

Practica pedagógica

# EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PRINCIPAL EN EL AULA DE CLASE

Deivy Leonardo Ardila Guerra  
Lic. Artes Plásticas

universidad de Antioquia  
2020

## Justificación

El juego, de forma indiscutible, es parte de nuestras vidas y en especial en la infancia, en el colegio, en el salón de clase y casi que en todos los espacios que habitamos, es más ¿que actividad no podría ser considerada o convertida en un juego solo con un cambio en la forma en la que se da la indicación de ejecución?; todos tenemos una historia de algún juego que hacíamos antes y del cual aprendimos algo. Se sabe bien que éste acompaña a la humanidad desde su existencia, incluso otras especies usan el juego para enseñar a sus crías como vivir, así como el león simulando dolor al ser “atacado” por su cachorro, tanto para aprender a sobrevivir como para mejorar su autoestima y seguridad en momentos de la cacería.

Pero sabemos que no todos los juegos son solo por entretenimiento, incluso si así fuera, cada uno de los participantes aprende algo de éste cuando lo juega, ya es reconocido que el juego se ve en el aula de clase como una estrategia pedagógica, y que gracias a éste se complementan los temas vistos en clase, generando un aprendizaje significativo. Incluso se puede identificar como los juegos de imitación de acciones muestra una forma de realizar una actividad, los juegos de competencias mejoran las habilidades de acción-reacción, los juegos grupales mejoran las relaciones interpersonales, los juegos de rol abren la posibilidad de ampliar el campo creativo e imaginativo, los juegos de lógica mejoran la capacidad de razonamiento inmediato, los juegos de estrategia ayuda a prevenir múltiples situaciones en tiempo real, los juegos de comparación mejoran la agudeza visual, y así como estos hay aún más beneficios en éstos y otros tipos de juegos.

La posibilidad del juego puede ser más que una herramienta de distracción o de orden con los estudiantes, por esto nace pensar la pregunta: ¿qué pasaría si los temas de un plan de área de arte se impartieran por medio del juegos?

No es lo mismo decir: “vamos a mezclar los colores azul y amarillo, para obtener el verde”, a decir: “ vamos a imaginar que somos una máquina de colores, y nuestra máquina trabaja con el color amarillo, azul y rojo. Entonces vamos a ver qué pasa cuando mezclamos nuestros colores, para ver qué colores podemos crear” y que después, teniendo la consigna de que son máquinas de color, darle objetos que deban pintar, generando la posibilidad de crear los colores para esto y poniendo en práctica la primera parte del juego. Puede que la instrucción sea un poco más larga, pero la dinámica de la clase cambiará, y se estaría implementando un juego de rol como estrategia para enseñar conceptos de la teoría del color de forma más entretenida.

esperando dar un protagonismo a las actividades lúdicas dentro del aula de clase nace la pregunta *¿Cómo vincular el juego como estrategia pedagógica en el aula de clase logrando aprendizajes significativos en los estudiantes de preescolar C de la institución Nueva Generación?* por medio de la modificación de juegos ya existentes y la creación de juegos entretenidos para vincularlos con los temas propuestos para la clase.

### **Pregunta Investigativa**

¿De qué manera vincular el juego como estrategia pedagógica en el aula de clase logrando aprendizajes significativos en los estudiantes de preescolar C de la institución Nueva Generación?

### **Objetivo General**

- Vincular el juego como estrategia pedagógica en el aula de clase logrando aprendizajes significativos en los estudiantes de preescolar C de la institución Nueva Generación.

### **Objetivos específicos**

- Indagar sobre actividades lúdicas que pueden ser utilizadas o modificadas como potenciador de aprendizajes en las clases de con los estudiantes
- Proponer actividades que usen los diferentes tipos de juegos generando aprendizajes significativos en los estudiantes.
- Ejecutar las actividades propuestas enfatizando en la formación de comunidad y valores evidenciando los avances logrados por los participantes por medio de muestras análogas o virtuales.

