ISSN 2529-9824

Artículo de Investigación

Un patio dinámico como estrategia de educación inclusiva para los estudiantes de Educación General Básica

A dynamic playground as an inclusive education strategy for students in General Basic Education

Lorena Bodero Arizaga[1]: Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
ldboderoa@ube.edu.ec
Tamara Cárdenas Domínguez: Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
tcardenasd@ube.edu.ec

Fecha de Recepción: 10/02/2025

Fecha de Aceptación: 12/03/2025

Fecha de Publicación: 17/03/2025

Cómo citar el artículo

Bodero Arizaga, L. y Cárdenas Domínguez, T. (2025). Un patio dinámico como estrategia de educación inclusiva para los estudiantes de Educación General Básica [A dynamic playground as an inclusive education strategy for students in General Basic Education]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 01-10. https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1987

Resumen

Introducción: El juego es fundamental para fomentar un ambiente inclusivo y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Este estudio se centra en analizar los beneficios del juego como estrategia para la inclusión educativa en la Escuela de Educación Básica #00774 durante el periodo 2023-2024. **Metodología:** La investigación adoptó un enfoque cualitativo, basado en la observación y entrevistas, para interpretar los resultados obtenidos. Se buscó identificar espacios recreativos inclusivos y determinar estrategias lúdicas para lograr una inclusión efectiva, especialmente en el patio escolar, donde interactúan estudiantes de 2do a 7mo año de EGB. **Resultados:** Se presentó la propuesta "el patio dinámico", que consiste en el diseño de espacios recreativos inclusivos para responder a las necesidades lúdicas de los estudiantes. La propuesta busca garantizar la participación de los estudiantes durante el recreo, respetando las diferencias y promoviendo el reconocimiento de la diversidad. **Conclusiones:** El juego es una herramienta poderosa para la inclusión educativa, y la implementación de espacios recreativos inclusivos contribuye a la integración de todos los estudiantes en actividades educativas, sociales y culturales.

[1] **Autor Correspondiente:** Lorena Bodero Arizaga. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), (Ecuador).

CC BY NC ND

Palabras clave: inclusión educativa; juego; estrategia lúdica; estudiantes; creatividad; diversidad; dinámica social; habilidades cognitivas.

Abstract
Introduction: Play is fundamental to fostering an inclusive environment and developing cognitive, social and emotional skills. This study focuses on analysing the benefits of play as a strategy for educational inclusion in Basic Education School #00774 during the period 2023-2024. **Methodology:** The research adopted a qualitative approach, based on observation and interviews, to interpret the results obtained. The aim was to identify inclusive recreational spaces and determine play strategies to achieve effective inclusion, especially in the school playground, where students from 2nd to 7th grade of EGB interact. **Results:** The proposal 'the dynamic playground' was presented, which consists of the design of inclusive recreational spaces to respond to the playful needs of the students. The proposal seeks to ensure student participation during recess, respecting differences and promoting the recognition of diversity. **Conclusions:** Play is a powerful tool for educational inclusion, and the implementation of inclusive recreational spaces contributes to the integration of all students in educational, social and cultural activities.

Keywords: educational inclusion; play; ludic strategy; students; creativity; diversity; social dynamics; cognitive skills.

1. Introducción

En la actualidad, en muchas instituciones educativas, todavía existen barreras sociales, culturales y arquitectónicas que contribuyen a la exclusión de sus estudiantes en actividades que conllevan a la participación de todos.

La inclusión educativa consiste en alcanzar nuevos desarrollos con el objetivo de atender a la diversidad (cultura, sexo, religión, raza, condición), por lo tanto, no solo se refiere a estudiantes con alguna discapacidad o necesidades educativas especiales, sino que también se deben considerar a las niñas y niños que tienen dificultades para relacionarse.

Así se pronuncian Leiva y Gómez (2015) quienes expresan, que la educación inclusiva puede ser concebida como un proceso que permite abordar y responder a la diversidad de todos los educandos a través de una mayor participación en el aprendizaje de las actividades lúdicas, deportivas, culturales, espirituales y así reducir la exclusión dentro y fuera del sistema educativo.

