

Innovación del material didáctico como estrategia lúdica en estudiantes de secundaria desde una revisión sistemática

Innovation of teaching material as a recreational strategy in secondary school students from a systematic review

Martha Emperatriz Quezada Alvarado
<https://orcid.org/0009-0002-9920-438X>
emperatriz.quezada@educacion.gob.ec
U. E. Pío Jaramillo Alvarado
Loja-Ecuador

Carmen Delia Núñez Buri
<https://orcid.org/0009-0009-9386-3553>
delia.nunez@educacion.gob.ec
U. E. Pío Jaramillo Alvarado
Loja-Ecuador

Walter Vicente Aguilar Largo
<https://orcid.org/0009-0005-4894-7679>
walter.aguilar@educacion.gob.ec
U. E. Pío Jaramillo Alvarado
Loja-Ecuador

Mariana de Jesús Reyes Reyes
<https://orcid.org/0009-0002-9357-0995>
mariana.reyes@educacion.gob.ec
E. E. B. 18 de Noviembre
Loja-Ecuador



Recibido: 14-12-2024 Aceptado: 7-03-2025

2025. V5. N 4.

Resumen

En respuesta a las crecientes demandas sociales, existe una necesidad apremiante de adoptar enfoques educativos innovadores, incluyendo la gamificación, para aumentar el atractivo del aprendizaje para los estudiantes. De allí que, este artículo se propuso analizar el uso de material didáctico innovador como estrategia lúdica en la enseñanza y el aprendizaje de estudiantes de secundaria. Para ello, se llevó a cabo una revisión sistemática siguiendo la metodología PRISMA. Los criterios de inclusión se centraron en la pertinencia y contextualización de la temática, considerando estudios publicados en Latinoamérica. La búsqueda se realizó en bases de datos como Google Académico y ScienceDirect, identificando 15.207 artículos publicados entre 2021 y 2025. Tras la selección, se analizaron 21 trabajos, sin restricciones de idioma. La conclusión principal es que la innovación educativa en las escuelas secundarias se ha implementado en diversas áreas del conocimiento, con el objetivo de presentar el contenido de manera más amena y facilitar el aprendizaje, integrando elementos de juego y herramientas tecnológicas.

Palabras clave: didáctica, innovación, lúdica, secundarias.

Abstract

In response to growing social demands, there is a pressing need to adopt innovative educational approaches, including gamification, to increase the attractiveness of learning for students. Hence, this article aimed to analyze the use of innovative teaching materials as a playful strategy in the teaching and learning of secondary school students. To this end, a systematic review was carried out following the PRISMA methodology. The inclusion criteria focused on the relevance and contextualization of the topic, considering studies published in Latin America. The search was carried out in databases such as Google Scholar and ScienceDirect, identifying 15,207 articles published between 2021 and 2025. After the selection, 21 works were analyzed, without language restrictions. The main conclusion is that educational innovation in secondary schools has been implemented in various areas of knowledge, with the aim of presenting the content in a more enjoyable way and facilitating learning, integrating game elements and technological tools.

Keywords: didactic, innovation, playful, secondary.

Introducción

Los materiales didácticos, en su diversidad, son pilares de una pedagogía activa que trasciende la mera transmisión de contenidos. Fomentan procesos interactivos y flexibles, arraigados en situaciones de aprendizaje significativas. En este contexto, los materiales no solo facilitan la construcción de nuevos conocimientos, sino que, al ser implementados estratégicamente por los docentes, se convierten en herramientas fundamentales para alcanzar los objetivos educativos (Fréré & Saltos, 2013).

Esta visión también se refleja en la clasificación de los materiales didácticos en tres áreas de desarrollo: la creativo-expresiva, que facilita la expresión, calma la agresividad y reduce las tensiones; la cognoscitiva, que estimula la función analítico-sintética del pensamiento, desarrollando la coordinación fina y la percepción visual; y la motora, que desarrolla la coordinación motora gruesa y el equilibrio, liberando tensiones. En esencia, los materiales didácticos sirven de apoyo para la construcción del conocimiento. Por lo tanto, su uso requiere considerar la reconfiguración del aula, el perfil del educador, los procesos evolutivos del desarrollo infantil, las actividades lúdicas y las consideraciones psicopedagógicas (Fréré & Saltos, 2013).

Por su parte, Condori (2019) explica que los materiales didácticos se basan en las teorías y aportes de Jean Piaget sobre el rol de los docentes, quienes facilitan los medios de aprendizaje y permiten la observación de los resultados, para que los estudiantes deduzcan y construyan sus propios conocimientos. Criollo (2020) añade que la educación formal lleva a que los estudiantes adquieran habilidades y conocimientos significativos, y que en las aulas se debe impartir una enseñanza clara y precisa para la comprensión de la información, a partir de estrategias, técnicas y métodos como los materiales didácticos. En relación con esto, recurriendo a las aportaciones de María Montessori, se destaca la importancia de los estímulos para los estudiantes y cómo estos viabilizan su autoformación.

Imba (2021) menciona que, si bien se ha mejorado considerablemente el proceso educativo, los docentes deben fortalecer la enseñanza y mejorar la calidad de la educación, superando la educación tradicionalista y repetitiva que impide el uso de materiales didácticos para apoyar y fortalecer la formación de los estudiantes. En este sentido, para Manrique & Gallegos (2013), la lúdica se convierte una estrategia esencial de la actividad pedagógica, donde los materiales didácticos se conciben en la práctica de conocimientos que imparte el maestro, revelando la capacidad de los docentes para adaptar los contenidos, logrando que los estudiantes deseen aprender al interactuar activamente con estas herramientas y asimilar las características del material didáctico, atendiendo a reflexiones metodológicas cuya implementación representa una oportunidad para que el estudiante desarrolle sus esquemas cognitivos.

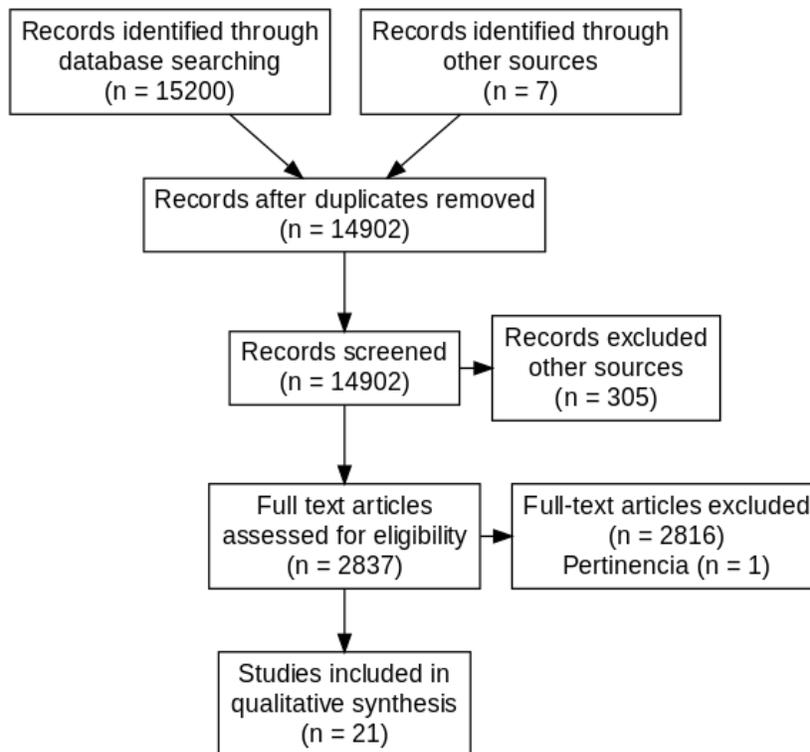
Por tal motivo, este artículo busca analizar la innovación del material didáctico como estrategia lúdica en la enseñanza y el aprendizaje de estudiantes de secundaria, a partir de una revisión sistemática.

Metodología

En relación con la metodología empleada en el artículo, se estableció una revisión sistemática, desde el método PRISMA. Asimismo, los criterios de inclusión que se consideraron estuvieron basados en la pertinencia y contextualización de la temática, en tanto se abordaron trabajos publicados para Latinoamérica. En cuanto a los criterios de exclusión se desestimaron artículos publicados antes del 2021, de acceso cerrado, así como libros, conferencias, ponencias y tesis.

Se consultaron bases de datos como Google Académico y ScienceDirect, identificando 15.207 artículos publicados entre 2021 y 2025. De estos, se seleccionaron 21 trabajos para su análisis, sin restricciones de idioma.

Figura 1
Diagrama de flujo para la selección de los artículos método Prisma



Resultados y discusión

Como resultado de la búsqueda, se seleccionaron veintiún (21) documentos clave para el desarrollo y la profundización de esta investigación. Estos documentos se presentan en la siguiente Tabla:

Tabla 1
Artículos por años de publicación

N	Autor / Título	Hallazgos
1	Arias Hernández, Wilder Julián (2024): <i>Análisis del uso de la tecnología inmersiva para el acceso a material didáctico aplicado en el proceso formativo de la educación básica secundaria.</i>	Las tecnologías inmersivas con accesibilidad se caracterizan por disminuir el sesgo educativo, que puede mermar a su vez por limitantes económicas, geopolíticas e ideológicas.
2	Morales Acosta, Edwin José (2022): <i>"Ludoactivo": recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla – Colombia.</i>	Se destaca la necesidad de aplicar nuevos recursos didácticos en la clase de educación física, para con ello optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje.
3	Herdosay Salinas, Josefina & Adame Villa, María Dolores (2021): <i>Diseño de material didáctico, estrategia para brindar una docencia inclusiva.</i>	El desempeño de egresados y docentes desde la formación en ambientes inclusivos se suscribe a la empatía y el compromiso con ayuda de materiales educativos innovadores.

Quezada, M., Núñez, C., Aguilar, W., & Reyes, M. (2025). Innovación del material didáctico como estrategia lúdica en estudiantes de secundaria desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). 1-8. <https://zenodo.org/records/14997093>

4	<p>Monserate Zambrano, Hugo Marcelo & Saavedra, Britani Alejandra (2024): <i>Material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje de matemáticas de séptimo grado en las unidades educativas del cantón pueblo viejo periodo 2024-2025.</i></p>	<p>La interactividad que proporciona el material didáctico puede generar en los estudiantes la internalización de conceptos y su aplicación en diversos contextos.</p>
5	<p>Domínguez-Parrales, Leonela Dayana; Crespo-Parrales, Stephania Lissette; González-Vizúete, Karla Fernanda & Martínez-Isaac, Rogger (2024): <i>Innovación educativa con Genially: estrategia de gamificación para potenciar la enseñanza de educación artística en un colegio público.</i></p>	<p>Genially permite crear contenido visual e interactivo, captando la atención, fomentando la participación y generando una experiencia educativa que será recordada.</p>
6	<p>Acosta Villabona, L., & Basto Barajas, M. (2024): <i>"Handy, My Didactic Guide": Material educativo auténtico para la innovación en la educación del inglés.</i></p>	<p>"Handy, My Didactic Guide" puede servir a futuros estudios en tanto se evalúe su impacto sobre otras habilidades del lenguaje.</p>
7	<p>Viamonte (2024): <i>Impacto del uso de material didáctico en el logro de un aprendizaje significativo en el área de matemática en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Particular Científico Humanista Euroamericano en Juliaca durante el año 2024.</i></p>	<p>El material didáctico mejora significativamente el aprendizaje significativo de la matemática en estudiantes de secundaria.</p>
8	<p>Lino-Rocafuerte, Sánchez-Del-Valle, Maliza-Cruz, & González-Vizúete (2024): <i>Genially: Innovación en la enseñanza de matemáticas para octavo año de Educación General Básica Superior a través de la gamificación.</i></p>	<p>La gamificación se muestra como estrategia efectiva para el mejoramiento del proceso de aprendizaje.</p>
9	<p>Paredes Arroyo, Betsy Sarahi (2024): <i>Aprendemos a sumar y restar fracciones con el material didáctico dominó fraccional.</i></p>	<p>Se avanzó en el aprendizaje de los estudiantes, la resolución de problemas de adición y sustracción de fracciones con el dominó fraccional, y la participación activa.</p>
10	<p>Romero (2023): <i>Acompañamiento pedagógico para el uso de materiales en la competencia resuelve problemas de cantidad en una institución educativa de Pucallpa.</i></p>	<p>El acompañamiento pedagógico puede mejorar la práctica docente y el incremento de los aprendizajes.</p>
11	<p>Araya (2024): <i>Gamificación como estrategia para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en etapa escolar de centros educativos públicos durante el periodo 2024.</i></p>	<p>El contexto educativo hoy tecnológico demanda una preparación y adaptación para alcanzar los objetivos.</p>
12	<p>Luna Meza, K., Chicaiza Chicaiza, R., Heredia Mendoza, E., & Schettini Velázquez (2024): <i>Innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Educación General Básica.</i></p>	<p>Las metodologías activas, tecnologías digitales atractivas y los recursos adecuados pueden ser significativos en la adquisición de competencias lingüísticas en inglés desde edades tempranas.</p>

13	Rodríguez (2024): <i>Aplicación de materiales didácticos estructurados para mejorar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización de una Institución Educativa Primaria, Distrito Luis Carranza, Ayacucho, 2024.</i>	Los materiales didácticos estructurados mejoran la resolución de problemas de forma, movimiento y localización por parte de los estudiantes.
14	Peñañiel (2025): <i>Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en tercer año de educación básica.</i>	Las estrategias lúdicas permiten desarrollar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.
15	Andrango Arévalo, W., Vera Palacios, D., & Cárdenas Quintana, R. (2025): <i>Estrategias metodológicas para la enseñanza de la ortografía en Educación General Básica Superior.</i>	Las actividades lúdicas y colaborativas favorecen la retención de conocimientos y un aprendizaje más significativo en ortografía
16	Domínguez & Lindao (2022): <i>Material didáctico en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de 6to grado de la unidad educativa Cesáreo Carrera Andrade, Comuna Sinchal, Cantón Santa Elena, periodo lectivo 2022-2023.</i>	Los materiales didácticos deben integrarse a las nuevas estrategias metodológicas para propiciar una enseñanza matemática innovadora.
17	Imacaña Peñaloza, L., Portero Aponte, J., Gallo Espín, E., & Yautibug Barrera, P. (2024): <i>Educational management: importance of the playful strategy to evaluate the teaching-learning process of elementary general education students in the subject of mathematics.</i>	Los cambios en el sistema educativo exigen a los docentes innovar en sus prácticas, con recursos, estrategias, materiales o actividades que fortalezcan y faciliten el aprendizaje de las matemáticas.
18	Marines (2021): <i>Secuencia didáctica como estrategia lúdica-pedagógica para la enseñanza-aprendizaje de la organización y clasificación de la tabla periódica.</i>	El estudiante debe ser un procesador activo de información, para su crecimiento personal.
19	Pérez Herrera, María Esther & García Torres, Karen Aideth (2024): <i>Material didáctico para favorecer el aprendizaje de la jerarquía de operaciones.</i>	Es evidente el impacto del material didáctico en el aprendizaje de los estudiantes.
20	Hernández & Cordero (2021)	Los estudiantes incrementan su nivel cognitivo al trabajar con una estrategia tecnológica.
21	Moya Gómez, Brenda Jazmín (2024): El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje.	Se destaca el papel crucial de los docentes como facilitadores activos del aprendizaje, integrando el juego en el currículo escolar.

Para comenzar, es importante destacar el estudio de Marines (2021) en Colombia, que resalta la innovación en los colegios mediante modificaciones curriculares y pedagógicas. La implementación de métodos de enseñanza más didácticos, a través de tres juegos tradicionales y un software offline con juegos tecnológicos, demostró ser eficaz para captar el interés de los estudiantes y fomentar un aprendizaje activo. Asimismo, Acosta & Basto (2024) centraron su estudio en el bajo rendimiento académico en inglés en ciertas instituciones. Para ello, emplearon "*Handy, My Didactic Guide*", un material educativo original, cuyos resultados mostraron una mejora en el desempeño y en la percepción del aprendizaje del inglés por parte de los estudiantes. Además, este material está alineado con los estándares internacionales y nacionales, y su impacto se extendió a otras habilidades lingüísticas.

Por su parte, Árias (2024) centró su análisis en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), señalando su uso extendido como herramientas educativas para la diversificación de contenidos y material didáctico dentro y fuera de las aulas. Destacó que las TIC de orden inmersivo ofrecen accesibilidad y pueden disminuir el sesgo educativo provocado por limitaciones económicas, geopolíticas o ideológicas. En relación con

Quezada, M., Núñez, C., Aguilar, W., & Reyes, M. (2025). Innovación del material didáctico como estrategia lúdica en estudiantes de secundaria desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). 1-8. <https://zenodo.org/records/14997093>

esto, Morales (2022) argumenta que, apoyándose en las teorías de Vygotsky y Ausubel, especialmente en el pre-ejercicio y la lúdica, es posible crear una alternativa pedagógico-didáctica que motive a los estudiantes mediante la aplicación de nuevos recursos didácticos, como en el ámbito de la educación física y el entrenamiento físico-deportivo.

Por otro lado, desde México, Pérez & García (2024) investigaron cómo subsanar el bajo dominio de contenidos previos mediante un trabajo enfocado en la jerarquía de operaciones. Las actividades desarrolladas y la evaluación innovadora con material didáctico impactaron positivamente en el aprendizaje de estudiantes de secundaria. Erdosay & Adame (2021), por su parte, reconocen la importancia del diseño de material didáctico como estrategia para una docencia inclusiva, fomentando la creatividad e innovación docente. Sin embargo, solo un tercio de los docentes aplican este material en sus sesiones, quienes además consideran que los estudiantes con barreras para el aprendizaje y la participación (BAP) aprenden mejor con materiales adaptados, sugiriendo así ambientes inclusivos basados en la empatía, el compromiso y el uso de estas herramientas.

En el contexto ecuatoriano, el trabajo de Imacaña et al. (2024) destaca al señalar que las innovaciones promueven el desarrollo de los procesos cognitivos. Por ello, investigaron la incidencia del juego en la enseñanza de las matemáticas, buscando crear oportunidades para el uso de conocimientos basados en criterios de pedagogía crítica, entendiendo que el desarrollo tecnológico y la necesidad de una educación integral exigen a los docentes innovar en su práctica a través de recursos, estrategias, materiales o actividades que optimicen el aprendizaje de las matemáticas. A esto se suma el estudio de Domínguez & Lindao (2022), quienes analizaron el impacto del material didáctico en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de 6to año de educación básica. Concluyeron que, si bien estos recursos están presentes en las clases, es necesaria la implementación de nuevas estrategias metodológicas para propiciar una enseñanza matemática innovadora.

En un tono similar, Andrango et al. (2025) buscaron optimizar la enseñanza de la ortografía en estudiantes sugiriendo la incorporación de actividades lúdicas y colaborativas, ya que estas estrategias pueden favorecer la retención de conocimientos y generar un aprendizaje más significativo y motivador en los estudiantes, dejando atrás la enseñanza rígida y tradicional. Al respecto, Luna et al. (2024) afirman que las innovaciones más efectivas en la enseñanza-aprendizaje del inglés se basan en enfoques como el aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje situado y la gamificación, así como en la integración de tecnologías digitales atractivas e interactivas, como la realidad aumentada, los videojuegos educativos y los recursos multimedia. Estas estrategias fomentan la motivación, el compromiso y la retención de conocimientos en los estudiantes, siempre que se cuente con la capacitación y los recursos adecuados.

En tanto, Peñafiel (2025) investigó la importancia de incorporar estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en estudiantes de tercer año de educación básica. El estudio resalta el rol esencial del docente en el uso del juego y actividades para superar barreras emocionales y cognitivas, motivando la participación activa en el aprendizaje y la adquisición de habilidades clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad para mejorar el rendimiento escolar. En este marco, Monzerrate & Saavedra (2024) destacaron que el material didáctico interactivo facilita el aprendizaje de las matemáticas al ofrecer una experiencia práctica y participativa. Proporcionando actividades manipulativas y visualmente atractivas, se ayuda a los estudiantes a internalizar los conceptos y aplicarlos en diversos contextos.

A su vez, Domínguez et al. (2024) abordaron la complejidad y multidimensionalidad del concepto de cultura y su papel en las relaciones sociales a lo largo de la historia, relacionando la Educación Cultural y Artística con el empleo de Genially, plataforma que permite la creación de contenido visual e interactivo para captar la atención, fomentar la participación y hacer la experiencia educativa más memorable. De forma similar, Lino-Rocafuerte et al. (2024) emplearon Genially en la asignatura de matemáticas de octavo año de educación general básica en una institución pública para solucionar problemas, encontrando que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar el proceso de aprendizaje.

En Perú, el trabajo de Viamonte (2024) destaca al determinar que el material didáctico mejora significativamente el aprendizaje de matemática en estudiantes de secundaria. En esta línea, Paredes (2024) aplicó un dominó fraccional para facilitar la comprensión de las fracciones en la resolución de problemas matemáticos de manera didáctica. Los resultados evidenciaron logros de aprendizaje al resolver problemas de adición y sustracción de fracciones, promoviendo la adquisición de conocimientos de forma lúdica y crítica.

Mientras tanto, Romero (2023) fortaleció la práctica docente en el uso de materiales no estructurados para incrementar los logros en la resolución de problemas de cantidad. Esto se logró a través de una propuesta de gestión centrada en el acompañamiento pedagógico y la aplicación de estrategias formativas como visitas al aula, talleres de actualización docente, pasantías, grupos de interaprendizaje, reuniones colegiadas y mediación del proceso de enseñanza aprendizaje. Sumado a esto, Rodríguez (2024) estudió cómo los materiales didácticos estructurados mejoran significativamente la competencia para resolver problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de segundo grado de primaria, con un nivel de significancia del 5 % (0.05).

Asimismo, Araya (2024), desde Costa Rica, demostró que el juego es fundamental para la adquisición de aprendizajes significativos, ya que permite un alto grado de atención e impulsa a superar retos cognitivos. Sin embargo, esto requiere compromiso por parte de los educadores para alcanzar un nivel óptimo y acorde con la realidad de sus estudiantes. En este mismo país, Hernández & Cordero (2021) exploraron el uso de avatares como estrategia lúdica en un curso de inglés. Aunque la experiencia no fue representativa, el experimento a pequeña escala mostró que los estudiantes incrementaron su nivel cognitivo sobre el tema propuesto al trabajar en grupo con una herramienta tecnológica como VOKI. Bajo este marco, Moya (2024) también explora la relevancia del juego en la educación, basándose en las perspectivas de Fröbel, Pestalozzi, Piaget, Vygotsky y Montessori, quienes destacan el desarrollo cognitivo, social y emocional para la construcción del conocimiento. En este sentido, el juego se presenta como una estrategia innovadora y motivadora que, al integrar recursos tecnológicos, transforma la enseñanza-aprendizaje y convierte al docente en un facilitador activo.

Conclusiones

El estudio concluye que, de los 21 trabajos analizados, la mayoría centrados en Ecuador, Colombia y Perú, las diversas formas de innovación en la educación secundaria se han desarrollado en las diferentes áreas del saber para recrear el conocimiento de una manera más amena y facilitar el aprendizaje. Esto se logra incorporando el juego y las herramientas tecnológicas.

Son notables las posibilidades para la vinculación del juego con el uso del material didáctico, lo que implica actividades pedagógicas basadas en el juego libre. Esto permite motivar al estudiante para la construcción autónoma de los aprendizajes, contemplando la educación desde el manejo de objetos clasificados con cualidades y características que se ponen a disposición de un objetivo educativo.

Referencias

- Árias, W. (2024) Análisis del uso de la tecnología inmersiva para el acceso a material didáctico aplicado en el proceso formativo de la educación básica secundaria. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD].
- Andrango Arévalo, W. L., Vera Palacios, D. A., & Cárdenas Quintana, R. B. (2025). Estrategias metodológicas para la enseñanza de la ortografía en Educación General Básica Superior. *Revista Científica De Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(1), 132–143. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i1.387>
- Araya, E. (2024). Gamificación como estrategia para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en etapa escolar de centros educativos públicos durante el periodo 2024. *Revista El Labrador*, 8(2). <https://doi.org/10.61285/r.e.l.-uisil.v8i02.155>
- Acosta Villabona, L., & Basto Barajas, M. (2024). "Handy, My Didactic Guide": Material educativo auténtico para la innovación en la educación del inglés. Corporación Universitaria del Caribe, CECAR. <https://repositorio.cecar.edu.co/handle/cecar/10419>
- Condori, K. G. (2019). Teorías que sustentan el uso de materiales educativos en educación inicial. Universidad Nacional de Educación. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/5491/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20CONDORI%20VILELA%20KAROL%20GIULIANA%20-%20FEI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Criollo, N. R. (2020). Influencia del uso de los materiales didácticos en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los estudiantes del 5to. Grado C de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tres de Noviembre año lectivo. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/16015>
- Domínguez-Parrales, L. D., Crespo-Parrales, S. L., González-Vizueté, K. F., & Martínez-Isaac, R. (2024). Innovación educativa con Genially: estrategia de gamificación para potenciar la enseñanza de Educación Artística en un colegio público. *MQR Investigar*, 8(1), 4747–4774. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.4747-4774>
- Domínguez, W., & Lindao, L. (2022). Material didáctico en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de 6to grado de la Unidad Educativa Cesáreo Carrera Andrade, Comuna Sinchal, Cantón

Quezada, M., Núñez, C., Aguilar, W., & Reyes, M. (2025). Innovación del material didáctico como estrategia lúdica en estudiantes de secundaria desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4), 1-8. <https://zenodo.org/records/14997093>

- Santa Elena, periodo lectivo 2022-2023. [Trabajo de Máster, Universidad Estatal Península de Santa Elena].
- Fréré, F., & Saltos, M. (2013). Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje. *Revista Ciencia UNEMI*, 10, 25 – 34. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582663862005>
- Herdosay, J.; Adame, M. (2022) Diseño de material didáctico, estrategia para brindar una docencia inclusiva. *PAG Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 8(16). <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/867>
- Hernández, R., & Cordero, D. (2021) El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *PIPIE*, 1(1). <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.30>
- Imba Imba, K., & Lombano Benalcázar, M. A. (2021). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de EGB de la UE 17 de Julio, Ibarra, febrero-julio 2021 [Tesis, Universidad Técnica del Norte]. http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11862/2/05%20FECYT%203873%20TRABAJO%20G_RADO.pdf
- Imacaña Peñalosa, L. F., Portero Aponte, J. A., Gallo Espín, E. A., & Yautibug Barrera, P. R. (2024). Educational management: importance of the playful strategy to evaluate the teaching-learning process of elementary general education students in the subject of mathematics. *Ciencia Digital*, 8(2), 118-143. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2995>
- Lino-Rocafuerte, N. T., Sánchez-Del-Valle, A. E., Maliza-Cruz, W. I., & González-Vizúete, K. (2024). Genially: Innovación en la enseñanza de matemáticas para octavo año de Educación General Básica Superior a través de la gamificación. *MQRInvestigar*, 8(2), 771–796. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.771-796>
- Luna Meza, K. A., Chicaiza Chicaiza, R. M., Heredia Mendoza, E. M., & Schettini Velázquez, T. E. (2024). Innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Educación General Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(4), 66–76. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v6i4.1127>
- Marines, D. (2021). Secuencia didáctica como estrategia lúdica-pedagógica para la enseñanza-aprendizaje de la organización y clasificación de la tabla periódica. [Tesis de Máster, Fundación Universitaria Los Libertadores].
- Manrique Orozco, A. M., & Gallego Henao, A. M. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108. <file:///C:/Users/Marita/Downloads/Dialnet-EIMaterialDidacticoParaLaConstruccionDeAprendizaje-5123813.pdf>
- Morales, E. (2022) “Ludoactivo”: recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla-Colombia. *Revista Científica UISRAEL*, 9(3). <https://doi.org/10.35290/rcui.v9n3.2022.632>
- Paredes, B. (2024). Aprendemos a sumar y restar fracciones con el material didáctico dominó fraccional. [Trabajo de Máster, Universidad de Ciencias y Humanidades]. <http://hdl.handle.net/20.500.12872/972>
- Peñañiel, B. (2025). Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en tercer año de educación básica. La Libertad. UPSE, Matriz. Instituto de Postgrado.
- Pérez, M., & García, K. (2024). Material didáctico para favorecer el aprendizaje de la jerarquía de operaciones. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/1556>
- Romero, F. (2023). Acompañamiento pedagógico para el uso de materiales en la competencia resuelve problemas de cantidad en una institución educativa de Pucallpa. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].
- Rodríguez, W. (2024). Aplicación de materiales didácticos estructurados para mejorar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización de una Institución Educativa Primaria, Distrito Luis Carranza, Ayacucho, 2024. [Tesis de Máster, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
- Viamonte, N. (2024). Impacto del uso de material didáctico en el logro de un aprendizaje significativo en el área de matemática en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Particular Científico Humanista Euroamericano en Juliaca durante el año 2024. [Trabajo de Máster, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/39493>