## Marco conceptual

### Arte

A través de los años se ha tenido una discusión constante sobre el papel del arte en la pedagogía, sobre cómo se ve en las aulas de clase y en el currículo de las instituciones; de esta forma se ha percibido como éste suele ser excluido o minimizado en el tiempo de los estudiantes, pero de igual manera se han encontrado hallazgos de gran importancia sobre el papel que el arte desempeña en la formación del individuo, dependiendo de las necesidades, del contexto y del cómo se enseña a la comunidad. Elliot Eisner (1995) presenta el arte como:

“...un aspecto único de la cultura y las experiencias humanas, y que la contribución más valiosa que puede hacer el arte a la experiencia humana es aportar sus valores implícitos y sus características específicas: el arte debe ofrecer a la educación del hombre precisamente lo que otros ámbitos no pueden ofrecer.” (p. 84)

Precisamente por esto al referirnos al término de arte, lo hacemos pensando en su importancia en la formación del individuo, pues ya es bien sabido que el arte genera de forma significativa una mejora en las personas que se educan en ella, como Elliot Eisner (1995) dijo “El arte sirve al hombre no sólo por hacer accesible lo inefable y visionario, sino que funciona también como un modo de activar nuestra sensibilidad; el arte ofrece el material temático a través del cual pueden ejercitarse nuestras potencialidades humanas” (p.89). y de esta manera también “Produce afiliación mediante su poder de impactar en las emociones y generar cohesión entre los hombres. Revela lo inefable y amplía nuestra conciencia.” (p. 90). Y es por esto que usar el arte aprovechándolo de forma pedagógica como lo menciona Martha Tirado :

“...como una de las más bellas creaciones del ser humano, uno de los más placenteros modos de conocernos y una de las más juguetonas formas de encontrarnos con nosotros mismos y con la representación de nuestra libertad, en nuestro encuentro con los otros en el mundo.”(1995, El Juego de Ser...Humano, p.11)

Resultando imprescindible concebirlo de forma individual, y no solo como un apoyo para las demás áreas del conocimiento. Valorando el hecho de ser apreciado por la comunidad no únicamente en las reducidas horas puestas en un aula de clase, sino también fuera de estas, en espacios pedagógicos alternativos como la corporación T-Asombro.

## Juego

La Priorización del juego como estrategia pedagógica es el pilar de esta propuesta formativa, con la intención, no sólo de dinamizar la clase, si no de ver el juego como lo menciona Marta Tirado. (1995) *“como un exceso de energía vital, una función elemental de la vida , un impulso autónomo de busca su propia representación en el mundo de los seres vivientes” [...] “que permite al ser humano el ingreso en el orden simbólico, a partir de lo cual crea y transforma el mundo. (p. 11-13)* y aunque parecen ser acciones sin finalidad alguna, la ejecución de estas actividades autónoma, de libre decisión, permean de manera notable la percepción del mundo en que se desenvuelve el ser, y en muchas ocasiones, dependiendo de la experiencia del sujeto con la actividad, dejen un aprendizaje significativo para su existencia. Marta Tirado (1995) resalta que:

“En la vida de todo hombre el juego se liga a su deseo, y en esta unión se genera no solo la posibilidad de creación , de donde surge la ciencia y cualquier otro logro de la humanidad, por que es el deseo el que impulsa al hombre a crear y recrear el mundo...” (p. 43)

y es el uso de este deseo lo que pretendemos usar para enseñar los contenidos propuesto, estimulando la capacidad creadora que es innata al ser humano; pero no dejando el juego solo para la actividad de innovar, también para mejorar en las capacidades técnicas y que esto ayude a reforzar las habilidades del estudiante, proporcionando herramientas, de forma significativa, para desenvolverse en el proceso de creación.

No solo el ser humano es quien juega, otras especies también lo hacen, usando este como medio para enseñar la forma en la que deben sobrevivir, pero a diferencia de las otras especies el ser humano encuentra en el juego, un elemento de creación de ideas e innovación, que le permite utilizar lo aprendido para dar vida a nuevos pensamientos. Martha Tirado (1995) menciona que:

“El juego es un proceso natural es automovimiento y auto representación, pero sobre todo, una función elemental de la vida, sin objetivo, intención ni esfuerzo. de ahí que el modo de ser del juego se encuentre demasiado cercano al movimiento mismo de la naturaleza y en “tanto es movimiento natural, es siempre renovado” ( p.65)