Es precisamente en el proceso de interacción, que mediante el juego se abre un camino hacia el respeto de las diferencias y el reconocimiento de la diversidad. Las estrategias lúdicas pueden motivar a los estudiantes a integrarse en actividades educativas, sociales y culturales; además, permiten tener un acercamiento con el educando, con la intención de fomentar prácticas que le generen seguridad, confianza personal, compañerismo y respeto por los demás.

Tanto Farías y Rojas (2010) como Botero *et al*. (2015) afirman que ésta se convierte en una actividad esencial en el proceso de educación y en la adquisición de conocimientos. Según los planteamientos anteriores se puede inferir que el juego como estrategia inclusiva, puede contribuir al progreso humano, fomentando el desarrollo psicosocial, motor y cognitivo, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, convivencia, participación social y adquisición cultural.

Posee como valor fundamental el respeto y aceptación de la diversidad de estudiantes que forman parte de la comunidad educativa, bajo esta premisa, lo diverso deja de tener una connotación negativa asociado a lo raro, a lo patológico a lo que se sale de la "norma" y pasa a ser reconocido como parte de la naturaleza.

Es fundamental recordar el juego como apoyo a la construcción social, participativa y aprendizaje de pares, es así que, el juego de construcción permite en un futuro que los estudiantes generen un aprendizaje para la resolución de conflictos, construcción de elemento permite comprender la dinámica de los elementos y la evolución del compartir. El juego aporta el desarrollo social y cognitivo en la interacción, juego de roles.

Por este motivo, la involucración de pares y adultos como son familiares y docentes, produce un disfrute y a su vez un aprendizaje significativo, el niño manifiesta la alegría, establece vínculos y facilita y estimula la comprensión de su rol. De esta manera, el juego brinda apertura a la estimulación de canales sensoriales y a la integración de todos los actores por ende es vital para la inclusión.

En las etapas del juego para el proceso inclusivo, se debe tener presente el juego simbólico, de reglas y construcción, además, los aportes de juego para el desarrollo y la socialización de pares, el juego estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil.

2. Objetivos

Esta investigación tiene por objetivo, analizar los beneficios del juego como estrategia lúdica para la inclusión educativa de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica #00774, en el periodo lectivo 2023-2024. Para ello, se establecieron los siguientes objetivos específicos:

- Identificar los espacios recreativos inclusivos que permitan la accesibilidad de todos los estudiantes con o sin discapacidad.

- Determinar las estrategias lúdicas que contribuyen a la inclusión educativa de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica #00774.

- Diseñar una propuesta "el patio dinámico" con espacios recreativos inclusivos que responda a las necesidades lúdicas de los estudiantes de educación básica.

El juego es fundamental para el desarrollo creativo y dinámico en todas las edades, principalmente en la etapa escolar, se forma la personalidad, crea el vínculo de amigos y se afianza la autoestima, por ese motivo, el MINEDUC (2019) enmarca el juego de vital importancia para dejar de lado la tecnología y corregir los problemas de aprendizaje, sociales y emocionales. "En esta sociedad tenemos menos tiempo para la interacción con el otro y donde las extenuantes jornadas de trabajo nos quitan tiempo para divertirnos, es importante retomar el juego como un espacio de encuentro con el otro, no solamente entre los niños y niñas, sino también en la relación docente- alumno" (p. 13).

En 2022, la UNESCO publicó un informe titulado "El juego: Una herramienta esencial para el aprendizaje y el desarrollo". Este informe destaca varios puntos clave sobre la importancia del juego en la educación y el desarrollo infantil.

- Reconociendo el juego como un componente fundamental del aprendizaje y el desarrollo integral de los niños.

- Destacando aspectos cognitivo, social, motriz, afectivo y volitivo preparándolos para los desafíos de la vida diaria.

- Promoviendo el aprendizaje activo mediante el juego. Crea en ellos ese espíritu de exploradores, investigadores, interactuando con sus aprendizajes.

- Fomentando la inclusión y la diversidad a través del juego. Siendo el juego una estrategia eficaz para incluir a todos los niños con necesidades educativas asociadas o no a una discapacidad.

