

55

Fecha de presentación: septiembre, 2023

Fecha de aceptación: enero, 2024

Fecha de publicación: marzo, 2024

APRENDIZAJE

DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN

LEARNING PLAYFUL ACTIVITIES IN EDUCATION

Alexandra Jaqueline Oña Chiguano ¹

E-mail: alexandra.onac@educacion.gob.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6955-2186>

Glenda Verónica Campos Pazmiño ¹

E-mail: glenda.campos@educacion.gob.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-8105-8142>

Víctor Amable Mallqui-Quisintuña ²

E-mail: victor.mallqui@educacion.gob.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4202-1462>

Jacqueline Alejandra Portero Ponte ³

E-mail: jacqueline.portero@educacion.gob.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-4147-0463>

Clelia Elizabeth Sisa Aguagallo ⁴

E-mail: clelia.sisa@educacion.gob.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1379-8847>

¹ Ministerio de Educación Pública: Ambato, Sierra, Ecuador.

² Ministerio de Educación: Ambato, Tungurahua, Ecuador.

³ Departamento de Educación: Ambato, Sierra, Ecuador.

⁴ Distrito Ambato D2, Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Oña Chiguano, A. J., Campos Pazmiño, G. V., Mallqui-Quisintuña, V. A., Portero Ponte, J. A & Sisa Aguagallo, C. E. (2024). Aprendizaje de actividades lúdicas en la educación. *Universidad y Sociedad*, 16(2). 502-510.

RESUMEN

Existen estrategias metodológicas basadas en factores lúdicos mediante las cuales es posible generar ambientes armónicos, de confianza y con gran empatía entre los estudiantes, propiciando la exposición de nuevos conocimientos que permiten la potencialización de las emociones, sensaciones y sentidos. La presente investigación bibliográfica tiene como objetivo evidenciar la trascendencia del aprendizaje de actividades lúdicas y su impacto dentro de la educación, su influencia en los procesos psicoemocionales y educativos. Dentro de la metodología se realizó una exploración bibliográfica de las principales bases de datos Ebsco, Scielo, Psycnet, Medline y Psycarticles. Como principales resultados se pudo obtener un sólido planteamiento compartido entre los autores, sobre la necesidad de incluir recursos y propuestas lúdicas en los procesos de aprendizaje educativo, tanto en las fases iniciales como en los demás escalafones de educación. Se destaca la correlación entre el aprendizaje, lúdico, afectivo, emocional y social.

Palabras clave: aprendizaje, educación, lúdico.

ABSTRACT

There are methodological strategies based on recreational factors through which it is possible to generate harmonious environments, trust and great empathy among students, promoting the exposure of new knowledge that allows the perennialization of emotions, sensations and senses. The objective of this bibliographic research is to demonstrate the significance of learning recreational activities and its impact within education, its influence on psycho-emotional and educational processes. Within the methodology, a bibliographic exploration of the main databases Ebsco, Scielo, Psycnet, Medline and Psycarticles was carried out. The main results were a solid shared approach among the authors regarding the need to include resources and recreational proposals in educational learning processes, both in the initial phases and in the other levels of education. The correlation between learning, play, affective, emotional and social is highlighted.

Keywords: learning, education, play.

INTRODUCCIÓN

Crisol-Moya et al. (2020) recalca que, con la globalización de la educación se han planteado diversos mecanismos de intervención para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje y facilitar la comprensión de aspectos cognitivos, sociales y afectivos. Todo educador necesita reestructurar continuamente sus repertorios pedagógicos aplicados, ejecutando una valoración permanente a los recursos que aplica y dispone para generar nuevos conocimientos y motivaciones continuas de aprendizaje. En la actualidad los factores psicológicos y emotivos tienen total relevancia al momento de hablar de procesos educativos, esto en referencia a todos los sistemas formativos, desde los más básicos hasta la educación superior.

El entorno familiar es el primer escenario de desarrollo de capacidades afectivas, intelectuales y de socialización, los primeros aprendizajes el niño los realiza mediante la observación, imitación y convivencia con el entorno, dentro de las primeras adquisiciones de conocimientos resaltan los factores lúdicos que se utilizan para los procesos comunicacionales, relacionales y emocionales. Los cinco primeros años de vida son trascendentales para el crecimiento integral de las personas, estas etapas evolutivas iniciales tienen al juego como uno de los principales mecanismos de maduración neuronal, además permite la canalización de frustraciones, tensiones y estados de ánimo que no han sido expresados de manera directa o verbalizados (Rivoir & Morales, 2019).