Pero aunque ella lo mencione como un elemento “sin objetivo, intención ni esfuerzo”, en la ejecución de este, se percibe que genera aprendizajes, e incluso como es mencionado anteriormente, es usado para reforzar y potenciar áreas del conocimiento; y como dicen algunos pedagogos “el juego es la mejor forma de aprender.” es entonces claro que el juego puede ser dirigido, al igual que el aprendizaje, ante el individuo con un objetivos u objetivos específicos para cada uno, y en este caso conectarlo con el arte para hacer de estos dos elementos, un equipo que genere al estudiante una nueva

visión del mundo de forma permanente y, en palabras de Marta Tirado, “mostrar que la experiencia del arte es la misma experiencia de la experiencia del juego, Que ambos se tejen en la misma red y modifica a todos sujeto que pueda experimentarlas, dado que siempre termina siendo una experiencia de comprensión.” (p. 70)

### **Aprendizaje Significativo**

Venimos trabajando en un sistema educativo basado en el aprendizaje memorístico, preocupado más por una calificación cuantitativa, en la mayoría de los casos sin un preocupación real de generar una interiorización de lo que se enseña, pero como se ha descubierto, estos conocimientos son de fácil olvido. Zayra Méndez. menciona (1993):

“El aprendizaje debe necesariamente tener significado para el estudiante, si queremos que represente algo más que palabras o frases que repite de memoria en un examen [...] algo que carece de sentido no sólo se olvidará muy rápidamente, sino que no se puede relacionar con datos estudiados previamente, ni aplicarse a la vida de todos los días” (p.91)

Es entendiendo esto cuando el aprendizaje significativo toma partida de este proyecto, ya que pretende aprovechar el espacio de la corporación T-Asombro para brindar aprendizajes que hagan uso de las experiencias previas de los estudiantes y de los conocimientos nuevos para generar nueva información, que esperamos sea interiorizada y de utilidad para cada uno de los alumno; aclarando con lo que menciona Zayra Méndez. (1993), “el aprendizaje es significativo cuando puede incorporarse a las estructuras de conocimiento que posee el sujeto, es decir cuando el nuevo material adquiere significado para el sujeto a partir de su relación con conocimiento anteriores” (p.213) y Según Ausubel (1978) Es significativo cuando “Puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe”.(p. 37)

Entonces el aprendizaje significativo se posara en las actividades planteadas, para tener un curso hacia clases con sentido, autoexploración, acriticidad e interiorización. Dejando de lado una clase meramente técnico-memorística y abriendo la posibilidad de implementarse en las estrategias a utilizar para su desarrollo.

## **Marco Contextual**

La Institución Educativa Nueva Generación nace primeramente en 1982 bajo el decreto 0103 de febrero 15, inicialmente contaba con el nombre “escuela fe y alegría número 3”. Fue hasta mayo del mismo año que la secretaría de educación del departamento brinda la licencia de funcionamiento para abrir sus puertas en Altos de Niquía en el municipio de Bello.

Institución educativa Nueva Generación desde 1995 plantean criterios administrativos alrededor de 4 ejes en relación humana, relación al trabajo apoyado en el amor, relación a acompañamientos y desarrollo de prácticas democráticas. Abriendo también puertas al componente teológico que orienta la vida institucional presentando una metodología alrededor de tres ejes: formación de actitudes, desarrollo del pensamiento y construcción del saber. Teniendo como lema : “ formando para el amor y la vida”

La institución educativa ha logrado reconocimientos a nivel cultural, deportivo, e institucional ocupando el primer puesto a nivel departamental en varias ocasiones, de igual manera reconocimientos por los resultados en pruebas estatales como las pruebas ICFES.

La institución junto con su grupo docente y el rector Eudes González Aguirre han presenciado el crecimiento institucional y personal que se ha venido desarrollando y qué ha sido premiado con diferentes reconocimientos a nivel nacional departamental y ha sido meritorio de diferentes premios por su excelente labor.

Cabe resaltar que la institución muestra en sus procesos pedagógicos una señalización constante en la importancia de la fe y el amor en las actividades a desarrollar.

Actualmente ofrece formación desde preescolar hasta undécimo y desde el 2003 está autorizada para impartir educación media académica y media técnica en informática.

Aunque actualmente las clases debido a la situación de la pandemia del covid 19 se están impartiendo de forma virtual es importante contar que la institución cuenta con unas instalaciones físicas repartidas en 7 bloques de los cuales 4 Son de doble planta, áreas deportivas para cancha de baloncesto y gimnasio al aire libre y placa polideportiva con escenarios.