- Desarrollando habilidades clave: empatía y creatividad. Logrando comprender a las personas que se encuentran en su entorno, usando la creatividad para resolver conflictos y lograr armonía en sus interacciones con las demás personas. El juego desarrolla las áreas afectivas, cognitivas y lenguaje es por eso por lo que, Edo *et al.* (2026) exponen que, desde el punto de vista del desarrollo psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo están presentes en las actividades lúdicas y se incrementan con la práctica. Gracias a los juegos de movimiento que los niños y las niñas realizan desde los primeros años (juegos con el cuerpo, con los objetos y con los demás), construyen esquemas motores simples que ejercitan al repetirlos; progresivamente se van perfeccionando, integrando unos con otros, y van ganando complejidad. Estos juegos fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva (p. 16).

De esta manera el juego mejora la participación activa de todos los miembros, permitiendo la integración y respeto a la diversidad, Entonces, el término "diversidad" en una escuela inclusiva, hace referencia a la particularidad natural, primordial y legítima que diferencia a una persona de otra, haciéndolas distintas en varios aspectos como: en intereses, motivaciones, concepciones, género, nivel socioeconómico y cultural, en la lógica del pensamiento, en las capacidades motrices o sensoriales, en la apariencia física, en la forma de sentir o de actuar y en el desarrollo de habilidades (Molina, 2015, p. 234).

La investigación posee un enfoque cualitativo ya que se recolectó información basada en la observación, la entrevista y modelación para la posterior interpretación de los resultados. Explica descriptivamente la conducta de los sujetos involucrados en la investigación, partiendo de lo específico a lo general, por lo tanto, es subjetiva e interpretativa, ya que toma en cuenta la naturaleza social e individual de los investigados, por ello, es el método de investigación social es más relevante por excelencia (Lisboa, 2016, p. 87).

3. Metodología

La investigación de campo permitió acceder al contexto inmediato de los niños y niñas de 2º a 7º Año de Educación General Básica (EGB) de la Escuela de Educación Básica #00774, posibilitando la recolección de información valiosa en su entorno natural. Según Arias (2012), la investigación de campo "consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos" (p. 94).

Esta metodología facilitó la observación directa de la dinámica estudiantil y los factores que influyen en su interacción durante el recreo. Flick (2020) señala que este enfoque permite estudiar fenómenos en su contexto real, asegurando una comprensión más profunda de las variables en su entorno cotidiano. Asimismo, el estudio adoptó un enfoque descriptivo, el cual enfatiza la caracterización de la realidad inclusiva y sus particularidades dentro del patio de la escuela, espacio donde interactúan diariamente los estudiantes de 2º a 7º Año de EGB.

Sampiere *et al.* (2017) destacan que la investigación descriptiva permite adaptarse a diferentes contextos y necesidades, definiéndola como la "caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento" (p. 24). De acuerdo con Bisquerra (2018), este tipo de investigación es fundamental en el ámbito educativo, ya que posibilita la identificación y análisis de patrones de comportamiento en entornos escolares, contribuyendo a la toma de decisiones basadas en evidencia.

En este sentido, el estudio buscó documentar de manera detallada las actividades y juegos desarrollados por los niños y niñas, así como las condiciones del entorno físico donde estas ocurren. La población y muestra de este estudio estuvo conformada por los 238 estudiantes de 2º a 7º Año de Educación General Básica, quienes participaron en la observación de sus dinámicas de recreo. Además, se incluyó la participación de la psicóloga del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) de la institución, con el propósito de complementar la información obtenida desde una perspectiva profesional sobre el desarrollo social y emocional de los estudiantes en dicho espacio.

Hernández *et al.* (2021) enfatizan la importancia de definir claramente la población y muestra en la investigación educativa para garantizar resultados representativos y fiables. Para la recolección de datos, se utilizó la ficha de observación, la cual permitió registrar de manera estructurada las características de las actividades y juegos que los estudiantes realizaban durante el recreo. Esta herramienta también sirvió para evaluar las condiciones de la infraestructura del patio escolar, considerando aspectos como seguridad, distribución del espacio y accesibilidad.

