



El Juego como Proceso Educativo en la Educación Superior: Caso Instituto Superior Tecnológico Luis Tello

The Game as an Educational Process in Higher Education: Case of the Luis Tello Higher Technological Institute

O jogo como processo educativo no ensino superior: caso do Instituto Superior Tecnológico Luis Tello

Ana María Cajiao-Ruiz ^I

amcajiao@insluistello.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-9917-9585>

Carmen Ramona Farías-Moreira ^{II}

crfarias@insluistello.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-3349-796X>

Ramón Alonso Angulo-Caicedo ^{III}

raangulo@insluistello.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-3013-9513>

Correspondencia: amcajiao@insluistello.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 11 de enero de 2024 * **Aceptado:** 20 de febrero de 2024 * **Publicado:** 03 de marzo de 2024

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvulario, Docente Instituto Superior Tecnológico Luis Tello, Carrera de Desarrollo Infantil Integral, Ecuador.
- II. Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Segunda Enseñanza con Especialidad en Lengua y Literatura, Docente en el Instituto Superior Tecnológico Luis Tello, Carrera de Tecnología Superior en Mantenimiento de Equipos de Cómputo, Ecuador.
- III. Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Cultura Física, Universidad Luis Vargas Torres, Docente del Instituto Superior Tecnológico Luis Tello, Carrera de Entrenamiento Deportivo, Ecuador.

Resumen

En la educación formal, el juego y las actividades lúdicas son reconocidos y valorados como recursos metodológicos, para la educación, especialmente en la primera infancia y los primeros años de la básica inferior. El uso de estas dinámicas también es habitual en educación media y por qué no a nivel superior. En el caso de la educación superior, donde muchas veces se cree que ya no es necesario el juego aplicado en el aprendizaje. En este estudio se dará a conocer los resultados sobre el caso de estudio del Instituto Superior Luis Tello en la carrera de Desarrollo Infantil Integral, asignatura de Comunicación y Lenguaje, con una muestra de 32 estudiantes de género femenino. Con una investigación de enfoque Cuantitativo de tipo cuasi experimental, con un pre test y un post test, donde se aplicó un diseño de actividades lúdicas, la finalidad del estudio fue evaluar el nivel de percepción sobre el juego como estrategia de aprendizaje en la educación superior, se empleó tablas de frecuencia y análisis descriptivo, se aplicó una encuesta con una escala de Likert a las estudiantes y de esta manera comprobar si las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en las aulas, con un muestreo no probabilístico por conveniencia. Una vez finalizado el estudio se puede determinar que el juego dentro del proceso educativo en la educación superior a través de las diferentes dinámicas establecidas con estrategias activas, visuales, auditivas y cooperativas, permite evidenciar en las estudiantes cambios significativos en el proceso de aprendizaje de una forma didáctica y dinámica, permitiendo que los docentes puedan sumar este tipo de estrategias para que se genere un aprendizaje significativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación superior.

Palabras Clave: Juego; Recursos metodológicos; Control cerebral; Estrategias lúdicas.

Abstract

In formal education, games and recreational activities are recognized and valued as methodological resources for education, especially in early childhood and the first years of lower basic education. The use of these dynamics is also common in secondary education and why not at a higher level. In the case of higher education, where it is often believed that the game applied in learning is no longer necessary. In this study, the results of the case study of the Luis Tello Higher Institute in the Comprehensive Child Development program, Communication and Language subject, will be announced, with a sample of 32 female students. With a quantitative approach research of a quasi-

experimental type, with a pre-test and a post-test, where a design of recreational activities was applied, the purpose of the study was to evaluate the level of perception about the game as a learning strategy in higher education. , frequency tables and descriptive analysis were used, a survey with a Likert scale was applied to the students and in this way check if recreational activities improve learning in the classrooms, with a non-probabilistic sampling for convenience. Once the study is completed, it can be determined that the game within the educational process in higher education through the different dynamics established with active, visual, auditory and cooperative strategies, allows students to show significant changes in the learning process of a didactic and dynamic way, allowing teachers to add these types of strategies so that significant learning is generated within the teaching-learning process in higher education students.