Las modificaciones en los procesos formativos debido al confinamiento por cuarentena nacional se basa en, al menos para preescolar, clases de una hora tres veces por semana y guías completas para su desarrollo en casa, de igual forma acompañamiento docente y familiar en los procesos individuales.

## Actividades a desarrollar y cronograma

Actividades	Semanas																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Indagación sobre juegos utilizados para enseñar contenidos de arte.																	
Encuestas sobre juegos de mayor importancia en la vida de las personas. Análisis de aportes formativos de los juegos seleccionados.																	
Revisión de contenidos pertinentes para la clase de pintura de la corporación y adecuación de los primeros juegos seleccionados a los contenidos de la clase.																	
Comienzo de actividades, socialización del plan de actividades y aplicación de los primeros juegos seleccionados																	
-Encuesta a los participantes sobre las experiencias vividas, y sobre los juegos realizados hasta el momento.  -Análisis, Selección y adecuación de juegos para la mejora de resultados en los siguientes temas a desarrollar.																	
Aplicación de los nuevos juegos seleccionados.																	
Finalización de procesos pedagógicos																	
Muestra final del trabajo realizado en la corporación y conclusiones.																	

## **Metodología**

La primera etapa, antes de dar comienzo a las actividades durante las clases de pintura en la institución, serán ejecutadas con el interés de crear un programa efectivo para este curso, teniendo como estrategia principal el juego, con el cual se busca enseñar de forma significativa los temas propuestos en el programa a través de estos, realizando modificaciones en juegos ya existentes o creando juegos pensado para la entrega de la información de forma asertiva, actividades en las cuales no solo se hable del tema de la clase, sino también un mensaje social, familiar y personal, y así con la integración de estos elementos realizar construcción social a través de la pedagogía y el arte.

Cabe resaltar que este proyecto ha tenido un giro significativo ya que en la actualidad (año 2020) se presenta una triste realidad que ha modificado todo tipo de actividades, entre ellas las pedagógicas y las culturales, pues la propagación de un virus (Covid-19), mortal e inesperado por la sociedad, ha hecho que las personas se adentren en la seguridad de sus casas, y de igual forma que se busque la protección mediante aislamientos y distanciamientos sociales; es entonces evidente que las actividades de la institución también se han visto afectadas por esta situación, debido a las normativas establecidas a nivel nacional para evitar la propagación de la pandemia, creando la necesidad de la construcción de nuevas estrategias que permitan la continuidad de las actividades, de momento de forma virtual, pues hasta que no sea realmente segura la aglomeración de personas y el simple hecho de salir a la calle, no se puede volver a las lógicas anteriormente utilizadas ya que pondría en riesgo a los participantes de la corporación tanto estudiantes, profesores, directivos, actores, músicos, público y demás, e indirectamente a las familias de todos ellos.

La educación virtual no es nueva, pues ya hace muchos años diferentes entidades se han enfocado en esta modalidad, pero tampoco es una educación que sea muy explorada y puesta en práctica, especialmente en nuestro contexto social donde los recursos no suelen ser los adecuados y la inversión a la educación presencial nos es muy significativa, y es claro que hace falta gran preparación, recursos y condiciones en este tema. Pero aun así hay que buscar soluciones inmediatas para enfrentar los acontecimientos repentinos, y se ha evidenciado como han aparecido herramientas que, de alguna manera, han apoyado estos procesos como las videoconferencias, videos tutoriales, clases pregrabadas, aplicaciones y demás.

Es entonces que para buscar las soluciones posibles se debe hacer una indagación en las población a la cual va dirigida esta propuesta pues, como es nacionalmente conocido, no todos contamos con los recursos mínimos para desempeñar nuestras actividades educativas, y esto se debe tener en cuenta en el momento de desarrollar el plan de acción del proyecto. lo que claramente también modifica lo que ya se tenía previsualizar y modificar casi toda la metodología de trabajo a desarrollar, pues estamos acostumbrados a poner en práctica juegos de forma física en las aulas de clase y pues hay una gran variedad de herramientas disponibles para esto, pero de forma contraria pasa con las herramientas disponibles para adecuar esto a las virtualidad, pues si bien existen inagotables juegos virtuales y plataformas educativas, se debe entrar en la búsqueda de estas que vayan dirigidas a la artes, en especial a clase de pintura y que sean de utilidad para cumplir la finalidad del objetivo planteado inicialmente.

