

Las herramientas tecnológicas para un aprendizaje lúdico eficaz en el sistema a distancia

Dr. Rubén Escobedo Cabello

Universidad Autónoma del Estado de México

rbnescobedoc@gmail.com

RESUMEN

El presente artículo habla de las múltiples herramientas tecnológicas que existen y que favorecen el aprendizaje lúdico. Se justifica la elección del tema en razón de que el aprendizaje lúdico es una estrategia que se ha utilizado en el sistema presencial, en donde existía una interacción personal entre el docente y el discente, anteriormente se consideraba que la forma lúdica solo se podía dar mediante la modalidad presencial debido a las necesidades del tipo de aprendizaje y a las limitantes tecnológicas que se tenían, pero en la actualidad y gracias a la innovación tecnológica, el aprendizaje lúdico ha sido favorecido de forma exponencial al existir muchas herramientas tecnológicas que permiten crear juegos que mediante la evaluación del conocimiento hacen atractiva la forma de aprender de los alumnos de forma autónoma permitiendo que ellos dirijan su aprendizaje en la modalidad a distancia. Es por ello que surge la inquietud de investigar ¿Cuáles son los resultados del aprendizaje lúdico en relación a las nuevas herramientas tecnológicas?

Palabras clave: Aprendizaje lúdico, herramientas tecnológicas, sistema a distancia.

ABSTRACT

This article talks about the multiple technological tools that exist and that favor playful learning. The choice of the topic is justified because playful learning is a strategy that has been used in the face-to-face system, where there was a personal interaction between the teacher and the student, previously it was considered that the playful form could only be given through the face-to-face modality due to the needs of the type of learning and the technological limitations that were had, but currently and thanks to technological innovation, playful learning has been favored exponentially as there are many technological tools that allow the creation of games that through the evaluation of knowledge makes the way students learn autonomously attractive, allowing them to direct their learning in the distance modality. That is why the concern to investigate arises: What are the results of playful learning in relation to new technological tools?

Keywords: Playful learning, technological tools, distance system.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación consiste en analizar el aprendizaje lúdico, con la finalidad de poder observar cuáles son los resultados que se tiene respecto a la implementación del aprendizaje lúdico; así como poder observar la intervención de las herramientas tecnológicas en la implementación de juegos que permitan evaluar el conocimiento adquirido.

El objetivo de la investigación es: Analizar las diversas herramientas tecnológicas que se utilizan para lograr adquirir el aprendizaje significativo, con la finalidad de observar si se puede considerar lo lúdico como aprendizaje o como una estrategia para la evaluación del conocimiento.

La pregunta de investigación es: ¿Qué tan eficaces son las herramientas tecnológicas como mecanismo para mejorar el aprendizaje significativo de los alumnos de la Licenciatura en Derecho Internacional de la Unidad Académica Profesional de Cuautitlán Izcalli durante el semestre 2023A?

En el artículo se fundamentan las diversas teorías que se relacionan con el aprendizaje lúdico, se realiza una diferenciación entre lo lúdico y el juego, ya que algunos autores consideran lo lúdico y el juego como sinónimos, pero adentrándose en el tema se observan diferencias significativas entre una y otra, se realiza un análisis de los principios del aprendizaje lúdico, también se realiza una reflexión del término de aprendizaje lúdico al cuestionarse si este es correcto nombrarlo de esta forma o se considera como una estrategia didáctica para evaluar el conocimiento.

Se realizaron preguntas a los alumnos de la licenciatura en Derecho Internacional de la materia en Justicia Constitucional del semestre 2023A para observar la eficacia que tienen las herramientas tecnológicas en la creación lúdica para ser aplicadas en el aprendizaje como elemento motivador y creativo.

Se justifica la presente investigación desde el ámbito social; toda vez que, se pretende que del análisis que se realice aportar conocimientos críticos y analíticos del aprendizaje lúdico y poder presentar resultados de la implementación de técnicas de investigación que permitan obtener resultados de los beneficios que aporta la lúdica.

Se justifica la investigación en el ámbito académico ya que, con la presente investigación y de los resultados obtenidos tanto del ámbito teórico como de las preguntas que se realicen se puedan tener elementos para saber las opciones con las que se cuentan para poder instrumentar en el ámbito académico mecanismos lúdicos.

Desde el ámbito personal se justifica la investigación ya que va a portarme conocimientos que me permitan aplicar en la modalidad a distancia y poder mejorar la forma de aprendizaje - enseñanza para lograr en los alumnos mejores resultados académicos y por ende que logren adquirir los mayores conocimientos para que estos sean aplicados en el ámbito laboral.

METODOLOGÍA

La metodología que se utiliza en la investigación es de tipo cualitativa, por qué se realiza un análisis teórico conceptual de las teorías relacionadas con el aprendizaje lúdico, identificando las diversas características tanto del aprendizaje lúdico como de los elementos relacionados con el tipo de aprendizaje; así mismo, se hace un análisis de los resultados obtenidos de las diversas preguntas que se les formularon a los alumnos, analizando los datos obtenidos para identificar los beneficios que tienen las herramientas tecnológicas en relación a la lúdica y el aprendizaje.

Los métodos que se utilizan son: el método deductivo; toda vez que, los contenidos se presentan de los más generales a los más particulares, empezando por el análisis de la lúdica y el juego, concluyendo con los resultados obtenidos de las preguntas aplicadas. Se utiliza también el método sistemático, ya que la estructura del artículo y los contenidos llevan un orden lógico, con la finalidad de que se entiendan los contenidos de forma integral. Se aplica el método analítico, ya que se desentrañan los diversos elementos que componen a los conceptos y a los resultados obtenidos en la investigación para posteriormente conformarlos en un todo y poder llegar a conclusiones lógicas.

Las técnicas que se utilizaron son: la técnica bibliográfica, ya que se utilizaron diversas fuentes bibliográficas mediante las cuales se fundamenta el contenido de la investigación, se utiliza la técnica cibergráfica debido a que se consultaron contenidos en internet que permitieron poder crear un análisis de los conceptos relacionados con la lúdica, se utiliza la técnica de encuesta, en donde se formularon preguntas a los alumnos para poder conocer los resultados obtenidos de la implementación de recursos lúdicos.

La población que se tienen en la aplicación de la investigación es de un total de 80 alumnos aproximadamente, la muestra que se selección es de 37 alumnos de la Licenciatura en Derecho Internacional de la materia de Justicia Constitucional del semestre 2023A a los que se les realizaron

preguntas cerradas de opción múltiple, en donde las respuestas se concretan a responder “si o no”, se pretende recopilar información de los alumnos a partir de la implementación de la encuesta. La validación de las preguntas se realizó mediante las observaciones obtenidas de pares académicos quienes revisaron el cuestionario y mediante las cuales se realizaron las modificaciones pertinentes.

RESULTADOS Y DISCUSION

Las herramientas tecnológicas como medio para el aprendizaje lúdico.

Es necesario antes de desarrollar los contenidos relacionados con la Lúdica, definir lo que es la Lúdica. La Lúdica se define como una estrategia es aquí donde comienzan los cuestionamientos respecto a si el aprendizaje lúdico es un aprendizaje o una estrategia, se encuentra relacionada con el proceso de enseñanza aprendizaje, aquí se cuestiona respecto a si la lúdica se puede ubicar en todo el proceso del aprendizaje o solo en una etapa del aprendizaje, es un factor importante que sirve de motivación en los alumnos para aprender, lo anterior se fundamenta en lo que señala Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) quien indica que:

...se concibe a la lúdica como una estrategia para el favorecimiento y generación del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula, ya que ésta es atractiva y motivante, capta la atención de los alumnos, favoreciendo el interés por aprender, dado que está acompañada de sentimientos, proporcionando satisfacción, bienestar y felicidad, al mismo tiempo favorece la observación, la curiosidad, la espontaneidad, la creatividad, la imaginación, el entusiasmo, la sociabilidad, la atención, el diálogo y la puesta en práctica de valores

Otra definición de Lúdica tiene que ver con el significado simbólico que tiene para cada sujeto el gusto por algo y así se tiene que algunas personas les parecen divertidas ciertas actividades y para otros no, también para algunas personas tiene presencia por ciertas satisfacciones a diferencia de otras, entonces se estaría hablando de que la Lúdica es un concepto subjetivo al cual las personas le dan un valor diferente de acuerdo a sus condiciones específicas de sujeto, parte importante de la Lúdica comprende a la libertad de los sujetos para decidir lo que les gusta, este principio de libertad complica el diseño de estrategias lúdicas, ya que mientras unas estrategias son más atractivas para unos para otros no es así. Domínguez Chavarría, Claudia Teresa. (2015) dice que:

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica (Jiménez, Dinello y Alvarado, 2004, p. 15), que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar

acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos. P.11

En la Lúdica se desarrolla el aprendizaje empírico, ya que mediante las diversas actividades que se realizan se pretende lograr un conocimiento mediante el ensayo - error, en donde los alumnos van perfeccionando su conocimiento a partir de los errores cometidos, es por ello que no se debe de castigar el error en el aprendizaje lúdico, debido a que lo que se busca es lograr la seguridad de los alumnos mediante el error hasta lograr la perfección. Pomare Smith, Katia Alcira y Steele Antonio, Judith Omaira. (2018) indican que:

La lúdica en el aprendizaje para formar y transformar... procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Un elemento importante de la Lúdica es determinar cuáles son los alcances respecto a la edad en la que se considera que una persona puede disfrutar de las actividades lúdicas, pareciese que lo lúdico solo esta destinado para los niños, pero no es así, ya que los adultos también continúan aprendiendo mediante las actividades lúdicas y así se tiene que, cuando se va a un museo se aprende de los objetos que se muestran, siendo una actividad para adultos y niños, no existe un término de edad para el aprendizaje lúdico. Domínguez Chavarría, Claudia Teresa. (2015) fundamenta que: “El desarrollo de esta capacidad no concluye con la infancia, al contrario, posteriormente se manifiesta y expresa en la cultura en forma de rituales, competiciones deportivas, espectáculos, manifestaciones folclóricas y expresiones de arte (teatro, música, plástica, pintura)”

La pedagogía lúdica se define como el proceso que se desarrolla, con el fin de lograr el aprendizaje mediante la realización de actividades que generan en los alumnos división, satisfacciones, gozo y alegría, algunos autores ven de forma estricta a la pedagogía lúdica al señalar que no solo se trata de juego y diversión, pero cuando se pone a la lúdica en un plano estricto de enseñanza pierde el principio de libertad y no se permite que se desarrolle de forma adecuada el aprendizaje lúdico, entonces se estará hablando de aprendizaje pero no de aprendizaje lúdico. Domínguez Chavarría, Claudia Teresa. (2015) menciona que:

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje)

Una vez analizada la definición de lúdica, ahora se analizará la definición de juego. El juego es la actividad que se lleva a cabo con fines recreativos como un pasatiempo en el que su fin principal es recrearse en los tiempos de ocio, cuando se designa un juego para el aprendizaje lúdico la mayoría de las veces se utiliza como un medio de evaluación en el que se busca identificar si los contenidos explicados se entendieron de forma adecuada. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) señala que: “El juego didáctico es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que se puede usar en cualquier etapa educativa. La actividad lúdica es atractiva, motivadora y capta la atención (Chacón, 2008). Además, la relación entre juego y aprendizaje es natural pues desde la infancia el juego es parte del aprendizaje”

El juego se considera como una actividad libre como la lúdica a la que no se le debe de dar importancia o trascendencia, pero en el caso de los juegos didácticos existe un rigor algunas veces que se evalúan y que tienen cierto porcentaje en la calificación, esto propicia cierta tensión dentro los jugadores y obligación de entender y comprender los contenidos. Posada González, Regis. (2014) dice que: “Cagigal, J.M (1996): acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”

La teoría de juegos consiste en determinar todas las posibilidades que pueden suceder y poder tomar las mejores decisiones que permitan al jugador obtener el triunfo, esta teoría es implementada no solo como un juego, sino también como un mecanismo para tomar decisiones en cuestiones financieras, como ejemplo se tiene a el ajedrez en dónde el análisis y la inteligencia juegan un papel imprescindible, el juego se parece mucho a la vida real que toma su rumbo de acuerdo a las decisiones que se tomen. Pomare Smith, Katia Alcira y Steele Antonio, Judith Omaira. (2018) dicen que:

Sobre Teoría de los juegos, para Gross, Karl (1902) el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sir y precisamente para jugar y de preparación para la ida

Existen diversas limitantes en cuanto al juego entre los adultos que tiene que ver con un aspecto social al identificar al juego como algo que es únicamente para los niños, algunas veces al implementar este tipo de estrategias lúdicas no son aceptados en aquellos sectores de la academia como en posgrados, al demeritar esta forma de enseñanza y al considerar al aprendizaje lúdico como algo que demerita el aprendizaje al no presentar la formalidad que requiere el tipo de grado al que se dirige, se considera que no se debería de censurar el aprendizaje lúdico a ningún nivel, ya que esto permite que se motiven los alumnos y a que disfruten el proceso de enseñanza aprendizaje. Posada González, Regis. (2014) indica que:

En el juego adulto es posible que exista tensión psicológica al entrar en confrontación, al tener que adaptarse a las reglas, como ante la posibilidad de que su actuar en el juego pueda ser calificado. En este sentido puede llevar a un aumento o detrimento de su imagen ante sí o ante el otro y que puede tener como consecuencia su salida del juego u otras acciones que no pueda cambiar. Esta posibilidad de censura afecta la libertad y divertida frescura del juego

En la corriente positivista se considera que el aprendizaje lúdico es ineficaz, ya que los alumnos no pueden tomar a juego el conocimiento, se le da importancia al aprendizaje formalista en aquel en el que no importa que no motive a los alumnos, que no sea atractivo para el alumno y en donde a pesar de que se desarrolle en un ambiente aburrido, en el que impera la obligación por aprender más que el gusto de aprender. Posada González, Regis. (2014) indica que:

La importancia de la lúdica es puesta en duda por el pensamiento positivista, en su razonamiento subyace la apreciación de que una risa difiere de una posición de conocimiento, de lo eficaz y eficiente y más aún del conocimiento “serio”. La risa como un elemento del payaso y libertino lejano del docto y sabio. Oposición que se encuentra de manera inconsciente en muchas mentes

El juego se identifica como un medio de superar las frustraciones de la realidad a la que se enfrentan los alumnos, ya que mediante el juego se hacen realidad las ilusiones más inalcanzables, pero al desarrollarla en una ficción calma las necesidades cerebrales del logro de deseos, mediante el juego se pueden satisfacer los pensamientos más complejas y lograr desarrollar la creatividad de lo imaginario. Posada González, Regis. (2014) establece que:

Si como dice Freud, “el juego nace de las imposibilidades del niño de poder satisfacer sus deseos”, entonces lo lúdico se puede presentar para el ser humano como una forma de interactuar con el mundo, entenderlo y hacer posibles sus deseos de manera equilibrada y con la posibilidad de por este medio disipar la incertidumbre y evadir la frustración.

Existen diversos tipos de juegos multimedia que propician el aprendizaje. A continuación, se presentan los diversos tipos de juegos multimedia destinados para el aprendizaje lúdico.

Los serious games son aquellos juegos que como su nombre lo indica son formales para el aprendizaje en las ares de nivel superior, se implementan estos tipos de juegos en licenciaturas como medicina, ingenierías, arquitectura etc., hoy en día permite que la enseñanza y el aprendizaje se vuelva atractiva y se realice mediante los diversos dispositivos tecnológicos. Manzano-León, Ana et. al. (2022) dice que:

- Los serious games son juegos de mesa o videojuegos específicamente diseñados para propiciar un aprendizaje, siendo un objetivo superior al de la diversión (López Raventós, 2016). Los serious games permiten al alumnado practicar la materia curricular de una manera divertida y esto permite una mejora del aprendizaje en las diferentes áreas curriculares, ya que el alumnado se involucra más fácilmente con un enfoque de aprendizaje basado en juego.

La realidad virtual es otro mecanismo lúdico que permite adquirir conocimientos mediante herramientas tecnológicas que busca que los alumnos puedan practicar en contenidos que se asemejan a la realidad y que permiten practicar las veces que sean necesarias mediante el principio de ensayo - error lo que permite perfeccionar la técnica en los profesionistas; por ejemplo en el caso de los médicos que debe de practicar una cirugía en la realidad virtual pueden cometer los errores que sean necesarios sin problema alguno , a diferencia de un cadáver que

al realizar ciertas prácticas ya no se puede volver a practicar. Manzano-León, Ana et. al. (2022) indica que:

- La realidad virtual (VR) consiste en un ambiente tridimensional con que se puede interactuar a través de pantallas o dispositivos de tal forma que el jugador tiene la sensación de estar interactuando en el área virtual (Carrillo Villalobos y Cortés Montalvo, 2016). Por otra parte, los juegos de realidad aumentada (AR) son juegos tecnológicos que permiten la superposición en tiempo real de imágenes virtuales sobre el mundo físico

La gamificación educativa consiste en las diversas herramientas tecnológicas que e pueden utilizar, en donde permite personificar las actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades de cada alumno, anteriormente se hablaba que parte de las complicaciones del aprendizaje lúdico era la parte subjetiva de satisfacer las necesidades de cada alumno, en el caso de las gamificaciones permite cumplir con este requisito personalizado de los alumnos. Manzano-León, Ana et. al. (2022) establece que:

- La gamificación educativa se identifica con el diseño de escenarios de aprendizaje lúdico, donde se creará una estética y narrativa y se utilizarán elementos de los juegos (medallas, puntos, niveles, avatar, cartas, etc.), junto con dinámicas y mecánicas para mejorar el clima del aula y el compromiso de los estudiantes y mejorar su adquisición de contenido curricular (Hanus y Fox, 2015). Cuando se juega, no se tiene ninguna finalidad más allá de la diversión, en cambio la gamificación se emplea con el objetivo de promover cambios en los participantes (comportamentales, de participación, de compromiso o engagement, y/o de aprendizaje). La gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute durante la realización de la actividad de juego.

En la actualidad existe un sin fin de herramientas tecnológicas que desarrollan el aprendizaje lúdico mediante sus aplicaciones, dichas aplicaciones crean una irrealidad ficticia que permite que los alumnos pueda practicar como en la práctica profesional, es el caso de la medicina en la cual se puede practicar de forma virtual en cuerpos virtuales, algunas de las áreas de oportunidad que se tienen la lúdica digital es el individualismo que se da al no existir, en donde los alumnos socialicen de forma personal. Posada González, Regis. (2014) menciona que:

La lúdica permite con su especial modo el abordaje de los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible.

Estos saberes son:

- Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión.
- Los principios de un conocimiento pertinente. Enseñar la condición humana.
- Enseñar la identidad terrenal.
- Afrontar las incertidumbres.
- Enseñar la comprensión.
- La ética del género humano

Existen diversos tipos y clasificaciones de juegos, algunos autores clasifican a los juegos de acuerdo al número de participantes que juegan. A continuación, se mencionan los diversos tipos de juegos que hay.

- Los juegos individuales: Son aquellos en los que solo existe un jugador, este tipo de juego se aplica mucho en las herramientas tecnológicas y las apps en las que se pueden crear juegos en donde se evalúan los conocimientos de los alumnos. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) indica que: “Juegos individuales: el jugador no tiene oponentes, juega superando hitos alcanzados en partidas anteriores”
- Los juegos de oposición se caracterizan por ser jugado entre dos o más, no existe ayuda para el jugador y cada quien juega su juego, este tipo de juego se implementa en el sistema presencial en donde existen contrincantes diversos. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) dice que: “Juegos de oposición: el jugador no tiene compañeros, pero sí oponentes y debe jugar para superarlos”
- Los juegos de cooperación: Son aquellos en los que la participación es por parte de varios alumnos, pero no se identifican como rivales, sino se desarrollan en un ambiente de cordialidad y compañerismo; un ejemplo es, el realizar un memorama entre un grupo de alumnos, esto propicia la colaboración colectiva. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) indica que: “Juegos de cooperación: no existen oponentes, solo compañeros. Entre todos se tiene que superar un reto, buscando una estrategia común”

- Los juegos de cooperación oposición: Este tipo de juego se lleva a cabo entre varios alumnos en donde se organizan en diversos grupos que deben de trabajar en conjunto para lograr ser el vencedor, existen contrincantes y rivalidad entre los diversos grupos. Sosa Espinosa, Asenet, et. al. (2018) menciona que: “Juegos de cooperación-oposición: existen compañeros y oponentes. Cada uno de los grupos juega a superar al resto buscando estrategias comunes que resulten óptimas.”

Otra problemática epistemológica se da cuando se habla de lo lúdico y el juego, algunas personas lo utilizan como sinónimos sin ser así, lo lúdico se diferencia del juego; toda vez que, lo lúdico puede ser considerado como toda aquella actividad que genera diversión, agrado y gozo, a diferencia del juego. El juego es parte de la diversidad lúdica, en el juego se busca lograr un cometido que es ganar y en la lúdica se puede hacer por simple placer. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) menciona que:

La palabra lúdica es considerada un calificativo a todo lo que se relaciona con el juego, sin embargo, comúnmente se presenta una confusión conceptual entre estos dos términos como señala Bernal (2015, pág. 5), “la lúdica es una manifestación de la creatividad y el goce del ser humano que se concreta en formas específicas como el juego, el espectáculo, la fiesta, el arte”, entre otras, es decir, el juego sólo es una forma en que se puede manifestar la lúdica, no obstante, no sólo se limita a ella, puesto que, la lúdica es más amplia e implica toda actividad que genera satisfacción en el individuo.

El concepto de lúdico es un concepto más general y abarca más contenidos que el juego, ambos términos se identifican en que causan satisfacción, gozo y diversión, pero el concepto de juego es más determinante que el de lúdico debido a su amplitud del término comprende a más actividades. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) indica que: “Como señalan otros autores como Bonilla (1998) “debe evitarse confundir lúdica con juego” porque “todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego” (pág. 1), con ello se interpreta que, todo juego es lúdica porque causa satisfacción, no obstante, no todo lo lúdico es juego, porque no sólo el juego causa satisfacción, sino que existen otras actividades que de igual forma lo pueden propiciar”

Se cuestiona si el aprendizaje lúdico es solo una estrategia didáctica y de conformidad a lo desarrollado se puede decir que, el aprendizaje lúdico no es una estrategia didáctica, ambos términos son diferentes, en el caso de las estrategias lúdicas solo son los mecanismos que se tienen

para desarrollar las diversas actividades, pero no se pueden aplicar por sí solas, es entonces cuando mediante los sujetos al aplicar esas estrategias didácticas se comienza a desarrollar el aprendizaje lúdico, se considera que es importante para poder llegar al aprendizaje lúdico que se desarrollen antes otras actividades como lo es: investigar, leer, ver un video etc., por lo tanto, al ser necesario desarrollar otras etapas antes de llegar al aprendizaje lúdico se considera que es un aprendizaje dependiente. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) señala lo siguiente: “el juego sólo puede ser efectivo como estrategia didáctica cuando cuenta con una estructura, unos contenidos y una intención, así como reglas, limitaciones y condiciones”

Es importante identificar la posición que ocupan el juego, el aprendizaje lúdico, lo lúdico y las estrategias lúdicas, de conformidad a lo que ya se analizó se ubica en primer término y como una parte general a lo lúdico, ya que es un concepto que abarca no solo al juego, sino también a todas aquellas actividades que con llevan a la diversión, a la satisfacción y al gozo, posteriormente se identifican a las estrategias lúdicas que son todas aquellas actividades que se pueden desarrollar con el objetivo de lograr el aprendizaje sin que se apliquen a los alumnos, después se ubica al juego como un elemento particular de la lúdica y de las estrategias lúdicas que puede ser seleccionado para que se lleve a cabo, más no es obligatorio que se implemente el juego como una actividad lúdica, ya que existen un gran número de actividades que son lúdicas.



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

Finalmente, se tiene al aprendizaje lúdico que mediante la implementación de los términos anteriores como lo son: lo lúdico, las estrategias lúdicas y el juego en el que se requiere su aplicación por medio de los alumnos y los docentes, es solo hasta entonces que se logra el aprendizaje lúdico. A

continuación, se presenta un diagrama en dónde se pueden distinguir las diferencias que se mencionan.

Principios del aprendizaje lúdico

En este apartado se analizan los diversos principios que fundamentan al aprendizaje lúdico, se integran también los principios que distinguen al juego. Se considera conjuntar los principios de ambos conceptos para lograr de forma integral una visión completa de los principios básicos en los que se basa el aprendizaje lúdico.

- ❖ El principio de significatividad: Consiste en determinar los elementos esenciales de los contenidos aprendidos para que en el ejercicio lúdico se logre reconocer los conocimientos de importancia y aplicarlos en los diversos ejercicios que se implementen. Este principio no solo está relacionado con el juego y su significación, sino también a los contenidos que se deben de desarrollar antes de que se inicie el juego o la actividad lúdica. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) menciona que: “Principio de significatividad: hace referencia a que, el juego está lleno de significado, por ello es considerado como una actividad imprescindible para el desarrollo integral de la persona;”
- ❖ El principio de funcionalidad: Consiste en seleccionar ejercicios y mecánicas que permitan cuestionar y aplicar los contenidos que se han aprendido. Este principio su fin último es que los conocimientos teóricos se conviertan en conocimientos prácticos y que se haga una simulación de la realidad profesional. El principio de funcionalidad no solo se presenta como propuesta de evaluación de los conocimientos, sino también puede ser considerado como una forma lúdica de desarrollar los contenidos, esto en razón de que al desarrollar los contenidos de forma lúdica se considera que se está aprendiendo; por ejemplo, en una obra de teatro en donde se desarrollen contenidos temáticos, se aprende mientras se divierten y entretienen los participantes. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) señala lo siguiente: “Principio de funcionalidad: hace alusión a la capacidad estimulante que posee, ya que es un facilitador para el desarrollo de los individuos;”
- ❖ El principio de utilidad: Se relaciona con el principio de funcionalidad, la diferencia entre uno y otro consiste en que, el principio de utilidad busca la aplicabilidad del conocimiento y el principio de funcionalidad busca identificar el proceso para que los conocimientos sean

útiles; es decir primero se utiliza el principio de funcionalidad al identificar el proceso de aplicabilidad y posteriormente se identifica el principio de utilidad al ver que el proceso de funcionalidad obtuvo los resultados esperados, esto se aplica a la lúdica en el momento en que se desarrollan las diversas actividades, al igual que los principios anteriores, este principio se puede usar una vez que se tengan conocimientos ya adquiridos. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) dice que: “Principio de utilidad: hace referencia al uso que se le da a los nuevos saberes construidos durante el juego, movilizandolos saberes que ya se poseen con los nuevos al enfrentarse ante situaciones diversas;”

- ❖ El principio de globalidad: Consiste en que la aplicación de las actividades lúdicas integre tanto la parte de los procesos, los contenidos duros y la parte empírica que pueden adquirir del profesor, es en este principio donde se identifican elementos para poder decir que, si se puede hablar de aprendizaje lúdico y no solo de estrategias lúdicas, ya que a partir de las actividades lúdicas se logra obtener experiencias prácticas que a su vez se convierten en aprendizajes. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) establece que: “Principio de globalidad: éste se refiere a la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas de las cuales se tiene acceso a través de la asimilación y adaptación de la realidad externa con los nuevos saberes; “
- ❖ El principio de culturalidad: Se constituye de actividades artísticas y creativas que permiten lograr plantear diversas formas de aprender desde diversos espacios, algunas veces se piensa que solo se aprende en el aula, de acuerdo al aprendizaje lúdico, se considera que se aprende en todo momento y en cualquier lugar; por ejemplo, cuando se asiste a una obra de teatro, tanto los actores como los asistentes aprenden de la temática desarrollada, también cuando se viaja se aprende a partir de las experiencias que se viven y de las situaciones lúdicas que producen placer y diversión, cuando es algo que le agrada o divierte a las personas, es tal el estado de satisfacción que se tienen que no se identifica que se está aprendiendo mientras se está divirtiendo, una simple plática con alguien puede ser considerada como aprendizaje lúdico. Hernández Pazos, Jocelin Jannin, (2020) comenta que: “Principio de culturalidad: este principio resalta la gran significación social del juego considerando que se trata de un ejercicio de preparación para la vida y, al mismo tiempo, como algo inherente al ser humano”

- ❖ El principio de satisfacción: Es un sentimiento que se identifica con el placer de haber llevado a cabo un objetivo, gusto o compromiso. Este principio de acuerdo al juego se logra cuando se es ganador en la competencia, pero también se pueden tener satisfacciones personales que al lograr el cometido que se quiere se aprende cual es el proceso para llegar al punto cometido.

- ❖ El principio de felicidad: Es un estado de ánimo de las personas que se obtiene ya sea por el cumplimiento de objetivos o simplemente porque de acuerdo a los gustos personales de los sujetos produce ese estado de ánimo, se relaciona este principio con la lúdica, ya que se considera que el alumno va aprender cuando le gusta lo que está aprendiendo o como lo está aprendiendo y eso le produce felicidad, cuantas veces terminamos odiando las matemáticas por que el profesor no sabía explicar, pero también cuantas veces amamos la biología por que el profesor nos dejó una actividad que nos gustaba y nos producía felicidad, es por ello que se podría decir que, el aprendizaje lúdico es el aprendizaje de la eterna felicidad.

- ❖ El principio del placer: Este principio se relaciona con los sentidos. De acuerdo a Aristóteles el aprendizaje se obtiene mediante los sentidos. En este caso en el aprendizaje lúdico se aprende de aquello que mediante los sentidos lo percibimos como algo que nos gusta o agrada, en este principio es importante la experiencia, ya que a partir del uso de los sentidos y de las actividades practicadas se adquiere conocimiento significativo, entonces aquellas actividades que nos producen placer y que se encuentran relacionadas con el contenido que se pretende aprender nos permitirá aprender de forma más fácil.

- ❖ El principio de la creatividad: Este principio corresponde tanto a los docentes como a los alumnos, a los profesores les corresponde por que deben de crear las actividades lúdicas de conformidad a los gustos de sus alumnos identificando cuáles son sus presencias para poder diseñar las actividades, en el caso de los alumnos deben de usar la creatividad para resolver las actividades y obtener la experiencia que se crea con la estrategia lúdica. La creatividad es la capacidad que tienen las personas para hacer diferente lo que es cotidiano, entonces cuando no nos gusta una materia, pero buscamos la forma en la que nos sea agradable, convertimos algo que no nos gusta en algo que de la forma en la que la aprendemos nos puede ser atractiva; por ejemplo, cuando no nos gusta leer, pero lo hacemos implementando actividades que nos agrandan como tomar café mientras lo

hacemos o escuchar música clásica mientras llevamos a cabo la lectura, entonces convertimos una actividad que no es de nuestro agrado con una actividad que en el futuro terminemos amando.

La motivación como factor importante en el aprendizaje lúdico

Como ya se mencionó en párrafos anteriores en el aprendizaje lúdico es necesario que se logre motivar a los alumnos mediante las diversas actividades que pueden generar en los alumnos, división, satisfacción, gozo y gusto por aprender. La motivación se define como el conjunto de elementos que propicia en los sujetos el impulso necesario para continuar realizando una actividad, esto pasa cuando a un alumno no le gusta estudiar, pero se enamora de una alumna, entonces todo cambia por que ahora existe un factor que lo motiva a ir diario a clases y aprender debido a este factor motivante. Manzano-León, Ana et. al. (2022) dice que:

La motivación es un concepto clave en el diseño de juegos o actividades lúdicas para construir experiencias atractivas que favorezcan comportamientos deseables en los jugadores (Kapp, 2012). La motivación es uno de los factores más importantes que afectan la velocidad, intensidad, dirección y persistencia del comportamiento humano. La motivación se define como un proceso que inicia y sostiene la conducta (Firat et al., 2018).

Existen dos tipos de motivación que son intrínseca y extrínseca, en el caso de la motivación intrínseca consiste en los factores personales en los que no existe algo que obligue al alumno a hacer la actividad lúdica, por que le gusta, apasiona y le satisface realizar la actividad, este tipo de motivación corresponde de forma individual a cada sujeto de acuerdo a sus gustos y pasiones, en la motivación intrínseca los factores que lo motivan están dentro del sujeto, esta motivación se observa cuando un profesionista estudia por que le apasiona su carrera. Manzano-León, Ana et. al. (2022) establece que:

A su vez, la motivación se divide en motivación intrínseca y motivación extrínseca. Por un lado, la motivación intrínseca se refiere a actividades realizadas por un interés o disfrute inherente, que no dependen de incentivos o presiones externas, sino que proporcionan de por sí una satisfacción personal, además es probablemente la responsable de la preponderancia del aprendizaje a lo largo de la vida. La motivación intrínseca ocurre cuando los jugadores realizan los retos propuestos por el hecho de disfrutar de la experiencia más que por ganar la recompensa relacionada

La motivación extrínseca en el aprendizaje lúdico consiste en los factores externos del alumno, en donde la actividad puede no ser de todo su agrado, o puede tampoco disfrutar, pero necesita realizarla por que se considera dentro de la escala de evaluación, a diferencia de la motivación intrínseca, en este tipo de motivación existen factores externos que motivan al sujeto como lo son los beneficios que puede obtener, como ejemplo se tiene aquel profesionista que estudia una carrera por que es bien pagada, no le apasiona la carrera, pero tiene un motivador externo que es el dinero. Manzano-León, Ana et. al. (2022) menciona que:

Por otro lado, la motivación extrínseca, se refiere a la realización de tareas por razones diferentes a la satisfacción personal. Los comportamientos o actividades realizadas desde la motivación extrínseca buscan conseguir una recompensa o evitar un castigo o penalización. La motivación no es personal, si no que la persona realiza la acción porque desea conseguir algo externo, por ejemplo, un aumento, una medalla, una recompensa, etc. En el ámbito educativo, ocurre cuando el alumnado sólo realiza las tareas propuestas con el objetivo de tener una calificación más alta, sin disfrutar el proceso de aprendizaje

