (2023). Actividades Lúdicas como estrategias para el desarrollo del lenguaje oral en niños de educación inicial. [Tesis de Pregrado, Universidad Politécnica Salesiana].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>

Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Científico - Profesional*, 6(4), 861-878.

Candela, Y. M., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86.

Córdoba, E., Lara, F., & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 31(1), 81-92.

<https://doi.org/https://doi.org/10.18239/ensayos.v32i1.1346>

Figuroa, L. (19 de Enero de 2017). Diseño Universal de Aprendizaje: pedagogías emergentes para tiempos de confinamiento (III). <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/disenouniversal-de-aprendizaje/>

Forgiony, J. (2017). Prácticas pedagógicas concepciones, roles y métodos. *Prácticas Pedagógicas*, 39(17), 1-15.

García, I. (2018). La educación inclusiva en la Reforma Educativa de México. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, 11(2), 49-62.

Higuera, É. F., & Castillo, N. (2005). La interculturalidad como desafío para la educación ecuatoriana. *Revista Colección de Filosofía de la Educación*, 18, 147-162.

López, A., & Zawady, Y. (2021). Estrategias didácticas innovadoras para una educación inclusiva en



estudiantes con problemas de aprendizaje.

<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8748?show=full>: [Tesis de Posgrado, Universidad de la Costa].

López, L., Demera, K., Zambrano, M., Alcívar, N., & Navarrete, D. (2020). Aplicación de los estándares de calidad y su contribución al modelo de gestión educativa del Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 5(7), 657-684. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9083770>

Macías, A., Chévez, M., Navia, A., & Cedeño, V. (2024). Percepciones de la innovación inclusiva universitaria. *Revista de ciencias sociales*, 30(Extra 10), 69-84. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9770715>

Maldonado, G. M. (2018). Diversidad e Inclusión Cultural en los Procesos Socio-pedagógicos de los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Nueva Aurora, período 2017 – 2018. [Tesis de Pregrado, Universidad Central del Ecuador].

<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/4a05bf43-c626-46cf-bf85-46e2768feec6>

Martín, D. M., González, M., Navarro, Y., & Lantigua, L. (2017). Teorías que promueven la inclusión educativa. *Revista Atenas*, 4(40), 90-104.

MINEDUC. (13 de Diciembre de 2007). Ministerio de Educacion Nacional. <https://n9.cl/pdygh>

Montes, I. E. (2012). Herramienta lúdica para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes que laboran en el centro de educación inicial ‘La Paz’. *Revista Digital*, 17(167), 1-12.

Palacios, J., Cadenillas, V., Chávez, P. G., Flores, R. A., & Abad, K. M. (2020). Estrategias didácticas para desarrollar prácticas inclusivas en docentes de educación básica. *Revista Eleuthera*, 22(2), 51-70. <https://doi.org/https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.4>

Peraza, B. L. (2017). Evaluación de la gestión en el área académica del programa de inclusión escolar en el colegio Inem Santiago Pérez, sección primaria, jornada tarde. [Tesis de Posgrado, Universidad Externado de Colombia]. <https://n9.cl/k3jsc>

Pérez, F., Cobaisse, M., & Pradena, S. A. (2023). Aspectos generales del uso de métodos mixtos para investigación en salud. *Medwave*, 1(1), 1-23. <https://doi.org/10.5867/medwave.2023.10.2767>

Rea, D. (2024). Análisis de las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes para la enseñanza de la matemática en el cuarto año del subnivel de educación general básica elemental. [Tesis de



- pregrado, Universidad Politécnica Salesiana], Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27024>
- Rodelo, M., Montero, P., Jay, W., & Martelo, R. (2021). Metodología de investigación acción participativa. *Revista de ciencias sociales*, 27(3), 287-298.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8090621>
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009, Abril). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Revista Digital Efdeportes*, 14(131), 1-10. efdeportes.
- Vélez, V. (2016). Un estudio de caso a partir de las representaciones sociales de los actores educativos de la Escuela Santa Julia en Tigre, 2015. [Tesis de Posgrado, Universidad Latinoamericana de Ciencias Sociales]. <https://n9.cl/0fqsl>
- Villacís, F. (2019). El juego como estrategia metodológica para una Educación Física verdaderamente inclusiva. *Revista de Divulgación de Experiencias Pedagógicas*, 10(5), 91-94.