Dentro de los procesos ejecutados en las clases se pretende brindar a los estudiantes la guía adecuada para que construya un conocimiento alrededor de los temas planteados para el curso-constructivismo-. Los juegos serán ejecutados con la intención de que durante y después de éste, se realice una socialización, y así se posibilite la comprensión de la dinámica y se pueda sacar conclusiones del tema por medio de la resolución de cuestionamientos planteados, teniendo el cuenta contexto y los posibles conocimientos previos de los estudiante (las preguntas serán dirigidas al tema y al mensaje social que se plantea para la clase de pintura).

Es por todo esto que se plantean las siguientes actividades para así poder dar un buen desarrollo al proyecto:

### **Indagación sobre juegos utilizados para enseñar contenidos de arte y encuestas sobre juegos de mayor importancia en la vida de las personas.**

Se pretende hacer uso de las plataformas virtuales para crear un formulario en el cual se les pedirá a las personas contar sus experiencias en las clases de pintura o de arte en general, enfatizando en los juegos o dinámicas que más recuerden, señalando el impacto que generó esto en sus vidas y el por qué creen que fue.

De igual forma se buscará información en diferentes fuentes que de apoyo pertinente al tema requerido, tanto blogs virtuales, foros, entrevistas con docentes o pedagogos, y demás que sean posibles. esto con la intención de recolectar la mayor cantidad de información posible y así tener variedad de elementos que sirvan para ser modificados y aplicados en las clases.

### **Revisión de contenidos para la clase de pintura de la corporación.**

Debido a las nuevas modificaciones en el accionar de la comunidad por la situación de la pandemia, se debe hacer una verificación en los contenidos del plan de áreas, para que sea pertinente y viable para sus participantes, por lo tanto se debe considerar que -de ser necesario- se harán cambios tanto en contenidos como en cronograma.

### **Análisis de aportes formativos de los juegos seleccionados y Adecuación de los primeros juegos los contenidos de la clase.**

Teniendo la información recolectada y ordenada de la mejor manera posible, entre esto: nombre del juego, características de éste e impactos generados, se desea hacer una selección de los juegos que se consideren como más adaptables para su uso en las clases, que sirvan para enseñar el contenido ya establecido en el plan de área, esto quiere decir que dependiendo de tema de clase -como: colores primarios, colores secundarios, tono y volumen entre otros- se elegirá un juego que dentro de sus características y ejecución se crea posible dar esta información de la manera más significativa para el estudiante, esto sea hará con cada tema hasta finalizar el curso.

### **Comienzo de actividades, socialización del plan de acción y aplicación de los primeros juegos seleccionados en los temas propuestos.**

Esto se espera realizar el primer mes del curso, dando desde el comienzo la información de todo aquello que se pretende enseñar en cuanto a pintura, esto para que tengan una idea de lo que se hará durante todo el tiempo que transcurra, señalando la posibilidad de adquirir más información de los temas por fuera de clase y que se pueda ampliar los conocimientos.

Durante todo el proceso se espera realizar un énfasis en mensajes colectivos e individuales que ayuden a la construcción de una mejor comunidad, estos serán dados a través de los juegos y nuevamente señalados al finalizar cada clase y es muy importante para ayudar a cumplir la misión propuesta por la corporación.

### **Encuesta a los participantes sobre las experiencias vividas, y sobre los juegos realizados hasta el momento.**

En la última clase de cada mes, se hará durante el transcurso de ésta, una serie de preguntas a los estudiantes, que ayude a evidenciar su percepción de los procesos realizados, que den muestra de cómo se sintieron, qué les gustó y/o les gustaría haber hecho durante todo ese tiempo y de igual manera saber cómo han sido sus experiencias con los juegos aplicados, cual de todos los juegos les gustó más y el por qué. de igual forma para que exista una ampliación en la información se entregará a cada uno una encuesta escrita, para que sean resueltas -de ser necesario con la ayuda de un adulto- y plasmen en ellas lo que se les he preguntado durante la clase.