Otro tema relacionado con la motivación es la fijación de metas, en el caso del aprendizaje lúdico es un pequeño ejemplo de las actividades que se desarrollan. ya que cada actividad es un escalón que va llevando a la meta preestablecida de los alumnos, en la vida es necesario que las metas que se fijan se vayan complementando con motivadores que permitan hacer más fácil el logro de esta, tal es el caso de la carrera profesional, en donde el docente puede hacer más fácil la meta de los alumnos el culminar la licenciatura mediante la implementación de estrategias lúdicas. Manzano-León, Ana et. al. (2022) señala que: “También se podría relacionar con la teoría de fijación de metas de Locke (1969), donde menciona que para poder motivar a una persona se deben fijar metas útiles, realistas y desafiantes, y ofrecer feedback para potenciar al máximo el éxito en su tarea”

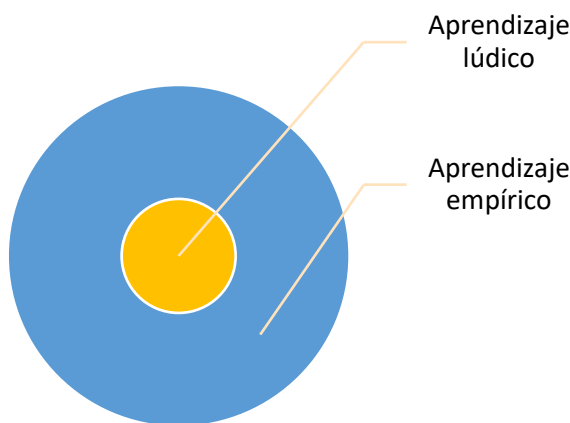
El aprendizaje empírico en el aprendizaje lúdico

El aprendizaje empírico es aquel que se obtiene mediante la experiencia, ha sido cuestionado este tipo de aprendizaje, por que se dice que no es un conocimiento científico, al no ser comprobado mediante un método científico. En este caso el aprendizaje empírico es muy utilizado en las carreras técnicas, este tipo de aprendizaje se relaciona con el aprendizaje lúdico; toda vez que, mediante las actividades lúdicas que se llevan a cabo, se busca que mediante la experiencia del ensayo – error

se adquieran los conocimientos significativos, el alumno adquiere la experiencia profesional mediante la ficción. La diferencia entre el aprendizaje empírico y el aprendizaje lúdico consiste en que, el aprendizaje empírico se adquiere con la experiencia y la práctica, pero no es siempre por medio de actividades que el sujeto considere divertidas, que disfrute o que le den satisfacción, puede adquirir experiencia a través de experiencias dolorosas, en el caso del aprendizaje lúdico se requiere del aprendizaje empírico por la experiencia que se obtiene con las actividades lúdicas, pero esas experiencias son obtenidas mediante la diversión, la alegría, el gozo y la satisfacción; es decir que el aprendizaje empírico comprende al aprendizaje lúdico. Manzano-León, Ana et. al. (2022) indica que:

En educación, la experiencia óptima que lleva a cada estudiante a un estado de flujo o flow es aquella en la que disfruta de la actividad en sí misma, y está totalmente inmerso en ella. Shernoff (2013) afirma que para lograr el compromiso de los estudiantes es necesario generar experiencias que simultáneamente provoquen concentración, interés y disfrute. Esto se basa en el hecho de que un flujo de aula óptimo que mejore el aspecto del trabajo (concentración) y el juego (disfrute) puede ser intrínsecamente significativo y cumplir una función preventiva frente a las consecuencias negativas para el aprendizaje (Shernoff et al., 2016). El estado de flujo es una experiencia positiva por naturaleza, ya que proporciona un estado de felicidad dentro del aula.

A continuación, se presenta un diagrama en donde se identifican las diferencias entre el aprendizaje empírico y el aprendizaje lúdico.



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

El lograr experiencias satisfactorias y positivas entre los alumnos propician que se motiven a aprender y esto beneficia al aprendizaje de forma específica se puede decir que el aprendizaje lúdico permite la motivación de los alumnos a adquirir conocimientos y a querer seguir aprendiendo. Manzano-León, Ana et. al. (2022) dice que: “Una experiencia que genera efectos positivos y mejora el clima del aula. Este compromiso conduce a facilitar el desarrollo y crecimiento personal del alumnado”

Ya se hablaba en párrafos anteriores del flujo identificando a este como los elementos que permiten que el aprendizaje se lleve de forma rápida y satisfactoria, se considera que estos elementos deben de organizarse en tres etapas que son: el contenido estudiado de forma lúdica, las actividades lúdicas que motivan la práctica y la evaluación lúdica como forma para valorar la adquisición de conocimientos, como se puede observar todos los elementos se pueden desarrollar de forma lúdica haciéndolas atractivas para los alumnos de forma divertida y satisfactoria. Manzano-León, Ana et. al. (2022) señala que:

Para conseguir este equilibrio entre dificultad y disfrute de la experiencia, Csikszentmihalyi (2008) enumera componentes que habilitan el estado de flujo: desafíos alcanzables, concentración, metas y objetivos claramente definidos, retroalimentación directa e inmediata, control sobre sus acciones y pérdida del sentido del tiempo o experiencia autotélica

Se puede distinguir entre el aprendizaje empírico y el aprendizaje lúdico esto en razón de la forma en que se puede desarrollar uno y otro, en el caso del aprendizaje lúdico siempre se debe de buscar la satisfacción y la diversión de los alumnos, en el aprendizaje empírico se desarrolla de forma práctica sea o no sea una experiencia satisfactoria y divertida.

Deberá incluir los resultados obtenidos del análisis de los datos, propuestas o sugerencias sobre la problemática analizada y una discusión final para identificar como dar continuidad a esta investigación.

Resultado de la investigación

Se realizó el análisis de las respuestas emitida por los alumnos de la Licenciatura en Derecho Internacional de la materia de Justicia Constitucional que tiene un aproximado de 90 alumnos de los que se eligieron 37 que pertenecen a un grupo como una muestra representativa de los alumnos de la licenciatura.

El instrumento que se utilizó para la recopilación de la información fue mediante preguntas en donde se cuestionó si el aprendizaje lúdico se considera que es propicio para motivar a los alumnos a adquirir conocimientos significativos y poder observar si el aprendizaje lúdico solo se comprende como una estrategia lúdica o se puede considerar como un aprendizaje.

Se instrumentó una actividad en la que se desarrollaron contenidos lúdicos, ya que se presentó un video que explica el proceso del juicio de amparo indirecto, posteriormente se designó una actividad lúdica que se llevo a cabo en Kahoot, esta aplicación permite que los alumnos personalice a su jugador y después con un código ingresan a la aplicación, el profesor les da acceso y formula preguntas que deben de responder en tiempo real, al finalizar la formulación de respuestas sale un puntero con el jugador que lleva más puntos, con esta actividad lúdica permite implementar una actividad lúdica y una evaluación que permita valorar si se entendió el contenido lúdico.