Un interesante estudio sobre el juego y las discapacidades ejecutado por Ríos-Hernández (2021) indica el valor psicopedagógico de las actividades lúdicas, aplicable con grandes beneficios a poblaciones con características especiales como en el caso de las discapacidades (Figura 1), es además un modulador de las necesidades de integración, estimula las cogniciones y desarrollo de las potencialidades intelectuales. Es un mecanismo catártico que permite a los individuos desahogar las presiones acumuladas, potencializa la imaginación y creatividad, canaliza las posibles neurosis que se pueden crear en el transcurso de los años. Es importante recalcar que el juego se encuentra inclusive presente en los animales, donde es posible identificar los beneficios de socialización, fenómeno que es aprovechado en los procesos educativos donde se estructura la personalidad (Ríos-Hernández, 2019).

Fig 1. Existe una correlación entre juego y discapacidades.



Fuente: Ministerio del Deporte de Ecuador.

Diversos autores recalcan la importancia del aprendizaje a edades tempranas, resalta la imperiosa necesidad que todos los niños y niñas tengan acceso a los servicios de salud, educación y familia. En este contexto es posible mencionar que los elementos relaciones primarios son fundamentales para comprender la conducta de los infantes, los

vínculos afectivos establecidos durante los primeros años se los realiza a través de componentes del juego. El niño adquiere elementos para la comprensión del mundo mediante actividades lúdicas, desde los primeros meses existe un movimiento exploratorio sensitivo que es retroalimentado por los cuidadores, las canciones, juegos, mimos, permiten la estructuración de los primeros esquemas cognitivos Veloz-Montano (2023).

La innovación de los procesos educativos es resaltada por Baque-Reyes & Portilla-Faicán (2021) quienes mencionan la necesidad de crear estrategias de enseñanza-aprendizaje, donde exista mayor comprensión, significado, criticidad y una elevada resolución de problemas. El aprendizaje significativo es aquel que puede relacionar los conocimientos adquiridos con anterioridad con los nuevos conocimientos y aplicarlos a situaciones de la vida cotidiana, es una especie de anclaje donde la nueva información adquiere significado, estos esquemas se enganchan de manera sustancial, de forma coherente, lógica y no arbitraria. El juego facilita la captación de diferentes estímulos y sensaciones, dependiendo del objetivo que haya planificado el educador, permitiendo asociar de manera estimulante los nuevos aprendizajes.

Maldonado-Zuñiga et al (2020) realizan una interesante investigación sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, muestran la necesidad de reforzar las intervenciones individuales cognitivas y a la vez acrecentar las actividades grupales, estableciendo parámetros diferentes a la educación tradicionalista. Mediante el juego durante las etapas de niñez, es posible negociar y resolver conflictos, además de potencializar las capacidades de autoafirmación y moldeamiento de la autoestima, se aprende a lidiar con las frustraciones, canalizando todo tipo de afecciones psicoemocionales.

Para Caballero-Calderón (2021) es necesario aclarar que el juego es una actividad natural, placentera e innata que tiene una profunda repercusión en las etapas de desarrollo infantil y juvenil con actividades recreativas como el deporte, es decir el juego se torna más formal, pero sigue interviniendo en los procesos psicoemocionales de maduración biológica y psíquica tal como lo indica la (Figura 2), los deportes de combate son un ejemplo de cómo canalizar la ira, agresión y otras situaciones psicoemocionales. Es determinante aclarar que el deporte practicado con frecuencia e incluso el de competición se encuentra vinculado directamente con elementos lúdicos (Mera-Massri et al., 2022).

Fig 2. El deporte canaliza las emociones.



Fuente: Ministerio del deporte de Ecuador.