### **Análisis, selección de nuevos juegos para los siguientes temas a desarrollar, adecuación de juegos para la mejora de resultados y aplicación de los nuevos juegos seleccionados.**

Posteriormente a las encuestas se reunirá toda la información, para determinar qué procesos se podrían mejorar y cual de ellos deberían ser cambiado en su totalidad para un próximo curso, pero de igual forma, para tener en cuenta las conclusiones de estas preguntas en las actividades que se realizarán en siguientes clases, mejorandolas e incluso seleccionando nuevos juegos que puedan ser de mayor interés y éxito en el grupo actual.

### **Finalización de procesos pedagógicos**

Llegada la última clase, se pretende hacer en esta un cierre de curso con la muestra de los trabajos realizados durante éste, una muestra que hable del proceso de cada uno, donde ellos contarán de su trabajos, tanto en lo técnico y teórico como en su experiencias en los juegos, y narrarán algunas de las anécdotas de la clase - De ser posible se hará de forma presencial, de lo contrario se buscar la forma virtual más adecuada.- Esperando que a esta muestra asistan personas externas al curso, ya sean familiares, amigos, participantes de otras actividades de la corporación, asesores de la práctica o personas de la comunidad que lo deseen.

### **Muestra final del trabajo realizado en la corporación y conclusiones.**

Al finalizar todo el proceso de ejecución, se tendrá que hacer un análisis completo de cada uno de los resultados obtenidos, para sacar las conclusiones de todo lo realizado y saber de forma más específica cómo vincular el juego como estrategia pedagógica en el aula de clase logrando aprendizajes significativos en los estudiantes de preescolar C de la institución Nueva Generación

Para dar muestra de estos resultados, se convocará una reunión con los directivos de la institución, la asesora de práctica y demás profesores que deseen asistir, donde se hablara de forma más profunda de cómo fue todo el proceso de desarrollo del proyecto, las experiencias buenas y difíciles -y de ser posible- brindando a la institución otro método para poder dar ejecución a sus clases utilizando el juego como estrategia pedagógica, señalando que a través de éstos se puede dejar una enseñanza tanto en un área del arte, como en mensajes claros que ayuden a la mejora de la comunidad y del individuo, ayudando de manera positiva a la construcción de una sociedad a través del arte.

## **RESULTADOS ESPERADOS**

### **Resultados Artísticos:**

Dentro de la comunidad participante del curso se espera que cada uno de los estudiantes encuentre en el arte, especialmente en la pintura, un medio de expresión afectivo para desarrollar su sensibilidad artística, y de igual forma contribuir en la mejora de la ejecución de técnicas pictóricas, haciendo uso de conceptos claros que ayudan a la creación de una obra, cabe resaltar que esto ayuda a la formación de público en los diferentes medios del arte.

### **Resultado Social y Cultural:**

Generar reflexiones constantes sobre la convivencia colectiva e individual por medio de actividades que evidencien el mensaje propuesto, y así fortalecer de manera positiva los lazos familiares durante los procesos de las clases, de igual forma ayudar a forjar una comunidad que vea en el juego las posibilidad de adquirir conocimiento significativo, enfatizando en la desarrollo de la autocrítica, el respeto y la empatía para la resolución de problemáticas cotidianas, dejando claro que la individualidad es algo respetable tanto en la forma de pensar, actuar y ser de cada uno, siendo conscientes de la validez en las diferencias y en lo que se puede aprender de ellas.

### **Resultado Gestión Cultural:**

Brindar a la institución otra estrategia que pueda ayudar en la formación de su comunidad en las actividades artístico pedagógicas, mostrando la importancia del juego dentro y fuera del aula de clase, y del cómo éste puede ser atravesado también por mensajes que ayuden a cumplir los objetivos que tiene la corporación para con la comunidad. dejando también la posibilidad de usar estas estrategias en otros eventos que apoyen al crecimiento de la corporación en cada uno de sus aspectos.

## BIBLIOGRAFÍAS

Eisner, E. W. (1995). Por qué enseñar arte. *Educación la visión artística, Barcelona, Paidós.*

Marta Inés Tirado G. (1995). *El juego y el arte de ser... humano.* Universidad de Antioquia.

Méndez, Z. (1993). Aprendizaje y cognición. *Costa Rica. Editorial Universidad Estatal a Distancia.*

Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo.