

RECIBIDO: 13 DE MAYO DE 2025. REVISADO: 14 DE MAYO DE 2025. ACEPTADO: 15 DE MAYO DE 2025.

DEL JUEGO AL APRENDIZAJE: LA LÚDICA EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE A NIVEL LICENCIATURA UNA AVENTURA DESCONOCIDA

*FROM PLAY TO LEARNING: PLAYFULNESS IN
UNDERGRADUATE LEARNING ENVIRONMENTS,
AN UNKNOWN ADVENTURE*

Dra. Claudia Margarita Abascal Hernández

FMVZ-UJED

fibula1981@gmail.com

ORCID: 0009-0000-3571-5354

MC Celeste Mata Páez

FMVZ-UJED

celeste.mata@ujed.mx

ORCID: 0009-0005-1742-4728

MVZ Luis Enrique Serrano Valverde

EST. 58

t.o.yt@hotmail.com

ORCID: 0009-0005-0370-8244

RESUMEN

La civilización occidental sufre una terrible deformación y un pavoroso empobrecimiento, que nos ha llevado a un “analfabetismo”, donde conocemos lo básico, pero somos incapaces de solucionar problemas en nuestra realidad, con lo que ya sabemos, es por eso que es de suma importancia tratar de cambiar en las aulas las técnicas de enseñanza –aprendizaje, una de estas herramientas es la lúdica.

El desarrollo de una inteligencia lúdica, que determine en el espacio y tiempo, hitos de placer, felicidad, goce, implicando la acción mental y corporal, creando explosiones de inteligencia humana permitiendo un desarrollo neuro-cognitivo, lo que desemboca en el desarrollo de nuevas habilidades debido a su organización compleja debida a un estímulo externo siendo este desarrollo complejo y adaptativo finalmente creando un desarrollo positivo (Foster,2022).

El presente estudio pretende reflejar los beneficios del juego, en cualquier etapa de enseñanza-aprendizaje de alumnos a nivel licenciatura, haciendo hincapié que no importa el nivel de educación que se curse, es prudente utilizar este tipo de estrategias para motivar, reflexionar, socializar dentro de un grupo y así generar las conexiones neuronales que conlleven el aprendizaje.

Palabras clave: Lúdica; Aprendizaje; Universidad

ABSTRACT

Western civilization suffers a terrible deformation and a dreadful impoverishment, which has led us to an “illiteracy”, where we know the basics, but we are unable to solve problems in our reality, to our knowledge, It is therefore of utmost importance to try to change teaching-learning techniques in the classroom, one of these tools is the playful.

The development of a playful intelligence, which determines in space and time, milestones of pleasure, happiness, enjoyment, involving mental and bodily action, creating explosions of human intelligence allowing a neuro-cognitive development, which leads to the development of new skills due to its complex organization due to an external stimulus being this complex and adaptive development finally creating a positive development (Foster,2022).

The present study aims to reflect the benefits of play, at any stage of teaching-learning of students at the undergraduate level, emphasizing that no matter the level of education being studied, it is prudent to use this type of strategies to motivate, reflect, socialize within a group and thus generate the neural connections that lead to learning.

Key Words: Playfulness; learning; University

INTRODUCCIÓN

V

ivir es experimentar sucesos consecutivos que modifican la vida. El inicio no fija el rumbo ni el resultado del desarrollo, pero claramente ejerce un impacto en ambos. El curso del desarrollo está gobernado por la interacción bidireccional o multidireccional recíproca de factores genéticos/biológicos y experiencias e influencias ambientales (Foster,2022)

Las experiencias ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina y la serotonina. Estas moléculas mensajeras según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano. Desde estos puntos de vista se hace necesario ampliar los territorios cognitivos de los sujetos a través de la lúdica para que como mínimo exista una transformación de las miradas y podamos comprender el mundo de una forma natural y placentera (Yturralde, 2002)

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, ni actividades, ni una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana Jiménez (2005).

Para maximizar el impacto del Aprendizaje Experiencial, es esencial integrar la lúdica de manera equilibrada con otros elementos educativos. La reflexión, la aplicación práctica y la conexión con los objetivos de aprendizaje, deben estar en la mira para asegurar que las experiencias sean significativas y potencialmente transformadoras. La lúdica puede ser la chispa brillante que atrapa el interés y la motivación, pero debe ir acompañada de procesos que fomenten la introspección y la transferencia de conocimientos a situaciones reales (Acevedo,2020).