Las actividades lúdicas permiten la creación de conceptos sobre valores, disposición al aprendizaje, es una manifestación natural del ser que permite establecer procesos comunicativos, las interacciones dinámicas permiten la creación de vínculos emocionales, elementos que han sido descuidados dentro de algunos procesos educativos. La escuela es la responsable de potencializar las capacidades cognitivas y psicoemocionales de las nuevas generaciones, siendo la educación actual sesgada a lo tecnológico, pues el desarrollo informático interviene directamente en el aprendizaje y desarrollo global, elemento que debe ser considerado al momento de las planificaciones curriculares (Caballero-Calderón, 2021).

Desde la visión de Parra-Peña (2020) la educación preescolar y escolar deben garantizar una formación integral de los niños y niñas, tienen como misión ser el escenario donde se establezcan parámetros de disciplina, actitudes y

valores. Es importante que los procesos educativos a temprana edad brinden un ambiente propicio de estimulación y motivación (Figura 3), inclusive se han realizado analogías entre la escuela y la familia, esto debido a la importancia dentro del proceso de vida. Los docentes deben estar preparados para ejecutar planificaciones lúdicas que generen elevadas cargas de motivación, de tal manera que se sublime todo tipo de ansiedad, temores e incertidumbres que pueden surgir en el estudiante, de tal manera que se generen aprendizajes significativos.

Fig 3. Importancia de la estimulación y motivación en la educación.



Fuente: Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES - Ecuador).

El juego tiene la capacidad de estabilizar emociones como el estrés, la angustia, la ira, y otros estados psicoafectivos negativos para la estabilidad psíquica, permite la libre expresión de sentimientos reprimidos e inconscientes, es un mecanismo de autorregulación que busca propiciar un ambiente adecuado de crecimiento afectivo, emocional, físico y cognitivo. Las actividades creativas que impulsan el autoconocimiento mediante la tolerancia a las frustraciones generan un crecimiento dentro de la personalidad, las conductas son modeladas y canalizadas bajo la aceptación social, reflejo del aprendizaje relacional establecido con el entorno (Pizarro, 2023).

La lúdica en sus diversas manifestaciones es capaz de propiciar expresiones positivas como la curiosidad, entusiasmo, alegría, solidaridad, autoestima, dinamismo, diálogo, atención, concentración, memoria. Es la responsable de canalizar los sentimientos internos del niño, con estas bases es comprensible la urgencia educativa en la cual los diferentes docentes estimulen de manera adecuada el área corporal, emocional, cognitiva, lingüística, moral y social, objetivos que facilitan la asimilación y acomodación de los aprendizajes. Resalta como beneficios del juego la adquisición del conocimiento y conciencia del propio cuerpo, evolución de coordinaciones globales, control de la respiración e inhibición voluntaria, sentido del ritmo y coordinación motriz entre algunas (Candela-Borja & Benavides-Bailón, 2020).

Una de las capacidades a las cuales se deben enfocar los docentes en la educación actual es la inteligencia emocional de los estudiantes, la crisis de COVID 19 fue el mejor ejemplo que puso en cuestionamiento los procesos educativos que se venían desarrollando hasta el momento. La inclusión de actividades pedagógicas estructuradas en elementos lúdicos, permiten la regulación emocional, la adquisición de conductas y la modelación del comportamiento, facilitan los procesos de cambio. La creatividad que mantenga al docente dentro de la planificación de clase es lo que le caracterizara y diferenciara la excelencia de una docencia deficiente, con estos antecedentes se comprende el tipo de personalidad y la apertura a nuevas propuestas que tenga el educador (Bravo et al, 2021).

Siguiendo la línea de la educación y las emociones, Fernández-Poncela (2019) invitan a la reflexión sobre la necesidad de realizar aprendizajes con alegría, buen humor y risas, esto especialmente en edades tempranas (Figura 4), la aplicación de actividades artísticas es un excelente mecanismo de regulación emocional, la introducción de elementos musicales se convierte en un plus como recurso educativo. Las competencias educativas incluyen conocimientos teóricos y prácticos, evaluaciones, razonamientos, esquemas conductuales, conductas, capacidades de socialización, y el desarrollo de una serie de destrezas que deben ser estructuradas en base a componentes psicoemocionales.

Fig 4. Necesidad de aprendizajes con alegría y humor.



Fuente: Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES – Ecuador).