El objetivo de la actividad es:

Aprender el proceso del juicio de amparo indirecto mediante contenidos lúdicos, con la finalidad de evaluar los conocimientos adquiridos mediante la aplicación Kahoot para lograr motivar a los alumnos a aprender el juicio de amparo indirecto

Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

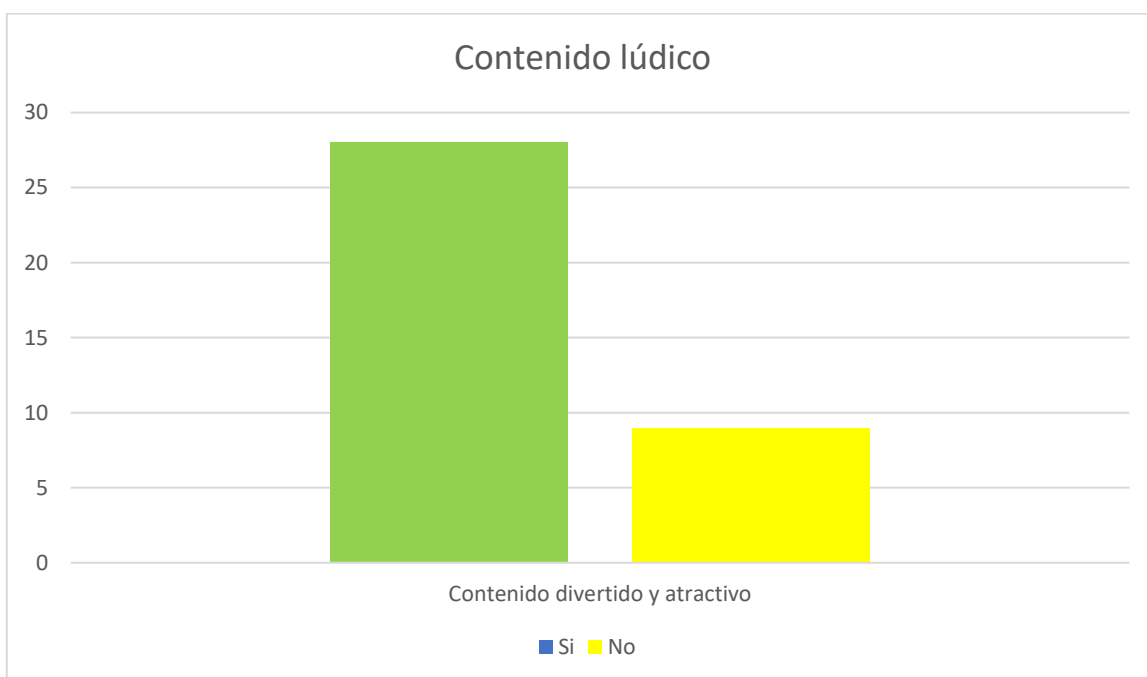
El aprendizaje lúdico se desarrolló a partir de la actividad lúdica que se designó a los alumnos, con la finalidad de adquirir conocimiento, logrando que los alumnos vean de forma atractiva la actividad, se motiven y se diviertan al momento de realizarla. Las instrucciones que se dieron en la actividad son las siguientes:

- 1.- Revisar el video en donde se explica el proceso del amparo indirecto
- 2.- Realizar anotaciones de los contenidos vistos en el video
- 3.- Ingresar a la aplicación Kahoot y seleccionar la identidad del jugador con el que va a participar
- 4.- Responder las preguntas en el tiempo destinado

5.- Subir el puntaje obtenido en la actividad

Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

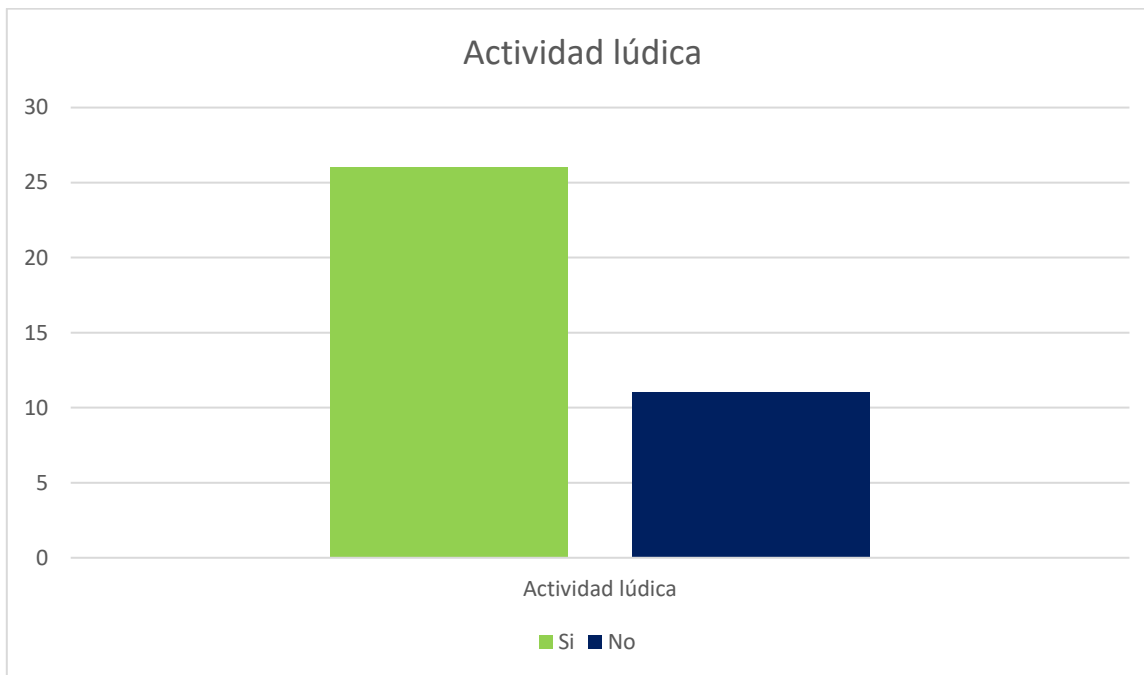
Se realizaron preguntas a los alumnos para observar su percepción respecto a la actividad lúdica que se asignó y poder evaluar si el aprendizaje lúdico se puede considerar como tal o es una estrategia lúdica que solo tiene sus efectos mediante la implementación de actividades. La primera pregunta que se formuló fue: ¿El desarrollo del contenido del video lo considera atractivo y divertido? Los resultados que se obtuvieron fueron:



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

De las respuestas obtenidas se observa que la mayoría de los alumnos consideró que el contenido del video es atractivo y divertido lo que permitió atraer su atención y entender de mejor manera los contenidos presentados, en este caso el proceso de amparo indirecto es un tema complejo debido a las etapas procesales que se desarrollan durante el proceso, los alumnos comentan que al tenerlo en video les permite repetir las veces que sea necesario el contenido o en su caso repetir en cierta parte del video los contenidos que requieran reafirmar.