Para asegurar un proceso de observación con una visión más integral del comportamiento de los estudiantes en su tiempo de recreo se llevó a cabo en distintos momentos y días de la semana. La información obtenida fue sistematizada y categorizada para su posterior análisis, permitiendo identificar patrones de comportamiento, preferencias lúdicas y posibles mejoras en el entorno escolar para fomentar la inclusión y el bienestar estudiantil.

4. Resultados

Escuela de Educación Básica #00774 sí posee patio amplio, el mismo que está destinado para el recreo de los estudiantes de 2º a 7º año de Educación General Básica, además sí tiene juegos (columpios, hamacas, resbaladera, un pequeño tobogán de un plástico resistente y perdurable), su accesibilidad aparentemente es para todas las edades, ya que niños grandes se suben en ellos. Estos juegos son más disfrutados por los niños de 2º, 3º y 4º, aunque hay niños de 5º, 6º y 7º que también los utilizan lo hacen por menor tiempo, se aburren enseguida.

Durante los días de sol, los juegos (columpios, hamacas, resbaladera, un pequeño tobogán de un plástico resistente y perdurable), están calientes por las altas temperaturas climáticas. Al utilizar los niños los juegos (columpios, hamacas, resbaladera, un pequeño tobogán de un plástico resistente y perdurable), el piso no posee protección, como para amortiguar las caídas.

No existe un espacio o mesas destinadas exclusivamente para sentarse a comer el lunch, los niños comen en unos escalones o en cualquier parte del patio que ellos consideren cómodo para lonchar. La escuela sí tiene una cancha de futbol, la misma que es aprovechada por algunos estudiantes que practican este deporte. En el patio de la institución si posee lugares que proporcionan sombra, realmente son muy pocos, actualmente hay carpas instaladas, donde algunos niños recurren para protegerse del sol.

Los juegos que practican algunos niños durante el recreo por lo general son las cogidas, el perseguirse o el trencito, de esta manera ellos se divierten. Durante el recreo los docentes no direccionan los juegos de los niños. Por lo tanto, no existe un direccionamiento de los juegos que podrían practicar. No todos los niños juegan en el recreo, ya que algunos prefieren estar sentados solos, o conversando en grupos en el caso de los más grandes; en cambio los más pequeños andan corriendo o caminando por el patio. Este proyecto de investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica #00774 de gran trayectoria en el sector sur de la ciudad de Guayaquil.

En el diagnóstico inicial, mediante la observación directa durante el recreo de los estudiantes de 2º a 7º año de Educación Básica General, se evidenció lo siguiente:

- Algunos estudiantes deciden mantenerse sentados y observando a otros jugar.
- Ciertos estudiantes solo corren siguiendo a otros.
- Muchos estudiantes optan por jugar en los columpios que posee la institución.
- Algunos estudiantes andan solos, otros en grupos y solo se dedican a conversar.
- Existe poca vigilancia por parte de los docentes hacia el estudiante en la hora de recreo.
- El suelo de los juegos existentes no posee protección, por lo que los estudiantes podrían lastimarse en caso de caerse.
- Aunque existe una cancha de futbol pintada en el piso del patio, los estudiantes que optan por jugar con la pelota son pocos.
- Durante el tiempo de recreo se les pone música infantil en el patio, la misma que es acogida con agrado por algunos niños, especialmente por los más pequeños.
- No existe una cubierta en el área de juegos que posee la institución; al salir a recreo, al menos si hace sol, estos se mantienen calientes.
- Los niños no poseen un lugar específico donde consumir sus alimentos; esto provoca que algunos niños corran por el patio con los alimentos en las manos. Y si se sientan a consumir sus alimentos hay compañeritos que corren muy cercas de ellos.
- La mayoría de los niños juegan solo a las cogidas, por lo tanto, no hay diversidad de juegos de los que ellos puedan ser partícipes.

De los resultados obtenidos, se crea la necesidad de una propuesta que trata de mejorar las relaciones interpersonales, intrapersonales de los miembros de la unidad educativa, mejorando la inclusión y aceptación a la diversidad.