Para un óptimo proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario de acuerdo a Echeverría et al. (2020), potencializar las capacidades cognitivas y socio-emocionales. La escuela es el mejor escenario para desarrollar todas las potencialidades intrínsecas y extrínsecas, abarca las parcelas psicológicas, emotivas y sociales. El mejor sistema educativo es el que considera los elementos psicológicos y académicos, los transversaliza. Existen programas de intervención socio-emocional destinados al cuidado de la salud, también en poblaciones que presentan características especiales, precisamente en estos sectores las actividades lúdicas se convierten en poderosos aliados dentro de las planificaciones educativas.

Existen estudios en inteligencia emocional dentro de la educación (Figura 4) realizados por Fernández-Berrocal & Cabello (2019), quienes demuestran la importancia del desarrollo individual y grupal de los educandos. La percepción y expresión emocional son componentes básicos de un desarrollo educativo integral, existe un estrecho lazo entre las emociones y el contexto, una de las habilidades que se deben potenciar es el control y regulación emocional. Se ha demostrado que las personas que presentan una mejor salud emocional, tienen una elevada calidad de vida, permite el disfrute de las capacidades físicas y psíquicas en general.

Fig 5 importancia de la inteligencia emocional.



Fuente: Ministerio de Inclusión Económica y Social.

Con estos antecedentes la presente investigación bibliográfica tiene como objetivo evidenciar la trascendencia del aprendizaje de actividades lúdicas y su impacto dentro de la educación, la influencia en los procesos psicoemocionales y educativos.

MATERIALES Y MÉTODOS

Dentro de la presente investigación documental se realizó una exhaustiva exploración de 60 artículos, de los cuales se seleccionaron 17 relacionados directamente con el aprendizaje de actividades lúdicas en la educación, la inteligencia emocional, el desarrollo de aprendizajes psicoafectivos. Las principales bases de datos de investigación fueron: EBSCO, Scielo, Psycnet, Medline y Psycarticles. Los márgenes de búsqueda oscilaron entre los 5 últimos años, las palabras empleadas fueron: aprendizaje, educación, lúdico. Para ampliar el campo de búsqueda se realizó la exploración con palabras en inglés.

Se siguieron los parámetros planteados por Reyes-Ruiz & Carmona-Alvarado (2020) quienes indican que los procesos de investigación bibliográfica son excelentes mecanismos de exploración para las ciencias sociales. Permiten un acercamiento directo y teórico a los fenómenos y temas a ser explorados, facilita la comprensión cognitiva y permite tener un control sobre las variables investigadas. En lo que respecta a la cadena de investigación, se tomó en consideración la propuesta de Fuster (2019), quien sostiene que en primer lugar se deben seleccionar los materiales a analizar, es necesario establecer parámetros delimitados de investigación e iniciar una búsqueda que va desde lo simple a lo complejo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Dentro de los principales resultados obtenidos en el presente trabajo destaca la familia como primer escenario primordial de aprendizaje y desarrollo psicoemocional, el niño capta los aprendizajes del entorno y los procesos lúdicos tienen mucho que ver en el desarrollo integral.

Existe una relación entre los procesos de desarrollo psicoafectivo y emocional, vinculados directamente con el aprendizaje lúdico. Permiten potencializar las capacidades integrales del ser humano, se encuentran vinculadas con los procesos de socialización, adquisición de conductas y desarrollo de potencialidades integrales.

El aprendizaje está vinculado con las actividades lúdicas, los cinco primeros años de vida son determinantes en los procesos de crecimiento psicoafectivo. La inteligencia emocional tiene una estrecha relación con los componentes

internos de la personalidad, es además un canalizador catártico que proporciona una mejor calidad de vida y adquisición de habilidades sociales.

El deporte y las actividades lúdicas son básicas para adquirir potencialidades sociales, emocionales y de aprendizaje, las cuales se encuentran vinculadas con la maduración psicoafectiva y biológica. La docencia y el juego son básicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, los recursos pedagógicos tienen que basarse en componentes lúdicos, pues incluso en los animales se encuentran presentes estas potencialidades necesarias para el crecimiento, maduración y desarrollo integral de la personalidad, tal como lo destaca la (Figura 5)

Lo cognitivo es estimulado a través de actividades lúdicas, por su capacidad integral de intervenir en los estadios de evolución del desarrollo. La educación escolar y preescolar son escenarios propicios para estimular las necesidades afectivas, cognitivas, sociales y holísticas, determinantes en la integración de todos los componentes necesarios para la estructuración de lo social, afectivo, emocional, psicológico y cognitivo.