Keywords: Game; methodological resources; Brain control; Playful strategies.

Resumo

Na educação formal, os jogos e as atividades lúdicas são reconhecidos e valorizados como recursos metodológicos para a educação, especialmente na primeira infância e nos primeiros anos do ensino básico inferior. A utilização destas dinâmicas também é comum no ensino secundário e porque não no nível superior. No caso do ensino superior, onde muitas vezes se acredita que o jogo aplicado na aprendizagem não é mais necessário. Neste estudo serão divulgados os resultados do estudo de caso do Instituto Superior Luis Tello no programa Desenvolvimento Integral da Criança, disciplina Comunicação e Linguagem, com uma amostra de 32 estudantes do sexo feminino. Com uma pesquisa de abordagem quantitativa, do tipo quase-experimental, com pré-teste e pós-teste, onde foi aplicado um desenho de atividades lúdicas, o objetivo do estudo foi avaliar o nível de percepção sobre o jogo como forma de aprendizagem. estratégia no ensino superior. , foram utilizadas tabelas de frequência e análise descritiva, foi aplicado um questionário com escala Likert aos alunos e desta forma verificar se as atividades lúdicas melhoram o aprendizado nas salas de aula, com amostragem não probabilística por conveniência. Concluído o estudo, pode-se constatar que o jogo dentro do processo educativo no ensino superior por meio das diferentes dinâmicas estabelecidas com estratégias ativas, visuais, auditivas e cooperativas, permite aos alunos apresentar mudanças significativas no processo de aprendizagem de uma forma didática e dinâmica. dessa forma, permitindo que os professores agreguem esses tipos de estratégias para que sejam geradas aprendizagens significativas no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do ensino superior.

Palavras-chave: Jogo; recursos metodológicos; Controle cerebral; Estratégias lúdicas.

Introducción

La educación es un derecho adquirido para todas las personas y debe contar con una preparación que garantice un desarrollo sostenible en la sociedad, la educación es una herramienta que permite, no solamente la preparación académica de los niños y jóvenes sino también la erradicación de la pobreza y la preparación de los profesionales (Unesco, 2023) en ella menciona que la educación es el proceso donde existe una interrelación entre docente-estudiantes, con la finalidad de impartir los conocimientos a través de la aplicación de la malla curricular, todo ello con el objetivo de que sean asimilados de forma idónea; dentro de la metodología el juego se ha convertido en un pilar fundamental para que el aprendizaje se desarrolle en un ambiente dinámico muy atractivo para los estudiantes, siendo una gran opción para la asimilación de los conocimientos en las asignaturas teóricas (Sánchez et al., 2023). En educación superior los estudiantes están orientados a la profesionalización en su ámbito educativo, donde los futuros docentes tendrán que adquirir herramientas que les permita aplicar con sus estudiantes ciertos procesos lúdicos que generen un aprendizaje significativo. Beltrán (2021) hace referencia que la educación superior está contemplada en la agenda de los gobiernos de turno y consta dentro de las políticas públicas.

Posso et al., (2021) plantea que una de las ventajas que tiene la aplicación de los juegos motrices, es que pueden influir y mejorar la inteligencia kinestésica, dicho en otras palabras, los juegos mejoran la interconexión intelectual y está relacionada con el control del movimiento, entonces dentro de la aplicación de los juegos se puede hacer mención sobre el desarrollo del sentido del ritmo, la coordinación, el aprendizaje a través de la experiencia directa, el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, es decir que se aplica la activación de los diferentes estímulos desde el punto de vista motriz orientado al mejoramiento del proceso académico.

Pol et al., (2021) hacen referencia que los juegos motrices han sido citados por algunos autores como un medio de desarrollo de la expresión y el aprendizaje, donde interactúan todos los sentidos, ejerciendo una activación en el sentido intelectual y físico, es aquí donde se desarrolla su personalidad y se crean condiciones de comunicación en sí mismo y sus compañeros. Los juegos tienen la finalidad de generar diversión, alegría y orientan al desarrollo de la libertad, como también fortalece el desarrollo de las habilidades motrices básicas como: el correr, saltar, lanzar; esto es muy importante dentro del desarrollo del aprendizaje significativo.

Sailema y Gavilanes (2022) plantean que los juegos desde el punto de vista recreativo favorecen a la interrelación del estudiante con sus compañeros, fortalece a estimular la relación de lazos sociales, crea empatía, favorece el desarrollo de las habilidades y destrezas, hace que los estudiantes expresen su creatividad e imaginación, es decir, enriquece todo el ambiente educativo con el propósito de que estos permitan generar una experiencia desde la práctica.

Importancia del juego en el aprendizaje

Es de gran importancia para la educación superior contar con una inserción, de los distintos tipos de juegos a través de las diferentes dinámicas que estén planificadas dentro de las actividades académicas, con la finalidad de ayudar a que el educando pueda oxigenar sus tiempos, de acuerdo a la dificultad de la tarea académica, permitiendo que, por medio de dicha acción lúdica, se sienta motivado a seguir trabajando, sintiendo que después de la ejecución del juego su cerebro estará preparado para seguir produciendo. Caballero (2021) hace referencia sobre la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje, considera al juego como una herramienta para que los estudiantes puedan recibir y captar los conocimientos a través de una vía lúdica, donde el docente tenga la oportunidad de generar un ambiente dinámico, que pueda utilizar materiales que le permitan impartir los conocimientos planificados en beneficio de un aprendizaje significativo, eso se construye a través de estímulos como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Díaz et al., (2022) mencionan que la educación superior es el último eslabón, donde los estudiantes llegan para poder profesionalizarse y de esta manera ser un aporte dentro de la sociedad, en las distintas áreas, pero es aquí, donde también el juego en sus distintas facetas permite que los estudiantes universitarios sean beneficiarios de las bondades de la aplicación de los espacios de esparcimiento. Sin duda el juego tiene una orientación pedagógica, que permite desarrollar aspectos técnicos en la formación, estos eslabones ayudan a que el estudiante mejore los sus distintos procedimientos en su formación.

Por otro lado, es fundamental en la educación superior como tal, las actividades lúdicas, que son las que conectan con el aprendizaje significativo del estudiante, ayudando a manejar procesos con acciones positivas, que generan resultados óptimos al final de cada actividad académica.

Tipos de juegos en la educación superior

Existen diversos tipos de juego didácticos que apuntan al buen aprendizaje y estimulación del ser humano, ayudando de forma directa al buen manejo de las relaciones interpersonales y valores éticos, morales y humanos, que serán manejados dentro de las actividades planificadas por el docente, donde el estudiante aprenderá valores como: el respeto, la tolerancia, la empatía, entre otros; que servirán de base para un desempeño académico adecuado y el mejoramiento del trabajo en equipo. Ojeda y Zaldívar (2023) los autores plantean que la educación a través de los años ha sido sujeta a diferentes cambios e innovaciones, que han permitido focalizar y mejorar el procedimiento de enseñanza aprendizaje y una de las aristas ha sido la gamificación, que es una técnica de aprendizaje que traslada la metodología de los juegos al ámbito educativo y profesional, la finalidad de esta es conseguir los mejores resultados en el ámbito educativo trasladadas al diario vivir, es decir, que el docente a través de una adecuada planificación utilice estos recursos a través de un método lúdico que permita desarrollar un aprendizaje con gran nivel de creatividad y asimilación.

Estrategias metodológicas y los aprendizajes significativos

Las estrategias metodológicas son importantes como herramientas en los procesos lúdicos, ya que es por medio del juego es cómo se va a integrar al colectivo, lo cual si se sabe aplicar generará placer, disfrute, ejercitación física, coordinación, estimulación de valores y un gran desarrollo académico, donde todos y cada uno de los participantes podrá tener acercamiento espontáneo con el resto de sus compañeros. Posligua y Ávila (2022) mencionan que las características más importantes de los juegos son:

- La diversión
- La disipación
- La dispersión
- El aprendizaje cooperativo
- El respeto de las reglas y
- La atención a los comandos

Estos elementos orientados en función del desarrollo, no solo de los movimientos, sino de los conocimientos del ser humano; permite que el estudiante pueda a través de las actividades lúdicas,

generar un aprendizaje significativo, con recursos que se suelen utilizar para el desarrollo del juego que pueden ser de tipo visual, auditivo o kinestésico (Caballero y Peña, 2020). Las estrategias que se pueden tomar para el desarrollo son las siguientes:

Estrategias Activas: Donde el estudiante y los compañeros son partícipes de una actividad, que cumple el propósito no solo de la integración, sino también de la inclusión y del desarrollo de un contenido de forma activa.

Estrategias Visuales: Los juegos se pueden estimular a través de la ejemplificación con imágenes y colores donde el estudiante pueda tener cierta activación de comandos a través de estos materiales.

Estrategia Auditivas: Son todas aquellas donde se utilizan reactivos acústicos con el fin de activar, detener y generar ciertos movimientos relacionados a estos estímulos.

Estrategias Cooperativas: Los juegos tienen un propósito y es el de poder generar y desarrollar un ambiente de camaradería, donde todos los estudiantes puedan seguir las instrucciones de una cierta actividad, entonces los estudiantes deberán actuar de forma cooperativa e integradora.

Evaluación de las Características del Juego

La evaluación es una escala que permite tipificar las acciones lúdicas de los estudiantes en las diversas actividades del aula, aunque se quiere en un primer término, medir las acciones académicas del aprendizaje, el juego ayuda eficazmente a la interacción social, evaluando los dominios referidos a los contenidos académico, en cuanto que los juegos estimulan el desarrollo físico e intelectual. Lazarte y Gómez (2021) refiere que para poder evaluar al juego como proceso educativo en educación superior se debe plantear la utilización de la herramienta como la encuesta, presenta cuatro preguntas, donde se involucran indicadores como la diversión, concentración conceptualización y puntos como premio al esfuerzo.

Metodología

El presente estudio se desarrolló en la carrera de desarrollo integral infantil, en la asignatura de comunicación y lenguaje del Instituto Técnico Superior Luis Tello de la ciudad de Esmeraldas con el primer y segundo semestre, con una muestra de 32 estudiantes de género femenino. Con un enfoque Cuantitativo de tipo cuasi experimental con un pre test y un post test (Parra, 2020), donde se aplicó un diseño de actividades lúdicas a través de las: dinámica del desafío, dinámica del globo

y dinámica de darse las manos, la finalidad del estudio fue evaluar el nivel de percepción sobre el juego como estrategia de aprendizaje en la educación superior, para efectos de la tabulación se empleará las tablas de frecuencia y análisis descriptivo Salazar y Del Castillo (2018), se aplicó una encuesta con una escala de Likert a las estudiantes y de esta manera comprobar si las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje en las aulas, con un muestreo no probabilístico por conveniencia el análisis de los datos, fueron procesados mediante el programa estadístico SPSS y Office Excel.

Instrumentos para la Recolección de los Datos

Para que una actividad lúdica o una dinámica tenga la efectividad dentro del proceso educativo se debe aplicar una herramienta registrada, en este caso se lo realizó a través de una encuesta, donde se pueda valorar a las estudiantes, verificando si las actividades cumplieron o no los requisitos de diversión, concentración, de aprendizaje y de cooperación con sus compañeros, para ello se presenta a continuación la propuesta realizada por (Lazarte y Gómez (2021) donde propone cuatro preguntas que deberán ser analizadas y respondidas por las alumnas, se presentadas en la siguiente tabla.

Tabla 1

¿Te resulta divertida la evaluación mediante el juego?	¿La evaluación mediante el juego te requiere más concentración para realizarla?	¿El juego te permite aprender los conceptos de la asignatura?	¿Premiar con puntos te motiva a esforzarte para superar a tus compañeros y de paso aprender?
--	---	---	--

Nota: Encuesta. Evaluación del Juego dentro del Proceso Educativo Superior.

Población y muestra

Para efecto de esta investigación se ha tomado en cuenta a los estudiantes del Instituto Superior Luis Tello de la Carrera de Desarrollo Integral Infantil, cuya muestra es de 32 estudiantes mujeres, de primero y segundo nivel de la asignatura de Comunicación y Lenguaje, cuyo grupo oscila entre 19 a 26 años.

Resultados

Después de la recolección de datos, se procede a cuantificar la muestra donde las 32 personas fueron de género femenino y formaron parte de todo el proceso de la investigación.

Tabla 2

GF		F	%
Válido	m	32	100,0

Nota: Muestra de Estudio. Análisis descriptivo de valores: Género Femenino (GF), Muestra (m), Frecuencia (F), porcentaje (%).

Estadísticos descriptivos

Para efectos del análisis de los datos se procedió a tabular mediante tablas de frecuencias calculando el porcentaje en cada una de las preguntas, a través de la aplicación de una escala de Likert con indicadores que permitan evidenciar la problemática de la investigación.

Se procedió a registrar la edad de la muestra de estudio que se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 3

	m	Min	Máx	M	DS
Edad	32	19	26	22,81	1,92
N válido (por 32 lista)					

Nota: Característica de la Muestra de Estudio. Análisis descriptivo de valores: muestra (m), mínimo (Min), máximo (Máx), media (M), desviación estándar (DS).

Dentro de la estadística descriptiva se pudo cuantificar que la edad mínima de la muestra fue de 19 años y la máxima de 26 años, la media fue de 22,81% y una desviación estándar de $\pm 1,92$.

Encuesta de evaluación del juego dentro del proceso educativo superior

Después de aplicada la encuesta a las estudiantes de primero y segundo nivel en los dos momentos siendo el primero en el pre test y el segundo en el post test, para poder valorar si la aplicación de las actividades lúdicas a través de las dinámicas se lograba cumplir con la mejoría significativa de

aprendizaje de conocimientos en la educación superior, para ello se presenta a continuación los resultados. En las siguientes tablas.

Pregunta 1: ¿Te resulta divertida la evaluación mediante el juego?

Tabla 4

	Escala	F	Pre test %	F	Post test %
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	20	62,5
	De acuerdo	0	0,0	12	37,5
	Me es indiferente	1	3,1	0	0,0
	En desacuerdo	20	62,5	0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	11	34,4	0	0,0
	Total		32	100,0	32

Nota: Resultados pregunta 1: frecuencia (F), porcentaje (%).

En referencia a la pregunta 1, en las diferentes escalas se pudo evidenciar que en el pre test en el indicador Me es indiferente tiene un valor de 3, 1% en el indicador En desacuerdo se refleja un 62, 5% y en el indicador totalmente en desacuerdo un 34, 4% en cuanto el post test se evidencia que en el indicador Totalmente de acuerdo un 62, 5% en el indicador de acuerdo un 37, 5% esto evidencia un aumento significativo en el numérico de estudiantes, quienes están de acuerdo en que les resulta divertida la evaluación mediante el juego.

Pregunta 2: ¿La evaluación mediante el juego te requiere más concentración para realizarla?

Tabla 5

	Escala	F	Pre test %	F	Post test %
Válido	Totalmente de acuerdo	16	50,0	0	0,0
	De acuerdo	12	37,5	0	0,0
	Me es indiferente	4	12,5	0	0,0
	En desacuerdo	0	0,0	14	43,8
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	18	56,3
	Total		32	100,0	32

Nota: Resultados pregunta 2: frecuencia (F), porcentaje (%).

En la pregunta 2, en el pre test en el indicador de Totalmente de acuerdo se registra un 50,0% en el indicador de acuerdo un 37,5% y en el indicador me es indiferente un 12,5% en cuanto que en el post test en el indicador en desacuerdo se registra un 43,8% en el indicador totalmente en desacuerdo un 56,3% te cambió la percepción que al inicio tenían que el juego requiere mayor concentración más bien el juego a través de sus distintas componentes genera activación diversión y sobre todo un aprendizaje lúdico.

Pregunta 3: ¿El juego te permite aprender los conceptos de la asignatura?

Tabla 6

	Escala	F	Pre test %	F	Post test %
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	22	68,8
	De acuerdo	0	0,0	10	31,3
	Me es indiferente	0	0,0	0	0,0
	En desacuerdo	8	25,0	0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	24	75,0	0	0,0
	Total	32	100,0	32	100,0

Nota: Resultados pregunta 4: frecuencia (F), porcentaje (%).