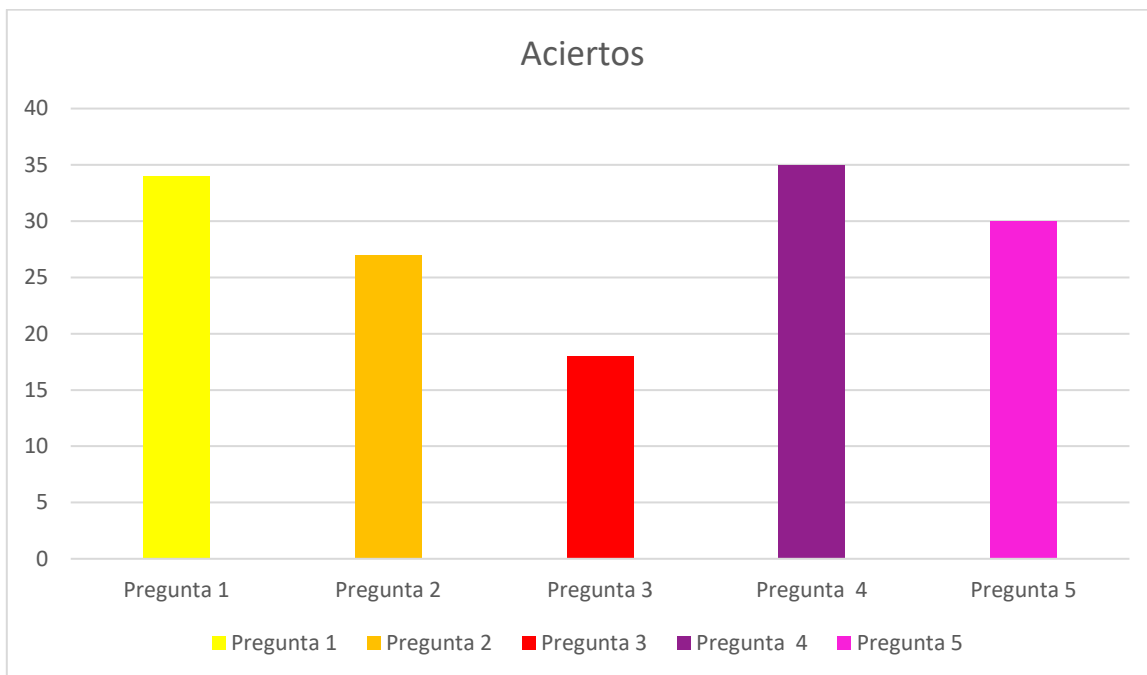
La siguiente pregunta que se formuló fue: ¿La actividad en la aplicación le permitió aprender mediante el error – ensayo? Las respuestas que se obtuvieron fueron las siguientes:



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

Como se puede analizar de la gráfica anterior se observa que la mayoría de los alumnos consideran que aprendieron mediante la actividad asignada, mencionando que se divirtieron mucho y consideran que la actividad es muy atractiva, algunos otros mencionaron que no sintieron pasar el tiempo de la clase, pero también existieron áreas de oportunidad al destacar que sin el contenido lúdico no hubiesen podido realizar la actividad, a lo que se llega a la conclusión de que para poder llegar al aprendizaje lúdico es indispensable del contenido lúdico y para reafirmar el conocimiento se puede utilizar la actividad lúdica, pero todo el proceso de contenido y evaluación dan como resultado el aprendizaje lúdico que hace que este proceso sea divertido y que lo disfruten los alumnos.

La siguiente gráfica contiene los resultados de cinco preguntas que se les realizó a los alumnos del tema “El juicio de amparo indirecto” de conformidad a los 37 alumnos que se encuentran inscritos en la materia.



Fuente: Rubén Escobedo Cabello (2023)

De la gráfica anterior se analiza que la mayoría de los alumnos obtuvieron resultados positivos en la evaluación lúdica que se realizó con la utilización de la aplicación Kahooto en la que los alumnos se observaron que se divirtieron y crearon enlaces de comunicación entre ellos con risas y caras de alegría: por lo tanto, se puede demostrar con esto que tanto el contenido lúdico como la actividad lúdica sirvieron de forma significativa para lograr el aprendizaje lúdico.

CONCLUSIONES

Se concluye que, de conformidad al marco teórico el concepto de lúdica y juego no son sinónimos, existen elementos que los relacionan entre si como lo es la satisfacción y la diversión que propician ambos, pero el juego se considera como parte de la lúdica, ya que existen diversas actividades que se pueden realizar y que pueden ser consideradas como lúdicas.

El aprendizaje lúdico se puede considerar como tal y no como una estrategia lúdica, ya que se requiere de todo un proceso para poder lograr dicho aprendizaje, pero es importante resaltar que sin el contenido lúdico pierde uno de los elementos indispensables para lograr adquirir el conocimiento significativo.

Se concluye que, el aprendizaje empírico y el aprendizaje lúdico se encuentran relacionados, pero se considera primero al aprendizaje empírico que con lleva a la práctica mediante la cual se obtiene la experiencia la que puede ser una experiencia positiva o negativa, pero de ambas se obtiene aprendizaje y en el aprendizaje lúdico se aprende mediante la practica que se lleva en las actividades realizadas de forma lúdica, pero a diferencia del aprendizaje empírico, en el aprendizaje lúdico parte de experiencias satisfactorias y divertidas.

Finalmente, de las preguntas realizadas y de las observaciones que se llevaron a cabo, se observa que, tanto el contenido lúdico como las estrategias lúdicas son elementos que corresponden al aprendizaje lúdico y son mediante ellas que se logra que el alumno se motive a aprender y que vea de forma atractiva y divertida adquirir los conocimientos de temas que pueden ser complejos, pero que mediante el proceso lúdico se logra entender de forma clara los contenidos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baudrillard, Jean. (1981). De la seducción. España: Ediciones Catedra S.A.

Domínguez Chavarría, Claudia Teresa. (2015). La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada. México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Gallardo López, José Alberto. (2018). Teoría del juego como recurso educativo. España: Universidad Pablo de Olavide.

Hernández Pazos, Jocelin Jannin. (2020). El juego y la lúdica como estrategias didácticas en los procesos de formación profesional de los alumnos normalistas. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Manzano-León, Ana et. al. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. España: Revista espacios

Patin Ninabanda, Rita. (2016). Manual de Estrategias lúdicas. Ecuador: Universidad Nacional de chimborazo

Pomare Smith, Katia Alcira y Steele Antonio, Judith Omaira. (2018). La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo. Colombia: Universidad de la costa

Posada González, Regis. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Colombia: Universidad nacional e Colombia

Saldaña Rosas, Alejandro José y Mazzotti Pabello, Giovanna M. (2023). Seducción y dominación social: apuntes para la construcción de un tipo ideal. Costa Rica: Universidad de Costa Rica

Sosa Espinosa, Asetet, et. al. (2018). El aprendizaje ludico como estrategia didáctica: El territorio en juego. España: Valencia

Zuboff, Shoshana. (2019). La era del capitalismo de la vigilancia. España: PAIDOS