DISCUSIÓN

Entre las principales conclusiones del presente trabajo investigativo se ha tomado en consideración las propuestas de autores que describen la influencia e importancia de los aprendizajes, desarrollos psicoemocionales, procesos de socialización y determinismo en la evolución que componen la personalidad, se toma como primer planteamiento el de Crisol-Moya et al. (2020), quien menciona la trascendencia de los componentes lúdicos en los procesos educativos que afectan y determinan el aprendizaje, desarrollo social, afectivo e integral que constituyen las necesidades que requiere la maduración física, psíquica y emocional.

Existen planteamientos como los de Veloz-Montano (2023) quien correlaciona la importancia de la maduración integral y desarrollo emocional en el crecimiento total del ser humano. Es de trascendencia en las primeras etapas de evolución de todas las potencialidades afectivas, psíquicas, emocionales e integrales, las cuales son requeridas en el equilibrio y crecimiento de los primeros estadios de evolución biológica y psíquica en especial.

Maldonado-Zuñiga et al. (2020) recalcan la necesidad y urgencia de incluir parámetros lúdicos en la educación, rompiendo los esquemas tradicionalistas, pues estas potencian la autoestima y necesidades que implica el crecimiento madurativo y psicoemocional.

Los planteamientos de investigadores como (Pizarro, 2023), proponen y destaca las necesidades relacionadas

con el juego y deporte, se constituyen como elementos indispensables para la estabilidad psíquica, la expresión emocional, la canalización de componentes psíquicos reprimidos, todos estos son necesarios para la estabilidad psicológica, social y emocional. Es posible canalizar las frustraciones a través de elementos lúdicos, el deporte es otro constituyente que tiene la capacidad de complementar las necesidades de la evolución de la personalidad. Lo lúdico influencia el modelamiento de las conductas, aprendizajes y relaciones sociales, desarrollo de emociones y requerimientos que urgen en cada etapa del crecimiento y evolución madurativa. Elementos lúdicos que permiten la expresión y manifestaciones en diferentes expresiones que pueden impulsar urgencias necesarias vinculadas al crecimiento holístico, las mismas que regulan el psiquismo, tales como la solidaridad, la autoestima, la motivación, el dinamismo de la personalidad determinantes que se relacionan directamente con las necesidades psicoemocionales, las cuales afectan el desarrollo de los sentimientos internos del niño. A través del juego se adquiere el conocimiento del propio cuerpo, se desarrolla la motricidad, el dinamismo, la lingüística, la moral y los procesos de socialización, elementos indispensables en los mecanismos de captación y acomodación de aprendizajes.

Las necesidades socioemocionales son complementadas por elementos sociales, afectivos y tecnológicos, pues la educación actual se ve influenciada por estos componentes comportamentales, los cuales intervienen en los factores de desarrollo integral del ser humano y afectan directamente a la personalidad, importancia y complemento para la adquisición de vínculos emocionales, desarrollo de capacidades cognitivas asociadas al aprendizaje (Caballero-Calderón, 2021).

Fernández-Berrocal & Cabello (2019) indican la trascendencia de lo emocional y el impacto de las actividades lúdicas, estas intervienen en la expresión emocional, en la adquisición de conocimientos y procesos pedagógicos de adquisición de aprendizajes y enseñanzas.

CONCLUSIONES

El estudio demuestra el impacto e importancia de los factores lúdicos, los mismos que tienen en el desarrollo psicoemocional, cognitivo, social, intervienen directamente en los procesos de aprendizaje para la adquisición de habilidades motrices, socioafectivas, cognitivas, todas las cuales son primordiales para la estimulación adecuada para crecimiento madurativo. Destaca la familia como primer escenario de estimulación primordial, los primeros años de crecimiento se fundamentan en las actividades lúdicas que intervienen directamente en todas las etapas

de desarrollo psicoemocional y biológico, elementos indispensables para la evolución psicobiológica.