En la pregunta 3, en el pre test en la escala en desacuerdo refleja a un 25% y en la escala totalmente en desacuerdo un 75,0% en cuanto con el post test en la escala Totalmente de acuerdo se registra un 68, 8% y en la escala de desacuerdo un 31, 3%, dicho de otra manera, los estudiantes que reflejan que el juego permite aprender los conceptos de la asignatura de manera divertida ya que los juegos permiten que los conocimientos tengan una percepción más dinámica.

Pregunta 4: ¿Premiar con puntos te motiva a esforzarte para superar a tus compañeros y de paso aprender?

Tabla 7

	Escala	F	Pre test %	F	Post test %
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	24	75,0
	De acuerdo	0	0,0	8	25,0

Me es indiferente	6	18,8	0	0,0
En desacuerdo	18	56,3	0	0,0
Totalmente en desacuerdo	8	25,0	0	0,0
Total	32	100,0	32	100,0

Nota: Resultados pregunta 4: frecuencia (F), porcentaje (%).

En la pregunta 4, en el pre test en el indicador me es indiferente se evidencia un 18,8% en desacuerdo un 56,3% y en totalmente en desacuerdo un 25% en cuanto que en el post test en la escala de Totalmente de acuerdo un 75% en escala de acuerdo un 25% se puede evidenciar que las estudiantes perciben que una vez que se aplican los juegos y el docente premia con puntos ciertas actividades lúdicas, esto les permite superarse por sí mismas y generar una competencia sana con los compañeros, este ambiente permite que el aprendizaje sea altamente significativo.

Discusión

Una vez finalizada la investigación se logró determinar que el juego como proceso educativo en la educación superior dentro del caso del Instituto Superior Tecnológico Luis Tello permitió evidenciar que las 32 estudiantes del primero y segundo nivel que fueron evaluadas con una guía de observación en el registro de información sobre cómo es este proceso lúdico en el área académica.

Palomino (2022) plantea unos ejemplos de estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje, como la tormenta de ideas, los juegos cooperativos y los juegos colectivos; mostrando que sí se lo hace de manera regular se logran beneficios no solamente en la motricidad sino en la recepción de los conocimientos de otras asignaturas. Los estudiantes de educación superior también logran mejorar a través de los juegos y dinámicas la recepción cognitiva, dentro de la teoría del aprendizaje significativo y la aplicación dentro de la educación superior, ha tenido durante muchos años una gran evolución buscando metodologías que permitan que se asimilen todos los conocimientos de forma significativa, entonces las propuestas lúdicas sirven como herramienta para cumplir este fin (Matienzo, 2020).

En cuanto Bernabeu y De la Peña (2021) hacen referencia que los juegos desarrollan en los estudiantes una gran creatividad, en el caso de la educación superior es necesario que los estudiantes puedan desarrollar las habilidades motrices, las habilidades cognitivas, la fluidez verbal

y mejorar el rendimiento académico, es por eso que es importante que los docentes puedan utilizar esas estrategias en todas las materias, con la finalidad de generar un aprendizaje significativo.

La intervención dentro del estudio fue el de proponer actividades lúdicas y aplicar con dinámicas que tengan los principios académicos, que permitieron generar aprendizajes significativos, siendo importante consolidar y afianzar en todo momento los conocimientos con dinámicas lúdicas, ayudando a la asignatura de comunicación y lenguaje, que fortalezca el aprendizaje y genere nuevas estrategias para la Carrera de Desarrollo Integral Infantil del Instituto Superior Tecnológico Luis Tello.

Dentro de las actividades lúdicas las dinámicas fueron acciones positivas en el juego con un aprendizaje significativo donde los docentes aplicaron las actividades, que fueron bien tomadas por las alumnas, permitiendo que sean ellas mismas quienes elijan con cuál desean trabajar, estos juegos lúdicos fueron los siguientes:

Dinámica del desafío: Esta dinámica tiene como objetivo pedir a los estudiantes que respondan a determinadas preguntas que estén enlazadas con contenidos de la asignatura.