La propuesta: "El patio dinámico":

Consiste en el diseño de espacios recreativos inclusivos para responder a las necesidades lúdicas de los estudiantes de 2º a 7º año de básica de la Escuela de Educación Básica #00774, en el periodo lectivo 2023-2024.

Objetivo General: fortalecer la educación inclusiva a través del juego para lograr la interacción social y la participación de los estudiantes durante el recreo, con respeto a las diferencias y el reconocimiento a la diversidad.

Se debe tener presente que los agentes educativos para una verdadera transformación, no sólo los docentes deben tomar el control de la situación, es la comunidad educativa que propicia espacios de juego, recreación para mejorar la inclusión. como afirma Bisquerra (2000) siempre ha tenido más importancia al desarrollo cognitivo que el desarrollo emocional, quedando este relegado al olvido en la práctica educativa.

El desarrollo de la propuesta se denomina "El patio dinámico", corresponde al lugar o espacios donde los estudiantes de la Escuela de Educación Básica #00774 lonchan y juegan, está diseñado con juegos pintados en las gradas y el suelo.

Se debe tener en claro la influencia que tienen los juegos en el aprendizaje, mejorando los procesos de atención, concentración y comportamiento de los estudiantes; promoviendo la inclusión ya que los juegos se clasifican por edades para darle lugar a la participación de todos.

La propuesta incluye modificación en el patio, como:

- Techado en áreas de juegos.

- Césped sintético o de otro material en el piso donde se encuentran los juegos (columpios que posee la institución educativa).

- Construcción de gradas con un techado donde los estudiantes a más de lonchar puedan acceder a juegos de mesas: ajedrez, damas y parchís.

- Juegos pintados en el piso: Circuitos de saltos, correr, equilibrio; rayuelas, twister, gusanitos con números y letras.

Para la validación de la misma, se aplicó una entrevista, un cuestionario de preguntas abiertas dirigido a la Psicóloga del DECE, para conocer la factibilidad de una propuesta que aporte a la educación inclusiva de los estudiantes de 2º a 7º de básica de la Escuela de Educación Básica #00774.

1. *¿Qué opinión tiene usted, de la propuesta aplicada de los juegos en la hora de recreo para hacer de este un momento más divertido y recreativo?*

Me parece excelente porque hubo grupos que estaban designados específicamente para el manejo de los juegos, entonces estaban explicando, estaban integrando a los chicos que se sentían interesados, se explicaba el tipo de edad que podía recurrir a los juegos y de igual manera había un buen direccionamiento. Se usaron buenos materiales y fue bastante interactivo, dinámico y sobre todo innovador.

2. *Según la pregunta anterior. ¿Consideraría usted pertinente la inclusión de estos juegos en el patio de la institución?*

Así es; lo considero muy pertinente, es una propuesta que está orientada correctamente al dinamismo o al establecimiento de una propuesta diferente dentro de los recreos, como ustedes mencionan, un recreo animado que posea un direccionamiento con un aspecto de fondo pedagógico.

3. *En el caso de que estos juegos se lleguen incluir aquí en la institución; estaría usted de acuerdo en que algún docente, tutor o persona designada, dirija las actividades o juegos.*

Sí, sería conveniente establecer una forma de turnos con la finalidad de que, de repente, una o dos veces a la semana, se de apertura a los chicos para que al principio pueda ser un juego dirigido y más adelante, una vez que ellos conozcan la dinámica del juego puedan defenderse solos y tomar liderazgos entre ellos.

La entrevista evidenció la acogida que la propuesta tuvo por el DECE, departamento con una función importante en toda escuela. La psicóloga del DECE considera que la propuesta de juegos implementada. integró a los estudiantes de manera interactiva, dinámica e innovadora. Es factible de ser implementada ya que se realiza durante el recreo de forma diferente.