La evolución de la personalidad requiere de la estimulación lúdica y deportiva, pues este último elemento tiene componentes relacionados con el juego, la canalización de impulsos, frustraciones, ira y otros elementos que constituyen las necesidades del crecimiento de la personalidad, proporcionan una mejor calidad de vida, es una necesidad que debe ser incluida en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es de suma importancia en las propuestas pedagógicas que se requieren para el desarrollo psicológico, crecimiento psicobiológico e intelectual, permiten y viabilizan la estabilidad social, emocional y crecimiento de habilidades internas relacionadas con la afectividad y potencialidades psicomotrices, las mismas que son indispensables para todas las etapas evolutivas de crecimiento.

La necesidad de incluir elementos lúdicos en la educación primaria es una necesidad, se considera como algo indispensable, pues el desarrollo y potencialidades de todos los requerimientos que necesita un ser humano se basan en aprendizajes que se encuentran relacionados y afectados por elementos lúdicos, es una necesidad que permite la expresión de sentimientos, emociones, impulsos reprimidos, y expresiones que permiten una catarsis psicológica, afectiva, social y cognitiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baque-Reyes, G. & Portilla-Faican, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico – profesional*, (6)5. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>
- Bravo, E. P., Pacho, M. & Angulo, F. (2021). *Estrategias lúdico-pedagógicas para fortalecer la práctica de la inteligencia emocional en la resolución asertiva de conflictos*. <http://hdl.handle.net/11371/4200>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico – profesional*, (6)4, 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Candela-Borja, Y. & Benavides-Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, (5)3. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Crisol-Moya, E., Herrera-Nieves, L. & Montes-Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 21, 13. <https://doi.org/10.14201/eks.23448>
- Echeverría, B., López-Larrosa, S. & Mendiri, P. (2020). Aplicación de un programa de educación socio-emocional para alumnado de Educación Primaria. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, (7)2, 174-183. https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2020.7.2.7101/g7101_pdf
- Fernández-Berrocal, P. & Cabello, R. (2019). La inteligencia emocional como fundamento de la educación emocional. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, 31-46. http://ri.iberomx:8080/bitstream/handle/iberomx/6043/RiEEB_01_01_31.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández-Poncela, A. (2019). Educación: competencias, emociones y humor, perspectivas y estudios: Education: competences, emotions and humor, point of views and studies. *Educación y Humanismo*, 21(37), 51–66. <https://doi.org/10.17081/eduhum.21.37.3365>
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- Maldonado-Zuñiga, K., Vera-Velázquez, R., Ponce-Delgado, L. M., & Tóala-Arias, F. J. (2020). Software educativo y su importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje: software educativo y su importancia. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(1), 123-130. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v4.n1.2020.211>
- Mera-Massri, E., Armijos-Armijos, J. & Luarte-Rocha, C. (2022). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 719-727. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8062591>
- Parra-Peña, M. del V. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143–163. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Pizarro, M. (2023). Psicología del juego: qué motiva a la gente a jugar. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 27(298), 253-258. <https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/3949>
- Reyes-Ruiz, L. & Carmona Alvarado, F. A. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. *Universidad Andina Simon Bolívar*. <https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%3b%20documental%20para%20la%20comprensi%3b%20ontol%3b%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ríos-Hernández, M. (2021). *El juego y los alumnos con discapacidad*. Biblioteca Virtual para Ciegos de Colombia. <https://biblioteca.inci.gov.co/handle/inci/2671>
- Rivoir, L. & Morales, M. J. (2019). Tecnologías digitales: miradas críticas de la apropiación en América Latina. CLACSO. https://www.researchgate.net/profile/Marlen-Martinez-Dominguez/publication/337923488_Usos_del_telefono_inteligente_en_el_sector_rural_de_Mexico/links/5e8fa800a6fdcca789062eef/Usos-del-telefono-inteligente-en-el-sector-rural-de-Mexico.pdf#page=88
- Veloz-Montano, M. (2023). Enhancing Pedagogic Practice: A Review of Educational Processes. *Seminars in Medical Writing and Education*, 2(29). <https://doi.org/10.56294/mw202329>