Dinámica de globo: Esta dinámica por objetivo colocar una interrogante dentro del globo y todos de una ronda a la disposición del docente codificados por números se acercarán a aplastar el globo procediendo a dar lectura a las preguntas y darle la respuesta correcta.

Dinámica de darse las manos: Esta dinámica tiene por objetivo pegar en las manos preguntas y respuestas a la orientación del docente saldrá el estudiante que tenga una pregunta le diré en voz alta y el que tenga de respuesta deberá acercarse diciendo en voz alta la respuesta.

Estas dinámicas dentro el proceso de enseñanza aprendizaje logran que los estudiantes afias en el conocimiento planificado por el docente

Conclusión

Una vez finalizado el estudio se puede determinar que el juego dentro del proceso educativo en la educación superior a través de las diferentes dinámicas establecidas con estrategias activas, visuales, auditivas y cooperativas, permite evidenciar en las estudiantes cambios significativos en el proceso de aprendizaje de una forma didáctica y dinámica, permitiendo que los docentes puedan sumar este tipo de estrategias para que se genere un aprendizaje significativo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación superior.

Referencias

1. Bernabeu Brotons, E., & De la Peña Álvarez, C. (2021). Creatividad en Educación Superior: estudio exploratorio con Función Ejecutiva y Rendimiento Académico. *Profesorado*, 1-18.
2. Beltrán Ayala, P. (2021). Educación Superior Ecuatoriana: una mirada desde la política pública, previo a la Ley Orgánica de Educación Superior. Guayaquil: Universidad Espíritu Santo.
3. Caballero Pico, M. T., & Peña Orjuela, N. L. (2020). Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante la gamificación y estilo de aprendizaje visual auditivo y kinestésico a través de en modo en el grado cuarto. Santander: Universidad de Santander.
4. Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika*, 17-26.
5. Palomino Aroca, M. P. (2022). Estrategia lúdica en el proceso de aprendizaje de matemáticas para los estudiantes de básica superior de la unidad educativa el Empalme, Guayas 2021 - 2022. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.
6. Parra, A. (09 de 11 de 2020). Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-cuasi-experimental/>
7. Salazar, C., & Del Castillo, S. (2018). Fundamentos básicos de la estadística.
8. Sánchez Salazar, T. d., Gómez Alcívar, V. J., Arana Cadena, R. M., & Carrera Bajaan, K. S. (2023). Actividades lúdicas: aprendizaje dinámico desde la vinculación con la sociedad y su impacto social. *Cuadernos Nacionales*, 102-119.
9. Unesco. (19 de diciembre de 2023). Unesco. Obtenido de El derecho a la educación: <https://www.unesco.org/es/right-education#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20es%20un%20derecho,razones%20sociales%20econ%C3%B3micas%20o%20culturales.>
10. Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 861-878.
11. Díaz García, A. K., González Herrera, S. L., Roque, I. S., Hernández Lozano, M., & Soto Ojeda, G. A. (2022). Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Eduscientia. Divulgación De La Ciencia Educativa*, 129-139.

12. Lazarte, I. M., & Gómez, S. G. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior. *Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación*, 313-317.
13. Muñoz Arroyave, V., Lavega Burgués, P., Costes Rodríguez, A., Damián da Silva, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 166-172.
14. Ojeda Lara, O. G., & Zaldívar-Acosta, M. d. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 5-11.
15. Pol Rondón, Y., Durruthy Rivera, R., & Robert Gómez, D. A. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Deportiva*, 143-151.
16. Posligua Robles, E. C., & Ávila Zambrano, J. L. (2022). Estrategia metodológica para fortalecer el aprendizaje significativo de lectura en los estudiantes. *Polo de Conocimiento*, 222-263.
17. Posso Pacheco, R. J., Otáñez Enríquez, N. R., Córdor Chicaiza, J. D., Córdor Chicaiza, M. G., & Lara Chala, L. D. (2021). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 564-575.
18. Sailema Torres, Á. A., Gavilanes Bautista, L. G. (2022). Los juegos populares en el desarrollo de habilidades. *Ambato: Universidad Técnica de Ambato*.