

Como citar este artículo:

Pamplona, J., Cuesta, J.C. y Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33. DOI: 10.17151/eleu.2019.21.2.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DEL DOCENTE EN LAS ÁREAS BÁSICAS: UNA MIRADA AL APRENDIZAJE ESCOLAR*

TEACHER TEACHING STRATEGIES IN BASIC AREAS: A LOOK AT SCHOOL LEARNING

JENNIFER PAMPLONA-RAIGOSA**

JUAN CAMILO CUESTA-SALDARRIAGA***

VIVIANA CANO-VALDERRAMA****

RESUMEN

Objetivo. Dar a conocer los principales hallazgos de investigaciones que describen las estrategias de enseñanza implementadas por el docente en educación primaria para el aprendizaje en las áreas básicas. **Metodología.** Se basó en la búsqueda rigurosa de 50 artículos de investigaciones realizadas entre 2011 y 2017, en bases de datos como Redalyc, Scielo, Ebsco, Dialnet y repositorios institucionales. **Resultados.** Los resultados permiten identificar diversas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje donde predomina el juego, las TIC, dinámicas grupales, el arte, la tipología textual y el rol del docente en su orientación. **Conclusión.** Se concluye que es necesario que los docentes hagan divulgación científica de sus prácticas educativas para que otros docentes repliquen estos recursos y se actualicen continuamente para fortalecer sus procesos de enseñanza aprendizaje y logren el desarrollo de competencias en sus estudiantes a través de estrategias metodológicas pertinentes.


Palabras clave: estrategias de enseñanza, aprendizaje escolar, formación docente, innovación, áreas básicas.

ABSTRACT


Objective. To present the main research findings that describe the teaching strategies implemented by teachers in primary schools for the learning of basic subjects. **Methodology.** The methodology was based on the rigorous search of 50 articles of research conducted between 2011 and 2017 found in databases such as Redalyc, Scielo, Ebsco, Dianet and in institutional repositories. **Results.** The results allow identifying diverse strategies in the teaching-learning process where playing,

* Artículo de revisión producto del macroproyecto de investigación "Validez del Constructo de Neuropsicopedagogía", Grupo de Investigación Neurociencias Básicas y Aplicadas, línea de investigación "Neuropsicopedagogía". Financiación: Universidad Católica Luis Amigó.


** Universidad Católica Luis Amigó. Medellín, Colombia. E-mail: jennifer.pamplonara@amigo.edu.co.

 orcid.org/0000-0003-2636-8607. **Google Scholar**

*** Universidad Católica Luis Amigó. Medellín, Colombia. E-mail: juan.cuestasa@amigo.edu.co.

 orcid.org/0000-0002-0563-1552. **Google Scholar**

**** Universidad Católica Luis Amigó. Medellín, Colombia. E-mail: viviana.canova@amigo.edu.co.

 orcid.org/0000-0001-9045-6025. **Google Scholar**

ICTs, group dynamics, art, textual typology and the role of the teacher in his teaching style are the main factors. Conclusion. It is concluded that teachers make scientific disclosure of their educational practices so that other teachers replicate them, and continuously bring themselves up to date to strengthen their teaching-learning processes and achieve the development of competences in their students through appropriate methodological strategies.

Key words: teaching strategies, school learning, teacher training, innovation, school subject.

Introducción

En el contexto educativo se estructura la formación de los niños de edad escolar por medio de lineamientos y estándares curriculares que fundamentan las áreas básicas de aprendizaje: lengua castellana, inglés, matemática, ciencias naturales, ciencias sociales, tecnología e informática, ciencias sociales, educación física, artes, civismo, entre otras áreas, que se relacionan en cada periodo académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es así como las estrategias de enseñanza orientadas por el docente configuran en gran medida el aprendizaje y la relación que establece el estudiante con los contenidos y temáticas que le permiten generar conocimientos a lo largo de su vida.

Existen varias definiciones sobre las estrategias de enseñanza, pero se relacionan como metodología del docente para lograr que los contenidos, temáticas e información logren ser aprendidas por el estudiante y se genere el desarrollo de competencias. Según Martínez y Zea (2004) son los recursos y actividades que implementa el educador para promover el aprendizaje del alumnado, de igual manera se definen las estrategias de enseñanza como los medios, los procedimientos y las herramientas pedagógicas que planifica y utiliza el docente para apoyar y facilitar al estudiante el aprendizaje, a lo cual Díaz y Hernández (2004) plantean que: “Las estrategias de enseñanza son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica” (p. 141), son el medio y no el fin de los procesos de aprendizaje.

Este artículo de revisión tiene como objetivo describir los principales hallazgos de las investigaciones que presentan las estrategias de enseñanza implementadas por el docente en educación primaria, para el aprendizaje de sus estudiantes en relación con las áreas básicas, al mismo tiempo determinar la necesidad de la cualificación del docente, identificar las estrategias pedagógicas que se implementan con mayor frecuencia en la escuela, tradicionales e innovadoras. Este tema ha sido objeto de estudio desde las ciencias sociales en diferentes países de Latinoamérica y Europa entre los que se destacan España, Argentina, Colombia, Ecuador y Venezuela.

Los estudios revisados dan cuenta de la implementación de estrategias de enseñanza en niños en etapa escolar, como un trabajo riguroso que debe tener en cuenta diversos aspectos como el contexto, la cultura, la zona de desarrollo en la que se encuentran los estudiantes y los objetivos que se pretenden alcanzar, de esta manera el docente podrá usar estrategias pertinentes que faciliten el aprendizaje. No tener en cuenta estos factores, implica la implementación de estrategias sin fundamentación pedagógica, y sin objetivos claros en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Se evidencia que desde las políticas educativas hay un gran interés por la calidad de la educación en relación con el desarrollo social y económico del país. En el Plan Decenal de Educación en Colombia, 2016-2026 en la sexta línea estratégica se establece impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida. Con relación a esto se establece la necesidad de fortalecer la cualificación pedagógica y didáctica de los maestros.