A partir de los criterios recibidos se aplica la propuesta, se aplicó la propuesta durante el recreo de los estudiantes de 2º a 7º año de Educación General, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Niños sorprendidos al inicio, por encontrase con un patio con juegos en el piso.
- Mostraron felicidad, alegría y ansiedad por comenzar a jugar.
- Prestaron atención y demostraron interés en todo momento.
- Hubo gran participación del estudiantado de los diferentes años básicos.
- Se notó colaboración por parte de los estudiantes, incluso para comentar e indicar a otros compañeros lo que debían hacer, o cómo debían jugar.
- Se evidenció compañerismo, trabajo en equipo.
- Se incluyeron niños que al inicio habían decidido jugar a la cogida, y optaron por acercarse y participar de los juegos con el resto de los compañeros.
- Les pareció divertido, porque había variedad de juegos, haciendo comentarios de que ellos quieren jugar todos los días, de esa manera.

El estudio realizado demuestra coherencia en los diferentes momentos de su desarrollo y debe ser objeto de continuidad en etapas posteriores.

5. Conclusiones

Se evidencia la importancia del juego para un óptimo desarrollo mental y físico, se garantiza una diversión saludable y un proceso de inclusión respetando el ritmo de los estudiantes. Los estudiantes que juegan no solo desarrollan habilidades motrices sino también psicológicas, generando mayor equilibrio mental, sostenibilidad emocional, confianza en sí mismos e incluso mejora el compañerismo.

Los juegos evitan el sedentarismo de los estudiantes.

La práctica del juego conlleva a la socialización de estudiantes con sus pares y con estudiantes de otras edades.

Aplicada la propuesta se logró evidenciar la inclusión de estudiantes (introvertidos, extrovertidos, de sexo femenino, masculino, de diferentes edades y años básicos).

La propuesta tuvo gran acogida por los estudiantes, demostrando alegría, mayor expresión en sus emociones, emprendimiento de liderazgo, creatividad, destrezas y desarrollo de imaginación.

6. Referencias

Botero, M., Campos, O., Restrepo, R. y Roldán, M. (2016). *La lúdica como propuesta pedagógica frente al manejo de la agresividad de los estudiantes de secundaria durante el descanso en la institución educativa Colombia del municipio de Girardota-Antioquia.* (Tesis). Medellín – Colombia. https://www.ulibertadores.edu.co/

Calle, S. y Bohórquez, T. (2010). *Actividades Lúdicas para mejorar la actividad de aprendizaje.* (Tesis). Universidad de Milagro, Ecuador.

Castilla, A., Amaya, M., Amaya, Y. y Laguna, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, *7*(1), 39-48. https://goo.gl/bei1zN

Constitución de la República del Ecuador (2008). *Ciudad Alfaro: Asamblea Constituyente.*

De la Herrán, A. (2013). Enfoque radical e inclusivo de la formación. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, *12*(2), 163-264. http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol12num2/art8.pdf

Echeita, G. y Ainscow, M. (2011). La educación inclusiva como derecho: marco de referencia y pautas de acción para el desarrollo de una revolución pendiente. *Tejuelo: Revista de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 12, 26-46. https://goo.gl/QgeKUr

Edo, M., Blanch, S. y Antón, M. (2016). *El juego en la primera infancia.* Octaedro. https://drive.google.com/drive/search?q=juego

Farías, D. y Rojas V. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Revista Paradigma*, *31*(2). https://goo.gl/yKqmVF

Ferreira, M. M., Prado, S. A. y Cadavieco, J. F. (2015). La Educación Inclusiva en Portugal y España: naturaleza y fundamentos. *Magister*, *27*(1), 44-50. https://goo.gl/FqumZo

MIDEDUC (2019). *Vamos a jugar. El juego, un derecho de niños y niñas*. Quito, Ecuador. https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2019/07/Junio.pdf

Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.

Bisquerra, R. (2018). *Metodología de la investigación educativa*. La Muralla.

Flick, U. (2020). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2021). *Metodología de la investigación.* McGraw-Hill Education.

Sampiere, R. H., Collado, C. F. y Lucio, M. P. B. (2017). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.

AUTORAS:

Lorena Bodero Arizaga
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
ldboderoa@ube.edu.ec

Orcid ID: https://orcid.org/0000-0002-8081-5861
Google Scholar: https://scholar.google.es/citations?user=DLBFk6sAAAAJ&hl=es

Tamara Cárdenas Domínguez
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
tcardenasd@ube.edu.ec

Google Scholar: https://scholar.google.es/citations?user=h3QYfKMAAAAJ&hl=es