En Colombia se encontraron tan solo 17 antecedentes de investigación con énfasis en estrategias de enseñanza en educación primaria. La escasez de referentes investigativos enfocados en esta temática contradice de manera contundente lo propuesto por el Ministerio de Educación Nacional, frente a las políticas establecidas de formación. De igual manera, en Latinoamérica se evidencian pocas investigaciones que presenten las estrategias de enseñanza del docente con relación al aprendizaje de los niños en las diferentes áreas escolares, se evidencia un incremento en el uso de las TIC como estrategia de enseñanza

La Federación Colombiana de Educadores (Fecode) demuestra que en el 2015 en Colombia habían 320.043 docentes en el sector oficial y privado. Con relación a estos datos es necesario contextualizar que dentro de las escuelas en los diferentes grados y áreas se diseñan e implementan estrategias pedagógicas y didácticas para el aprendizaje escolar, pero un gran porcentaje de estas se queda en el aula, en la planeación y diario pedagógico del docente. Esto lo demuestra la poca producción encontrada en este proceso investigativo, por esto se generan las siguientes preguntas: ¿dónde quedan las experiencias significativas que se evidencian a diario en la escuela, donde intervienen niños, niñas, sus familias y los docentes?, ¿por qué no hay suficientes procesos de sistematización de los procesos de enseñanza aprendizaje para seguir fortaleciendo procesos de aprendizaje?

Metodología

Este artículo está sustentado desde el enfoque cualitativo a partir del método de investigación documental de tipo descriptivo no experimental. Este corresponde a un estudio de revisión de la literatura a través de un proceso sistemático de búsqueda, clasificación y análisis de las

fuentes de acuerdo con los criterios definidos (Booth, Papaioannou & Sutto, 2012) la cual se establece la búsqueda, selección y análisis riguroso de 50 artículos, como resultados de investigaciones científicas de los últimos seis años (2012-2017) exploradas en bases de datos entre las cuales se encuentran la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (Redalyc), Scientific Electronic Library Online (Scielo), Ebsco Host, Dialnet y repositorios institucionales: Idus (España), Ritec (Monterrey), Redib (Latinoamérica), y repositorio Libertadores, de los cuales se realizó un proceso de selección exhaustivo eligiendo solo artículos de fuentes primarias (originales).

Delimitaciones muestrales

Como criterios de inclusión se priorizaron las investigaciones realizadas entre el 2011 y 2017 que tuvieran como propósito resaltar la importancia de las estrategias de enseñanza en el aprendizaje escolar en las áreas básicas, la descripción de estrategias utilizadas por los docentes en la primaria. Se excluyeron las investigaciones realizadas con población universitaria e investigaciones que no evidenciaran la relación entre las categorías que sustentan esta revisión teórica.

En relación con la búsqueda se utilizaron como palabras clave: estrategias de enseñanza, estrategias didácticas en primaria, estrategias docente y aprendizaje, estrategias áreas básicas, realizando filtros por año, lenguaje español, edad escolar primaria, áreas básicas en la educación primaria, para llegar a la inclusión de 50 artículos de revisión. Es importante resaltar que en cada una de las bases de datos se utilizan las palabras clave; a continuación, se exponen procesos que dieron mayor número de resultados.

El proceso de búsqueda e indagación de la base de datos Ebsco, que mayor resultados generó fue utilizando la palabra clave “estrategias de enseñanza”, obteniendo como resultado 842 artículos; al realizar el filtro por año y educación primaria se incorporan 5; de igual manera, en la búsqueda de la base de datos Redalyc, con “estrategias de enseñanza” como palabra clave arrojó 309.552 resultados, con filtro por año 138.762, en español 91.249, con filtro por el área de educación 10.799 y se incorporaron 13. En Dialnet, se obtuvieron 603 referencias utilizando las palabras “estrategias de enseñanza primaria”, filtro por artículos de revista: 348, total extraídos: 9; al realizar la búsqueda por “estrategias pedagógicas” se arrojaron 371 resultados, artículos de revista 190, extraídos 2. De la base de datos Scielo, los resultados por “estrategias de enseñanza” fueron 52.600, de los cuales solo se pudieron consultar 100.

Procedimiento de análisis

Los artículos fueron organizados y analizados a través de una ficha analítica diseñada por los autores, la cual se desarrolló en varias etapas en las que inicialmente se establecieron datos

generales de estos (base de datos, título, objetivo, metodología, resultados, conclusiones), luego se clasificaron los artículos por categorías, áreas básicas, estrategias metodológicas y aprendizaje escolar. Estas categorías hacen parte de las variables de la investigación “Validez del constructo de neuropsicopedagogía”. En consecuencia, se revisaron de manera sistemática logrando la codificación de la información e identificación de las subcategorías de acuerdo con las temáticas y resultados encontrados. De esta manera, en esta matriz que tuvo diferentes procesos, se realizó la respectiva relación y análisis, logrando así la clasificación y organización de la información, y así se fueron tejiendo en el análisis las relaciones, contradicciones y aspectos significativos en el área desde un análisis crítico. De este proceso metodológico surgieron las temáticas que se desarrollan en el presente artículo como resultado del proceso de investigación documental.

Discusión

La indagación intensiva y el análisis de la información obtenida arrojaron resultados que, de acuerdo con el nivel de relevancia se clasificaron en tres subcategorías: estrategias de enseñanza tradicionales e innovadoras, estrategias de enseñanza en las áreas básicas con mayor impacto en la actualidad y formación y actualización docente como componente fundamental en la implementación de estrategias de y la dinamización del aprendizaje escolar.

Estrategias de enseñanza: tradicionales e innovadoras

Para desarrollar el contenido de la presente categoría se retomaron investigaciones científicas realizadas en diferentes países como España, Argentina, México, Chile, Colombia, Perú, Venezuela y Brasil.

Los artículos revisados contienen información importante en relación con las estrategias de enseñanza, donde se sostiene que para llevar a cabo una adecuada intervención del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula es indispensable que el docente, antes de elegir o crear una estrategia de enseñanza, le brinde prioridad a los siguientes factores que permiten el aprendizaje y alcance de conocimientos en diferentes áreas escolares: evaluar el contexto, el nivel de desarrollo y estilos de aprendizaje de los estudiantes, ya que no es suficiente con saber solo el contenido de lo que se pretende enseñar, sino articular dicho contenido a las necesidades de los alumnos (Moncada y Torres, 2016; Pérez, Solar y Cid, 2014; Preiss et al., 2014).

Dicha evaluación le permitirá al docente realizar un diagnóstico del espacio y los recursos con los que cuenta dentro del contexto escolar; de las características de los estudiantes respecto al nivel de aprendizaje en el que se encuentran; y de la ruta perceptiva que les activa y les ayuda a procesar y aplicar en contexto la información con mayor facilidad, es decir, hay que identificar

los estilos de aprendizaje de los estudiantes, de esta manera se reconocen las estrategias que se requiere para recibir y comprender la información de manera verbal, o si requieren de ayudas visuales o de material manipulable, o si en medio de la diversidad humana se requiere de la integración de todas.

Este diagnóstico posibilita el uso de estrategias que activen el interés y favorezcan el aprendizaje de los aprendices, de lo contrario, la implementación de estrategias inapropiadas que no se ajusten a los estilos de aprendizaje conlleva a realizar una inadecuada intervención docente, obteniendo como resultados dispersión, desmotivación y bajo rendimiento académico (Martínez de Anda, 2013). Por tanto, los educadores están llamados a organizar y planear los tiempos, las estrategias, los recursos, las actividades y los objetivos que se pretenden alcanzar de acuerdo con los factores expuestos.

Sin embargo, la realidad muestra otro panorama, y es un asunto que se ve reflejado en la práctica cotidiana, los docentes aún se consideran el único agente activo y se siente confiados de sus conocimientos, promoviendo resultados adversos a los esperados; lo que es consistente con la posición de Guapucal y Jaguandoy (2015) y Vargas, (2014), quienes afirman que algunos docentes dan sus clases sin mayor preparación; imponen las temáticas y conocimientos sin partir de los saberes previos y el contexto de los estudiantes, y hacen poco uso de material didáctico porque consideran que ya saben la temática, situación que perjudica significativamente el aprendizaje del estudiante.

Lo anterior pone de manifiesto que, en la labor del docente no se intervienen objetos, se intervienen seres humanos, por tanto, los educadores deben desprenderse del exceso de confianza en sí mismos, dejar la idea que es suficiente solo con dominar las temáticas curriculares y dar un cambio radical en su pedagogía, con el fin de generar la construcción de aprendizajes significativos, donde cada una de las partes ejerce un rol activo con autonomía y creatividad. Están llamados a investigar, construir y socializar las nuevas prácticas metodológicas y materiales didácticos que se desarrollan en las diferentes áreas.

El Ministerio de Educación Nacional (2014) plantea que:

Los educadores han de formarse conscientes de ser sujetos para el ejercicio y el desarrollo profesional en las diferentes áreas del conocimiento y la cultura, con responsabilidad social, adquiriendo las competencias básicas, disciplinares, pedagógicas y didácticas, propicias para fomentar los aprendizajes escolares hacia el desarrollo integral y diverso de las poblaciones en los diferentes niveles y contextos de vida. (p. 12)

Luego de identificar los factores expuestos anteriormente, se procede a mencionar las estrategias pedagógicas tradicionales e innovadoras, encontradas en las investigaciones revisadas, para ello se tendrá en cuenta la clasificación de estrategias de enseñanza, planteada por Díaz y Hernández (2014), la cual se divide en tres: estrategias preinstruccionales: las cuales se utilizan al inicio de la clase para introducir al estudiante en el tema, generar expectativas, aclarar propósitos y activar la atención del educando. Estrategias coinstruccionales: estas se usan durante el desarrollo de las actividades, le permiten al estudiante mantener la atención, para codificar y comprender de manera adecuada. Estrategias postinstruccionales: que se utilizan finalizando la sesión de clase para realizar una síntesis o integración de lo aprendido.

Teniendo clara esta clasificación, se procede a ubicar las estrategias tradicionales e innovadoras encontradas en la revisión.

Tabla 1. Estrategias de enseñanza identificadas en las investigaciones.

Tipos de estrategias		Estrategias
Preinstruccionales (Introducción al tema)	Tradicionales	El planteamiento de objetivos, la activación de conocimientos previos, los ejemplos, la relación con la cotidianidad.
	Innovadoras	Tecnologías de la información y la comunicación (TIC),
Coinstruccionales (desarrollo y comprensión del tema)	Tradicionales	Mapas mentales, mapas semánticos, resolución de problemas, relación con la cotidianidad, las ilustraciones, la socialización.
	Innovadoras	Los grupos interactivos, los murales, proyecto de aula, la enseñanza recíproca, el microcuento, las dramatizaciones, las TIC, el juego, el juego digital.
Postinstruccionales (síntesis e integración de los conceptos aprendidos)	Tradicionales	La socialización, los mapas semánticos y mapas mentales.
	Innovadoras	Las TIC.

Fuente: Díaz y Hernández (2014).

A continuación, se realiza una breve descripción de cada una de las estrategias expuestas, tal y como se observa en la tabla 1. Dentro de las estrategias tradicionales se encuentran:

Los ejemplos son utilizados para favorecer la explicación y comprensión de un tema, pueden ser de tipo verbal o ilustrativo (Keila y Parra, 2014). La activación de conocimientos previos permite activar los aprendizajes adquiridos que tienen relación con el tema, se utiliza para mejorar la explicitación de un contenido (Preiss et al., 2014). La relación con la cotidianidad posibilita el intercambio de argumentos mediante situaciones de la vida diaria reencontrando al alumno con su propia realidad, lo cual motiva y favorece el aprendizaje (Niño, 2012; Pérez et al., 2014; Preiss et al., 2014; Sáez y Ruiz, 2014). El planteamiento de objetivos: (Escobar, Glasserman y Ramírez, 2015; Mansilla y Beltrán, 2013) aunque se menciona de manera superficial, es importante tenerlo en cuenta, ya que es una de las principales estrategias preinstruccionales que permite brindar un panorama del propósito de las actividades, dejando claras las intenciones de lo que se pretende alcanzar.

Así mismo, las imágenes permiten activar la participación, mantener la atención, la motivación de los estudiantes y ampliar la interpretación de los conceptos (Rigo, 2014). La socialización en el aula: permite compartir lo aprendido ante el grupo, sea de manera detallada o de manera breve. Los mapas o redes: facilitan la comprensión, la síntesis y el recuerdo de la información (Muñoz, Ariza y Sampetro, 2015; Pérez y La Cruz, 2014). Resolución de problemas: implica que el estudiante aprenda a organizar la información y seguir paso a paso la secuencia para poder darle solución a un problema, lo que constituye un ejercicio mental muy importante (Niño, 2012; Pérez et al., 2014).

Antes de continuar con la exposición de las estrategias pedagógicas innovadoras; es importante mencionar que la mayoría de las estrategias que se reconocen con estas características se basan en enfoques metodológicos que se fundamentan en el aprendizaje colaborativo y cooperativo, los cuales favorecen la construcción del aprendizaje de forma conjunta fomentando las habilidades sociales, la responsabilidad individual y social y la autonomía; es cooperativo cuando se dividen las tareas por componentes, cada estudiante con un rol específico, el conocimiento es compartido (Marín, 2015). Es colaborativo cuando se dividen las tareas para luego integrar cada parte, se brindan apoyo entre los compañeros (García, Basilotta y López, 2014; Pérez et al., 2014; Muñoz, 2014).

Las estrategias innovadoras de enseñanza que se identifican son:

Los murales y carteles permiten seleccionar la información más relevante para plasmarla en el mural y compartir el conocimiento, de esa manera al estudiante se le facilita aprender (Díaz y Muñoz, 2013). La dramatización: Cruz, Caballero y Ruiz, (2013) y Wong (2015) coinciden en que es una estrategia que desarrolla la inteligencia emocional al generar mejores

vínculos grupales; la dramatización permite comprender que también se lee el mundo, la escuela, los amigos, los problemas; estimula la creatividad y acerca a los estudiantes al hábito lector (Wong, 2015). Club de lectura: en las instituciones, mediante prácticas dialógicas, genera motivación en el estudiante y propicia hábitos lectores a través del diálogo igualitario (Álvarez y Pascual, 2013). Proyecto de aula: permite el trabajo individual y grupal, siguiendo una secuencia de actividades para alcanzar un todo, favorece el análisis y establecimiento de relaciones entre los estudiantes, propicia la integración de herramientas pedagógicas (Hernández y Muñoz, 2012). Grupos interactivos: permiten el diálogo, la organización y la cooperación para realizar diferentes actividades de corta duración y generar mejores niveles de atención y rendimiento (Peirats y López, 2013; Ordóñez, Rodríguez y Rodríguez, 2017).

También se identifica la enseñanza recíproca: este tipo de enseñanza se realiza en pequeños grupos con el fin de que puedan socializar sus aprendizajes y tengan el acompañamiento del docentes y de sus compañeros (Soriano, Sánchez, Soriano y Nievas, 2013). El microcuento es una técnica que estimula en los estudiantes la creatividad, permitiéndoles disfrutar de la escritura y la lectura (Cerrato, 2016). Las TIC son recursos que han permitido la innovación de estrategias tradicionales (Cardeño, Muñoz, Ortiz y Alzate, 2017; Cózar, De Moya, Hernández y Hernández, 2015; Garcés y Ruiz, 2016; García et al., 2014; Méndez y Delgado, 2016; Monsalve y Monsalve, 2015; Hernández y Muñoz, 2012; Ronquillo, Gómez y García, 2014) coinciden en que el uso de las TIC favorece la motivación y mejora las relaciones entre pares.

El juego se caracteriza por generar aprendizajes significativos de una forma práctica y divertida, y también favorece la interacción de los integrantes del grupo (Araujo, Gómez, Fonseca y Molano, 2013; Aristizábal, Colorado y Gutiérrez, 2016; Marín y Mejía, 2015; Moreno, 2016). Esta estrategia no se categoriza como tradicional o innovadora, ya que por su fundamentación en intencionalidad permite facilitar la comprensión y asimilación de todo tipo de contenido al movilizar procesos cognitivos y estructuras de pensamiento, la dinamización depende del docente, de la planeación y la caracterización del grupo de estudiantes que acompaña.

Estas estrategias se clasifican como tradicionales o innovadoras; no obstante, el análisis revela que muchas de esas estrategias innovadoras están precedidas por las tradicionales, es decir que son una versión mejorada; por un lado, de acuerdo con los recursos que se utilizan, como es el caso de las ilustraciones, el planteamiento de objetivos, los ejemplos, las preguntas, los mapas, los juegos, etc., aplicados a los recursos tecnológicos u otros material concreto que le brinde novedad, lo cual le da dinamismo y cambio, haciéndolas más atractivas por el apoyo kinestésico, visual o auditivo que brindan; y por otro lado, a la forma de enseñanza que el educador implemente, con la que el estudiante construye su aprendizaje a partir de las estrategias y actividades que organiza y planea el docente como es el caso de los murales, los grupos interactivos, los proyectos de aula, el juego, experimentos, dramatizaciones, etc.

La idea anterior hace evidente que la creatividad es fundamental en el educador ya que utilizar una estrategia de forma repetitiva en su ejecución la convierte en aburrida y monótona, y es allí donde los docentes, desde su quehacer, deben estar en búsqueda de nuevos materiales y cambios ejecutorios para innovar y activar el interés de los estudiantes; si bien es cierto que dichas acciones por parte de los educadores requieren de compromiso, tiempo y dedicación, también es cierto que la realidad se manifiesta y exige realizar bien su trabajo como profesionales que intervienen en el desarrollo del ser humano.

Estrategias de enseñanza en las áreas básicas con mayor impacto en la actualidad

Las TIC y el juego son las estrategias de enseñanza de tendencia en las investigaciones de los últimos años, ya que son estrategias que se identifican con mayor número de estudios que confirman su efectividad, por tanto, se profundizará en el planteamiento de estas estrategias; para su desarrollo se tuvieron en cuenta estudios científicos llevados a cabo en México, Venezuela, Colombia, Uruguay, España, Brasil y Perú.

Diversos estudios sostienen que el juego promueve la interiorización de aprendizajes y el desarrollo de habilidades sociales, pues se evidencia que los niños que aprenden a través del juego obtienen mejores resultados en su desempeño académico, su nivel de motivación y participación es mayor y sus relaciones sociales mejoran, debido a que el juego les permite reconocer los valores y cualidades de sus compañeros (Araujo et al., 2013; Aristizábal et al., 2016; Gómez, 2016; Marín y Mejía, 2015; Rodríguez, 2017). Sin embargo, es indispensable que el educador se apropie del juego para tener conocimiento de la procedencia, funcionalidad y los procesos cognitivos que involucra y, de esta manera, contará con las herramientas necesarias para adaptar el juego a los recursos y contenidos y podrá aplicarlo de forma creativa e innovadora para que genere impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes (Gómez, 2016).

A continuación, se presentan algunas estrategias de enseñanza encontradas en la revisión teórica que promueven el aprendizaje en la educación primaria.

Tabla 2. Estrategias de enseñanza encontradas a través de la estrategia del juego.

El juego: actividades que promueven el aprendizaje			
Área	Actividades		Cita
Lenguaje	-La búsqueda del tesoro	-Juego de las sillas	(Gómez, 2016, pp. 60-70)
	-El pañuelo	-Tres en raya	
	-Cara o cruz	-La oca	
Matemáticas	-Encuentra el camino correcto	-Jugando con las operaciones	(Aristizábal et al., 2016, pp. 121-122)
	-¿Cuánto vale el tangram?		
	-La búsqueda del tesoro	-Juego de las sillas	(Gómez, 2016, pp. 60-70)
	-El pañuelo	-Tres en raya	
	-Cara o cruz	-La oca	
	-“Exploremos con el tangram”	-“Cartelera institucional InforMate”	(Marín y Mejía, 2015, pp. 57-63)
-“Día de compras”	-“Festival matemático”		
-“Jugando con los sólidos”			
Ciencias naturales	-La búsqueda del tesoro	-Juego de las sillas	(Gómez, 2016, pp. 60-70)
	-Cara o cruz		
	-“La máquina perfecta” (el cuerpo)	-“Lotería de organelos de la célula”	(Araujo et al., 2013, pp. 93-96)
	- ¿Qué es esa cosa que le salió al pan? En el laboratorio	-¿Qué es eso que llamamos materia?	
	-“Rompecabezas de las células”	-“Juguemos a cambiar las cosas	
	-“Fauna y flora”		
	-“Fauna y flora” (tingo-tango)	-“Cartas rápidas”	
-“Nuestro entorno”	-“Mezclavación”		
-“Salida de campo imaginaria”			
Ciencias sociales	-El pañuelo	-La oca	(Gómez, 2016, pp. 60-70)
	-Tres en raya		

Fuente: Tabla elaborada por los autores.

Así mismo, las TIC se reconocen como una estrategia y un recurso que genera impactos positivos en el proceso de aprendizaje, son herramientas que activan la atención e interés de los estudiantes por sus cualidades didácticas, estas ajustadas a otras estrategias de acuerdo con las diferentes áreas básicas generan resultados satisfactorios en el rendimiento de los estudiantes (Monsalve y Monsalve,

2015; Marín, 2015; Santiago, Caballero, Gómez y Domínguez, 2013; Cózar et al., 2015; Pacheco y Pamplona, 2014; Salazar, 2015). Un ejemplo que resalta dicha realidad es un estudio realizado acerca de la eficacia de la videoconferencia interactiva en la enseñanza de las ciencias sociales y ciencias naturales, en la cual los resultados fueron satisfactorios (Sáez y Ruiz, 2014).

Los efectos positivos de ambas estrategias es tendencia en los últimos años, especialmente el uso de las TIC, sin embargo, se evidencia mayor eficacia si se integra con el juego, lo que se reconoce como juego digital o videojuego; los autores afirman que en ocasiones no se trata directamente de un juego, pero los estudiantes lo perciben así por el hecho de hacer uso de la tecnología y porque las actividades se presentan en forma de retos, lo que le brinda un toque lúdico, generando mayor interés por parte de los estudiantes (Geymonat, 2014). E incluso desde el área de matemáticas que se ha caracterizado por tener cierto nivel de dificultad para algunos niños, por el esfuerzo cognitivo que exige el resultado ha sido satisfactorio: “Se ha podido comprobar que trabajar las matemáticas con estas tecnologías es mucho más motivador para el alumnado que utilizar materiales tradicionales” (Etxeberria, Etxeberria y Lukas, 2014, p. 107).

Al indagar sobre los juegos digitales utilizados en el aula, se identifican diversas ideas específicas con el uso de plataformas, de las cuales se destacan:

Tabla 3. Algunas plataformas identificadas en los artículos revisados.

Plataformas de juego digital		
Nombre	Link de ingreso o de descarga	Cita
Robótica	plataforma NXT V2.0 y V1.0 con el software NXT-G disponible en http://mindstorms.lego.com	(Barrera, 2014)
Plan Ceibal	https://www.ceibal.edu.uy/eshttp://domoceibal.edu.uy/home	(Geymonat, 2014)
Erudito	http://erudito.medellin.unal.edu.co/	(Moreno, 2016)
REDEI	http://ylangylang.uninorte.eu.co:8080/redei/	(Colectivo de Educación Infantil y TIC, 2014)
Ikasys	http://www.aresketaikastola.eus/es/node/119	(Etxeberria et al., 2014)
LEO	http://vate.pucp.edu.pe/proyectos/otros/leo-mejorando-la-comprension-de-lectura/	(Thorne et al., 2013)
Gcompris	http://gcompris.net/index-es.html	(Salazar, 2015)

Fuente: Tabla elaborada por los autores.

Algunas de las plataformas mencionadas tienen acceso libre para las que no hay acceso directo se deja el vínculo donde se encuentra información de uso e instrucciones para comprar o descargar. Por otro lado, hay investigaciones que hacen énfasis en un área específica para el empleo de la plataforma, no obstante, al indagar acerca del uso de las plataformas se evidencia que hay material para las diferentes áreas, excepto la plataforma LEO, la cual solo tiene énfasis en el área de lenguaje.

Aunque se muestran resultados favorecedores de la implementación de los videojuegos en las aulas, también se identifican una serie de limitaciones frente a la integración, funcionamiento, calidad y el manejo de las tecnologías, lo que se evidencia en la escasez de recursos tecnológicos en las instituciones, en la baja calidad de los mismos, la falta de conocimiento de los docentes para darle funcionamiento y la ausencia de un profesional en tecnología que esté disponible para brindar solución a las dificultades que se presenten (Colectivo de Educación Infantil y TIC, 2014; Del Moral y Fernández, 2014; Fernández y Calvo, 2013; Geymonat, 2014; Méndez y Delgado, 2016). Limitaciones que de no tenerse en cuenta obstruyen el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tanto, se sugiere el control y manejo adecuado de estos recursos, para lo cual se hace indispensable la intervención interdisciplinaria de diferentes profesionales en función de mejorar las condiciones desfavorables.

De manera general, aún verificada la eficacia del juego y de las TIC en el aula, hay estudios que demuestran que los docentes optan por usar estrategias y materiales tradicionales sin flexibilizarse a utilizar prácticas pedagógicas novedosas (Del Moral y Fernández, 2014; Colmenares, 2012). Lo cual lleva a cuestionar las causas de dicha rigidez: ¿se debe a la falta de tiempo del docente para organizar sus clases?, ¿se debe a que el educador no quiere salir de su zona de *confort* y reconocer que no es suficiente con tener el dominio de los temas?, ¿los docentes no están leyendo para informarse sobre nuevas estrategias de enseñanza y recursos?

Formación y actualización docente como componente fundamental en la implementación de estrategias de enseñanza

Para abordar este tema sobre la formación y actualización de los docentes se llevó a cabo un ejercicio de revisión documental, para el cual se seleccionaron 11 artículos científicos, publicados en el periodo 2013-2017, en los que fue posible encontrar representación de países como México, España, Brasil y Colombia.

La formación y actualización docente no es más que el perfeccionamiento de su labor, lo que permite un mejor desempeño y cumplimiento del quehacer pedagógico, lo que quiere decir que la formación y cualificación permanente de los docentes incide directamente sobre la calidad de la educación que se imparte. Asimismo, es claro que las tecnologías de la información y la comunicación son claves en el ámbito educativo, con éstas se abren las posibilidades en

el proceso de enseñanza aprendizaje. De ahí que, lograr un uso y apropiación tecnológica por parte de los maestros implica que éstos estén inmersos en procesos de formación y actualización constantes.

En esta formación y actualización del docente se marca una tendencia, y es a través del uso de las TIC, un tema relevante que se transforma y se renueva, poniendo como reto a los docentes conocer y manejar programas, que son tendencia en sus estudiantes para socializar, divertirse y consultar. De esta manera, la vinculación de la tecnología en los procesos académicos representa para los maestros un reto permanente en su formación, así como un cambio de actitud y un refinamiento en su perfil docente, además al reconocer la “coherencia y eficacia en los aprendizajes y en el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes a través de prácticas activas con el uso de la tecnología educativa” (Alderete & Formichella, 2016, p. 16).

Es así como, en la medida en que los docentes se interesen por involucrar más recursos tecnológicos, más obligados estarán a realizar ejercicios de actualización. Cuando los docentes apropian la tecnología y la logran integrar en los procesos de aprendizaje, es posible no solo enriquecer el proceso sino también fomentar la creatividad. En las investigaciones revisadas se destaca la apropiación tecnológica con pizarrón interactivo y tabletas digitales en profesores de educación básica, los autores plantean:

Los profesores no cuentan con la destreza requerida o habilidades necesarias para apropiarse de la tecnología rápidamente ya que, aunque lleven varios años de utilizar una computadora, no necesariamente quiere decir que serán capaces de integrar apropiadamente el uso de las herramientas tecnológicas con el currículo. (Garfías, Morales & Montoya, 2015, p. 14)

Cuando de integrar las tecnologías en el currículo se trata, hay dos asuntos que son importantes considerar, de un lado, el uso que de las tecnologías se hace en el desarrollo de las clases y de otro los niveles de formación y destrezas que tienen los docentes para su uso. Esto quiere decir que el uso que los profesores hacen de las tecnologías en el desarrollo de sus currículos es directamente proporcional al conocimiento y manejo que tienen de éstas (Fernández y Calvo, 2013).

En un estudio realizado para determinar el grado de integración de las TIC en centros de educación primaria y secundaria de Andalucía, se encontró que el grupo de profesores, objeto de la investigación, se encuentra poco cualificado en las nuevas tecnologías ya que no cuenta con una formación acorde a sus propios intereses y necesidades y a las exigencias de las nuevas aulas tecnológicas (Méndez y Delgado, 2016), lo que indudablemente repercute en los procesos de formación en TIC, se destaca en este estudio que se requiere una formación actualizada por parte de los docentes que corresponda con las necesidades de los centros educativos.

Otro estudio realizado en dos instituciones educativas ubicadas en Antioquia, Colombia para reconocer la incidencia de los objetos de aprendizaje interactivos en el aprendizaje de las matemáticas, señala la necesidad de que los maestros interesados en incorporar las tecnologías en el proceso de enseñanza de las matemáticas cambien de actitud, de manera que sea posible una renovación de didácticas, metodologías y pedagogías. Más allá de esto, se hace un llamado a que las universidades hagan cambios en los currículos y planes de estudio, en los que se incluyan los recursos digitales (Cardeño et al., 2017).

De igual manera, Monsalve y Monsalve (2015) consideran que: “Para integrar las TIC en la enseñanza se requiere de una serie de condiciones, como la formación del profesor en su uso y posibilidades para innovar y la actitud positiva hacia los procesos generados de su implementación” (p. 54), lo cual es totalmente consistente con la posición de Santiago et al. (2013) quienes consideran que para incorporar las TIC a los procesos de aprendizaje se requiere disposición e interés en el tema, ya que muchas veces se presentan actitudes de resistencia que no permiten un uso e incorporación de dichas herramientas en el aula de clase.

Un claro ejemplo de la necesidad de que los maestros se formen en el uso de las TIC se evidencia en el estudio hecho en Castilla-La Mancha, España, donde se muestra una experiencia formativa en una asignatura impartida a quienes se forman como maestros de primaria. En este estudio se observa cómo la alfabetización técnico-didáctica de los futuros docentes es clave en su proceso formativo (Cózar et al., 2015). Esta posición la ratifica Gómez (2016) cuando plantea que: “El docente debe tener una formación continua y actualizada de los medios que puede utilizar en el aula” (p. 75).

De la mano del uso y de la incorporación de las tecnologías en el aula de clase, va la necesidad de que los docentes desarrollen capacidades y potencien su creatividad al máximo, ya que según Guapucal y Jaguandoy (2015):

Dentro de una escuela en constante cambio, los profesores deben potencializar nuevas habilidades, poniendo en práctica nuevas estrategias de enseñanza. En este marco, la formación tanto inicial como permanente debe plantearse cada vez más la necesidad del trabajo común, de reflexionar y crear ante situaciones diversas; pasando de una formación técnica a una formación que posibilite el aprender a aprender. (p. 43)

En correspondencia con lo anterior, Del Moral y Fernández (2014) han planteado que un ejercicio de identificación de los factores humanos, técnicos y organizativos requeridos para implementar una experiencia innovadora en aulas de primaria orientada al desarrollo de las inteligencias múltiples (IM) con videojuegos, determinó que una variable importante a la hora

de medir experiencias de innovación en el aula son los profesores y que su bagaje, experiencia y conocimiento son fundamentales para vincularse con experiencias de este tipo.

Finalmente, la formación y cualificación permanente de los docentes se encuentran articuladas con las metas y propósitos de calidad del sistema educativo, lo cual incide en los procesos de aprendizaje y los beneficios salariales adquiridos. Aunque el desarrollo de las TIC trae consigo nuevos retos en cuanto a las estrategias y posibilidades que las herramientas tecnológicas ofrecen dentro del aula de clase, es el docente quien debe formarse y conocer las tendencias y estrategias que hacen parte de la cotidianidad de los niños y jóvenes del desarrollo y la comunicación mundial.

Conclusiones

El análisis de los resultados de las investigaciones revisadas, permiten concluir que las estrategias de enseñanza-aprendizaje están estrechamente relacionadas con la formación y cualificación de los docentes. Es importante resaltar que existen diversas estrategias de enseñanza significativas para el aprendizaje escolar, socializadas en diferentes investigaciones realizadas por profesionales de las ciencias sociales, pero no siempre son implementadas por los docentes en sus aulas, generando procesos de formación en el marco de una educación tradicional.

Existen diferentes estrategias metodológicas innovadoras para el aprendizaje de las áreas básicas en educación primaria de las cuales se destacan los grupos interactivos, los murales, los proyectos de aula, la enseñanza recíproca, el microcuento, las dramatizaciones, las TIC, el juego, y de la fusión de estas dos últimas se destaca el videojuego. La mayoría de estas estrategias están basadas en un enfoque metodológico de aprendizaje cooperativo o colaborativo que se caracteriza por la participación activa de los estudiantes y el apoyo que se ofrece entre sí como grupo para la construcción de aprendizajes significativos, lo cual brinda otro panorama completamente diferente al de la pedagogía tradicional.

El juego se destaca como estrategia pedagógica efectiva en el contexto escolar en el aprendizaje de los niños, sin embargo, aunque se reitera su importancia, por lo general el juego se vincula con el grado preescolar o quienes lo utilizan en otros grados lo hacen con poca frecuencia, pues predomina en la cotidianidad de la escuela las estrategias de enseñanza tradicionales basadas en clases expositivas, por tanto, se requiere de educadores que transformen la realidad, que realmente flexibilicen sus métodos de enseñanza; de docentes comprometidos con su labor, que lean, investiguen, se informen, apoyándose con frecuencia del conocimiento científico para implementar cambios en las estrategias de enseñanza de manera creativa, adaptándolas de forma apropiada a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y a las pretensiones curriculares de las diferentes áreas.

Las TIC son la estrategia con mayor número de investigaciones, los resultados coinciden en el impacto positivo que tienen en el aprendizaje de los niños de educación primaria, destacando la eficacia del videojuego; sin embargo, su uso se ve obstaculizado por limitaciones como la falta de dotación tecnológica en las instituciones, la escasa formación docente para el manejo de estas herramientas, la ausencia de un profesional en tecnología que oriente y apoye a los docentes ante posibles dificultades; limitaciones que de no tenerse en cuenta tienen efectos adversos en la activación de la motivación de los estudiantes y de los docentes. Por tanto, las instituciones están llamadas a velar por la adquisición y apropiación adecuada de los recursos tecnológicos como estrategia de enseñanza efectiva en el aprendizaje escolar.

Es importante que los docentes puedan generar nuevo conocimiento a partir de investigaciones realizadas en el contexto escolar para dar cuenta del impacto de sus propuestas y estrategias metodológicas y así, de esta manera, otros docentes y profesionales que acompañen procesos de formación lograrían nutrir su banco de propuestas metodológicas y sus prácticas significativas, a fin de lograr un impacto en la calidad educativa.

Bibliografía

- Alderete, M.V. & Formichella, M.M. (2016). Access to ICTs at home and at school: Impact on educational achievements. *Revista de Economía del Rosario*, 19 (2), 221-242. Recovered from <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85046448102&origin=inward&txGid=cf5e0cacfd17acb816767a49c0f79772>.
- Álvarez, C. y Pascual, J. (2013). Estudio de caso sobre la formación de lectores críticos mediante textos literarios en la Educación Primaria. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, (10), 27-53.
- Araujo, M.L., Gómez, N., Fonseca, F. y Molano, W. (2013). Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. *Infancias Imágenes*, 12 (1), 89-97.
- Aristizábal, J., Colorado, H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12 (1) 117-125.
- Barrera, N. (2015). Uso de la robótica educativa como estrategia didáctica en el aula. *Praxis & Saber*, 6 (11), 215-234.
- Booth, A., Papaioannou, D. & Sutto, A. (2012). *Systematic Approaches to a Successful Literature Review*. London: Sage.
- Cardeno, J., Muñoz, L.G., Ortiz, H.D. y Alzate, N.C. (2017). La incidencia de los objetos de aprendizaje interactivos en el aprendizaje de las matemáticas básicas en Colombia. *Trilogía, ciencia tecnología sociedad*, 9 (16), 63-84.

- Cerrato, J.F. (2016). *El microcuento. Un género literario para fomentar la lectoescritura mediante diferentes estrategias creativas en Educación Primaria* (tesis de maestría). Universidad Extremadura, Badajoz, España.
- Colectivo de Educación Infantil y TIC. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil. *Zona próxima*, (20), 1-21.
- Colmenares, Y. (2012). *Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura* (tesis de pregrado). Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.
- Cózar, R., De Moya, M., Hernández, J. A. y Hernández, J.R. (2015). Integración de las TIC en la Enseñanza de las Ciencias Sociales. Una Experiencia de Innovación Metodológica. *ECS*, 5 (2), 68-80.
- Cruz, V., Caballero, P. y Ruiz, G. (2013). La dramatización como recurso didáctico para el desarrollo emocional. Un estudio en la etapa de educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 31 (2), 393-410.
- Del Moral, M. y Fernández, L. (2014). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación*, (26), 97-118.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana.
- Díaz, M. y Muñoz, A. (2013). Los murales y carteles como recurso didáctico para enseñar ciencias en educación primaria. *Revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las ciencias*, 10 (3), 468-479.
- Escobar, J., Glasserman, L. y Ramírez, M.S. (2015). Apropiación tecnológica con pizarrón interactivo y tabletas digitales en profesores de educación básica. *EDUTECH*, (53), 1-16.
- Etxeberria, K.S., Etxeberria, J. y Lukas, J.F. (2014). Aprendizaje de las matemáticas mediante el ordenador en Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 32 (1), 91-109.
- Fernández, E. y Calvo, A. (2013). Estrategias para la mejora de la práctica docente. Una investigación acción colaborativa para el uso innovador de las TIC. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (2), 121-133.
- Garcés, M. y Ruiz, R. (2016). Integración pedagógica de la tecnología informática en instituciones educativas oficiales de Cartagena de Indias. *Saber, ciencia y libertad*, 11 (1), 175-186.
- García, A., Basilotta, V. y López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21 (42), 65-74.

- Garfías, J.V.E., Morales, L.D.G. y Montoya, M.S.R. (2015). Apropiación tecnológica con pizarrón interactivo y tabletas digitales en profesores de educación básica. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (53), a312-a312.
- Geymonat, N. (2014). Videojuegos en seis escuelas de tiempo completo: puente entre lo sociocultural y lo didáctico pedagógico. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 5 (20), 71-92.
- Gómez, M. (2016). *Aprender jugando: el juego como recurso didáctico* (tesis de pregrado). Universidad de Sevilla, Sevilla, España.
- Guapucal, M.E. y Jaguandoy, M.J. (2015). La formación docente como estrategia pedagógica para fortalecer la educación diversa. *Plumilla educativa*, (16), 237-255.
- Hernández, L.K. y Muñoz, L.F. (2012). Usos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en un proceso formal de enseñanza y aprendizaje en la Educación Básica. *Zona próxima*, (16), 2-13.
- Keila, N. y Parra, F. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación*, 38 (83), 155-180.
- Mansilla, J. y Beltrán, J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. *Perfil Educativo*, 35 (139), 25-39.
- Marín, A.M. y Mejía, S.E. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa La Piedad, Medellín* (tesis de pregrado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Medellín, Colombia.
- Marín, S. (2015). *El uso de las TIC mediante el Aprendizaje Cooperativo: Atendiendo a la diversidad en Educación Primaria* (tesis de pregrado). Universidad de Sevilla, Sevilla, España.
- Martínez de Anda, V. (2013). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje que favorecen los estilos de aprendizaje y el gusto por aprender en alumnos de 6° de primaria* (tesis de maestría). Tecnológico de Monterrey, Monterrey, México.
- Martínez, E. y Zea, E. (2004). Estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista. *Revista Ciencias de la Educación*, 2 (24), 69-90.
- Méndez, J.M. y Delgado, M. (2016). Las TIC en Centros de Educación Primaria y Secundaria de Andalucía. Un estudio de casos a partir de buenas prácticas. *Digital Education Review*, (29), 134-165.
- Ministerio de Educación. (2014). *Sistema Colombiano de Formación de Educadores y Lineamientos de Política*. Recuperado de http://https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-345485_anexo1.pdf.

- Moncada, J. y Torres, H. (2016). La coherencia constructivista como estrategia didáctica para el aprendizaje. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 10 (2), 50-85. DOI: org/10.18359/reeds.11775.
- Monsalve, N.Y. y Monsalve, C. (2015). La inclusión de la computadora en el aula por docentes de quinto grado de básica primaria como herramienta para propiciar el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Revista EAN*, (79), 50-63.
- Moreno, J. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 11 (2), 39-52.
- Muñoz, J.M., Ariza, C. y Sampedro, B.E. (2015). La aplicación de los mapas mentales en educación primaria. *IJERI*, (4), 70-89.
- Muñoz, M.E. (2014). *Los juegos de mesa como recurso en la implantación del aprendizaje cooperativo en primaria* (tesis de pregrado). Universidad Internacional de la Rioja, Madrid, España.
- Niño, L. (2012). Estudio de caso: una estrategia para la enseñanza de la educación ambiental. *Praxis & Saber*, 3 (5), 53-78.
- Ordóñez, R., Rodríguez, M. y Rodríguez, J. (2017). Grupos interactivos como estrategia para la mejora educativa: estudio de casos en una comunidad de aprendizaje. *Revista de Investigación Educativa*, 35 (1), 71-91.
- Pacheco, H. y Pamplona, J. (2014). Tecnologías de la Información Geográfica en la enseñanza de Ciencias de la Tierra. *Revista de Investigación*, 38 (82), 127-142.
- Peirats, J. y López, M. (2013). Los grupos interactivos como estrategia didáctica en la atención a la diversidad. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (28), 197-211.
- Pérez, C., Solar, H. y Cid, L. (2014). Estrategias didácticas que utilizan profesores de matemática de educación básica: el caso de un establecimiento educacional urbano y rural. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 13 (26), 81-89.
- Pérez, V.C. y La Cruz, A.R. (2014). Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria. *Zona Próxima*, (21), 1-16.
- Preiss, D., Calcagni, E., Espinoza, A., Gómez, D., Grau, V., Guzmán, V., Müller, M. . . ., Volante, P. (2014). Buenas Prácticas Pedagógicas Observadas en el Aula de Segundo Ciclo Básico en Chile. *PSYKHE*, 23 (2), 1-12. DOI:10.7764/psykhe.23.2.71.
- Rigo, D. (2014). Aprender y enseñar a través de imágenes. *Desafío educativo. Arte y Sociedad Revista de Investigación*, (6), 3-35.
- Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13 (2), 46-52.

- Ronquillo, A., Gómez, M.G. y García, N.J. (2014). El uso de recursos multimedia para coadyuvar a la educación en valores en alumnas de un grupo de tercero de primaria. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*, 10 (30), 1-12.
- Sáez, J.M. y Ruiz, J.R. (2014). La enseñanza de las ciencias naturales y sociales a través de la videoconferencia interactiva, estudio de caso en educación primaria. *Revista de Medios y Educación*, (44), 35-49.
- Salazar, F.M. (2015). *Estrategias y didácticas diseñadas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes del grado Segundo de básica primaria* (tesis de maestría). Universidad Tecnológica Virtual Escuela de Graduados en Educación, Ibagué, Colombia.
- Santiago, G., Caballero, R., Gómez, D. y Domínguez, A. (2013). El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, XLIII (3), 99-131.
- Soriano, M., Sánchez, P., Soriano, E. y Nievas, E. (2013). Instrucción en estrategias de comprensión lectora mediante enseñanza recíproca: efectos del agrupamiento de los estudiantes. *Anales de psicología*, 29 (3), 848-854.
- Thorne, C., Morla, K., Uccelli, P., Nakano, T., Mauchi, B., Landeo, L., Vásquez, A. . . . Huerta, R. (2013). Efecto de una plataforma virtual en comprensión de lectura y vocabulario: una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en primaria. *Revista de Psicología (PUCP)*, 31 (1), 3-35.
- Vargas, C.M. (2014). Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural en educación primaria. *Educación*, XXIII, (45), 25-5.
- Wong, K. (2015). El Teatro: Una Estrategia Didáctica para Favorecer la Actitud Lectora en Estudiantes de Básica Primaria. *Escenarios*, 13 (1), 34-52.