Desconocer esta realidad como docentes para asumir el proceso de enseñanza-aprendizaje en la actualidad, es negar la experiencia cultural de los alumnos y las grandes posibilidades que tiene el juego como elemento de socialización y de producción de conocimiento

El docente es una de las personas más significativas en el sistema educativo y su rol tiene una tarea fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas, debido a que es uno de los encargados del proceso enseñanza-aprendizaje y de transmitir todos los conocimientos para el adecuado desarrollo profesional.

Es importante como docentes buscar estrategias de aprendizaje en el aula de clase para despertar el interés de los estudiantes de una manera no tradicional sino diferente, de forma que se pueda salir de los esquemas regulares.

Como lo menciona Posada-González (2014), la actividad lúdica “es una oportunidad para que el

estudiante, protagonista del proceso enseñanza aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender y el cómo, hacer de la actividad lúdica la manera creativa, constructiva, abierta a interactuar con el conocimiento”.

Por ende, la actividad lúdica es una herramienta estratégica de enseñanza-aprendizaje cuyo propósito es despertar la curiosidad y motivación,

ayudar al desenvolvimiento de su lenguaje y hacer de ellos personas creativas, por lo que la lúdica es una necesidad del ser humano. En el momento en que juega, este vive experiencias que lo disponen a afrontar responsabilidades en la sociedad de la que hará parte, se favorece la comunicación y la creación por ser una forma de expresión espontánea y motivadora (Lara, (2017).



MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes

Para hablar de la historia de la lúdica, tendríamos que referirnos, a absolutamente todos los momentos de la vida del hombre sobre la tierra, ya que a partir de la generación de conciencia, hablemos de la teoría de la evolución del mono al hombre, diríamos que desde la misma creación de herramientas, la construcción de hogares, son condiciones recreativas, ya que es la lúdica que parte del ocio, momento máximo de creatividad y lúdica (Andreu, 1996)

En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas está el juego y la lúdica que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, proviene del latín *ludicer*, *ludicruz*; del francés *ludique*, *ludus* y del castellano de lúdico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

Los Romanos definieron lúdica como la plástica animada y creativa, como alegría y jolgorio.

Para hebreos era conceptuado como broma y risa, para los alemanes como placer.

En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental.

La "Teoría de la expresión" según Bernan Mason plantea que la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales. A nivel sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación. Estas conceptualizaciones y otras que existen nos han presentado la posibilidad que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar goce y placer y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo (Andreu, 1996).

El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. Para el aprendizaje, la lúdica es fundamental (candela, 2020).

En el ámbito educativo, la lúdica puede: Fomentar el aprendizaje significativo, Mejorar la atención, Fomentar la participación del estudiante, Fomentar la colaboración y el pensamiento crítico, Preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos futuros.

Sandoval, et.al., (2017), lo que persigue el maestro es que el estudiante sea motivado y alcance las metas de aprendizaje, que no sea una simple rutina, lo que conlleva la preparación de las estrategias que empleará cada día en el aula, de manera consciente e intencional. Por su parte, para Gómez et.al., (2015), la lúdica, constituye un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje. Asimismo, el docente considera que las estrategias empleadas le han permitido observar mejoría en los alumnos

La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encaminarse a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Tovar, 2023).

Consecuentemente, la lúdica se entrelaza estrechamente con el aprendizaje. Nunes (2002) sostiene que la lúdica, cuando es adecuadamente aplicada y comprendida, tiene un impacto significativo y positivo en la mejora del aprendizaje

1.2 Principios Didácticos

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984) citado por Olmos (2015). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

1. Carácter científico. Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.
2. Sistematización. Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.
3. Relación entre la teoría y la práctica. Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.
4. Relación entre lo concreto y lo abstracto. Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.
5. Independencia cognitiva. El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.
6. Comprensión o asequibilidad. La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.
7. De lo individual y lo grupal. El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

8. De solidez de los conocimientos. Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

1.3 Fisiología y el Juego

Cuando jugamos, nuestros pensamientos, sentimientos, emociones y actuaciones no son posibles sin la intervención de una serie de sustancias mensajeras (neurotransmisores, neurohormonas, etc.), como la dopamina que es la encargada de iniciar el proceso creativo y desbordante de una acción lúdica. Es así como la dopamina también se puede convertir en noradrenalina que es la sustancia neurotransmisora segregada por el sistema nervioso simpático encargada de generar un estado de ánimo alegre, libertario y espontáneo que necesita el sujeto lúdico en su acción de jugar. El impulso lúdico del juego provoca la liberación de otro tipo de sustancias mensajeras como la acetilcolina que transporta nuestros pensamientos, los procesos lógicos, nuestros juicios y nuestra capacidad de hacer análisis críticos cuando interactuamos con juegos de alto nivel de pensamiento.

La serotonina actúa como un calmante emocional, haciendo perder un poco la conciencia, y como somnífero; la dopamina excita de forma emocional y sexual, activa la conciencia, la fantasía y la creatividad; la acetilcolina hace posible la memoria y los conocimientos intelectuales, agudiza las percepciones y es el neurotransmisor de nuestros pensamientos; la noradrenalina hace estar despierto y tener claridad de conocimientos, activa al estar alerta, pero también las reacciones agresivas; el GABA actúa como tranquilizador y relajante". Zehentbauer, (1995) mencionado por Jiménez (2005).

METODOLOGÍA

Este artículo de investigación tiene un desarrollo de corte cualitativo, en la medida en que centra su proceso de recolección de información en la descripción de vivencias que acontecen en la vida y cotidianidad de los actores sociales.

Se define como un enfoque que busca comprender los fenómenos desde la perspectiva de los *participantes*, explorándolos en su ambiente natural y en relación con su contexto.

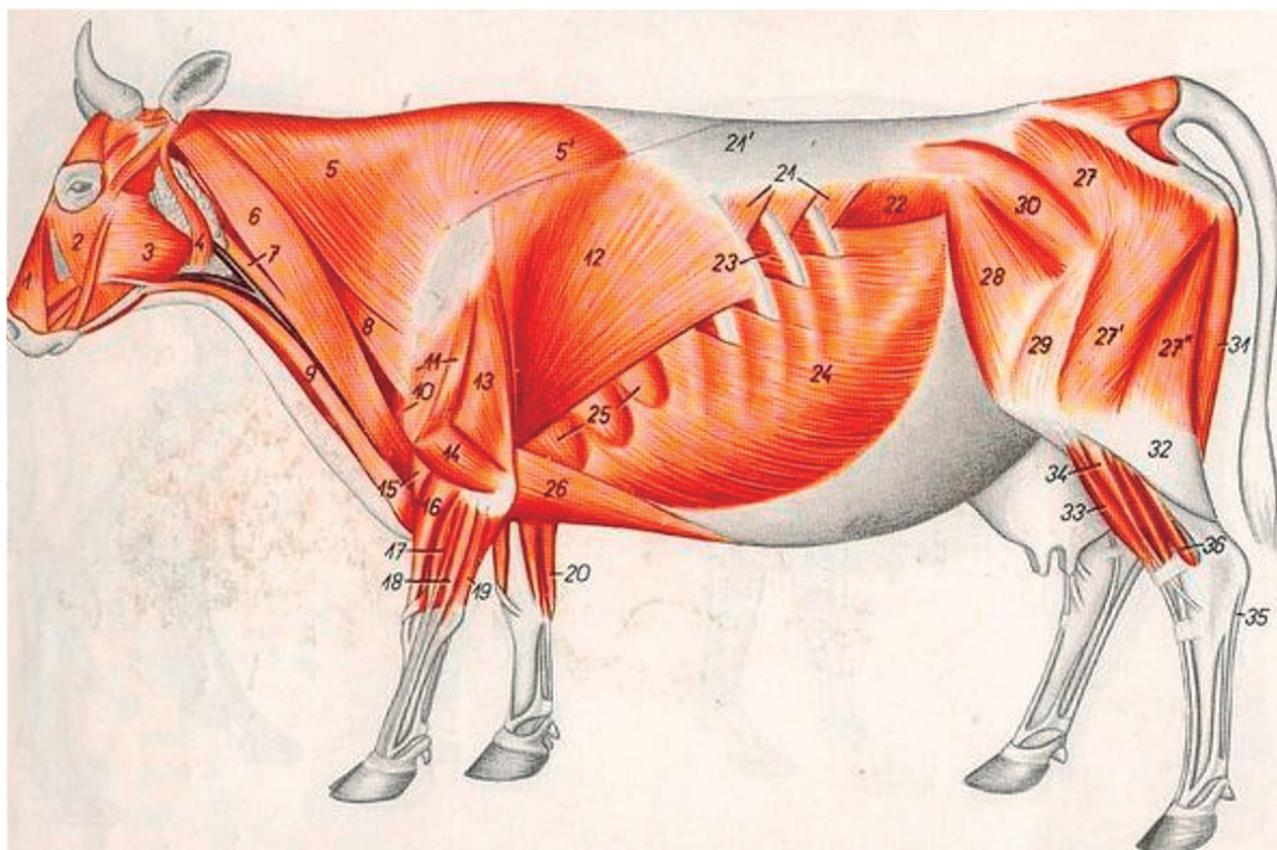
Entre estas técnicas se incluyen la aplicación de pruebas, evaluaciones y su comparación, al realizar la actividad en semestres pares.

La actividad lúdica se aplicó a los grupos de primer semestre "A" de la Facultad de medicina

Veterinaria y Zootecnia de la UJED, ubicada en carretera al Mezquital KM 11.5 en la Cd de Durango Dgo. Durante el periodo agosto-diciembre, durante 4 años, valorando a cuatro grupos de 30 alumnos promedio cada grupo. Usaremos un juego tradicional mexicano. Los juegos tradicionales de México son una rica herencia cultural que se ha transmitido de generación en generación, incluyendo juegos como la lotería mexicana, reforzando las costumbres y la cultura mexicana.

Las reglas serán:

- Cada alumno deberá traer 10 frijoles.
- Una carta donde se presentan los músculos de la vaca ya numerados por el libro.
- Tarjeta que es la misma para todos.
- 10 dulces con envoltura.
- Una hoja en blanco.
- Tarjetas que usará el maestro donde se encuentran los músculos escritos con su respectivo número.



Carta sacada de libro Atlas de Anatomía de los Animales Domésticos (Peter Popesko tomo III)

Juego

- Cada alumno en su hoja blanca (de máquina o libreta) anotará 10 números al gusto; tiene 36 opciones.
- Esa hoja blanca será su tarjeta de juego.
- El profesor es el único encargado de pregonar los músculos por su nombre en español, o por su nombre en latín, o por su nacimiento e inserción.
- Antes de empezar, cada alumno deberá pagar su derecho al juego con un dulce.
- El profesor pregonará el nombre del músculo y en la tarjeta del dibujo deberá identificarlo y poner un frijol.
- Al tener los 10 músculos que él previamente escogió, gritará ¡Lotería! o ¡Yo!.
- El profesor se acerca al lugar y revisa las tarjetas que ya pasaron y los números que el alumno escogió, verificando que los nombres pregonados correspondan con los números que escogió previamente.
- Si tiene los 10 frijoles posicionados correctamente donde el nombre corresponde entonces habrá ganado.
- El profesor entregará los dulces que se juntaron y exentará del examen a quien gane tres veces.
- Esto se repite hasta que se terminen los dulces o si el grupo decide terminarlo antes.
- Después de 10 días se aplica el tercer parcial que contiene la competencia de ubicar, reconocer y nombrar los músculos de la vaca.

del periodo “A” con un mejor promedio dentro de ese parcial, siendo que son grupos heterogéneos, son capaces de formar relaciones y vínculos más estrechos entre sí, así como de ser un grupo que a lo largo de 8 semestres (la carrera es de 10) permanecen unidos casi hasta el final, son grupos que se ponen de acuerdo con facilidad y les gusta trabajar en equipo.

No así los grupos del periodo “B” obtienen promedios generales por grupo inferiores a los del semestre del periodo “A”, asimismo los maestros tutores refieren problemas de tipo personal en este grupo de alumnos.

Grupo Año	Evaluación
2021 A	7.7
2021 B	6.0
2022 A	7.9
2022 B	5.8
2023 A	7.0
2023 B	6.5
2024 A	8.0
2024 B	5.3

RESULTADOS

Al realizar esta actividad “La lotería de los músculos”, los alumnos, aunque estén a nivel licenciatura el simple hecho de ganar dulces, los motiva, los hace competitivos, y los invita a estudiar, los alumnos que no participan en clase por lo regular se sienten cómodos y realizan la actividad sin problema.

La siguiente tabla representa los promedios por grupo, por semestre y por periodo, siendo los grupos

Dentro del grupo siempre hay momentos de competencia entre ellos pero después de la actividad, muestran ser empáticos con los otros, a los cuales no hicieron parte de su grupo o compitieron en algún momento del semestre, entiéndase que esta dinámica se da al final, así después de esta actividad hay bromas, ayuda entre ellos, casi como risas, algunas veces después de los 10 dulces, han querido apostar dinero (\$1 peso), al llegar al final de

semestre los grupos del periodo “A” de 2021, 2022, 2023 y 2024 muestran empatía entre sí, se apoyan a estudiar, se aplauden cuando termina una exposición final y al dar resultado a los alumnos exentos. No así con los grupos del periodo “B” de los mismos, son apáticos ante cualquier situación, no muestran interés y siempre están los grupitos que se formaron desde un principio por afinidad, durante clase están bostezando y preguntan que si ellos no jugarán a la lotería, ya que los grupos de más arriba les platican su experiencia.

Después de esta actividad, que está planeada para días antes que los alumnos presenten su tercer examen parcial, las notas obtenidas en su examen a diferencia de los alumnos a los cuales no se les aplica esta estrategia es notoria, tomando en cuenta que solo en este tema se aplican este tipo de estrategias, se evaluó solo la calificación correspondiente a ese examen, a lo cual se le sacó un promedio por grupo.

DISCUSIÓN

La lúdica es fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje puesto que permite que el estudiante se apropie de lo que quiere aprender, a través de actividades y estrategias pedagógicas que ayuden a fortalecer las dimensiones del desarrollo. Esto queda fehacientemente demostrado al mostrar los resultados de los exámenes del último periodo donde muestran que con esta actividad se apropiaron del conocimiento requerido, no solo para ganar sino para su quehacer profesional.

Es importante resaltar que, al momento de ejecutar una actividad lúdica, se deben tener en cuenta las necesidades de cada materia para así mismo lograr aprendizajes significativos en ambientes agradables de manera natural. Además, favorece en las personas la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad convirtiéndose así en una de las actividades más recreativas y primordiales para el aprendizaje. Muestra incluso la capacidad de recordar con facilidad estos conocimientos adquiridos y reutilizarlos más adelante.

Un hecho importante dentro del aula es la motivación, y se da por hecho que dicha estrategia los motiva, trata de gestionar su felicidad en esos momentos, los hace responsables al traer su tarjetón para poder jugar así como los dulces, no ha habido semestre del periodo “A” donde se desarrolle esta actividad y que algún alumno no traiga su tarjeta o dulces.

La lúdica no es solo juego y recreación donde los niños se divierten, sino que además es una forma de aprender diferente; a su vez, aprovechan el tiempo de la mejor manera posible, es decir, en ella se pueden descubrir nuevos conocimientos, habilidades y capacidades en los niños, llevando a los docentes a cumplir una mejor labor y formación académica por medio de ideas innovadoras que dan como resultado el desarrollo de habilidades.

Además, se evidenció que la lúdica interfiere primordialmente en el desarrollo integral de los niños y niñas de la primera infancia para así fortalecer sus habilidades o capacidades necesarias en su vida diaria.

Es fundamental tener en cuenta el juego como estrategia pedagógica para afianzar su autoestima, ya que se ha evidenciado que fortalece muchos de los aspectos importantes para el desarrollo y el crecimiento de los alumnos, como lo son sus emociones, su personalidad, sus habilidades, entre otras, de la misma forma el docente debe ser capaz de guiar en estas técnicas en el aula para evitar conflictos o peleas que pudieran desgastar las relaciones que existen entre los integrantes del grupo.

Esto evidencia la necesidad de implementar nuevas estrategias para superar las debilidades que en esta temática exhiben los estudiantes. Tal como lo afirma Cordero (2017), las estrategias pasivas no producen resultados efectivos en el aprendizaje de los alumnos, es por ello que cualquier aspecto a enseñar requiere de un involucramiento activo de los estudiantes, que les permita descubrir el sentido de aprender variantes para lograr objetivos de aprendizaje así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora y escritora.

CONCLUSIONES

La anatomía es una materia difícil de estudiar para los estudiantes de medicina. La gran cantidad de información que hay que aprender, la necesidad de visualizar estructuras tridimensionales del cuerpo, el uso de jerga científica y términos técnicos, la complejidad del tema, la necesidad de memorizar todos los términos y detalles, además de que contamos con la anatomía comparada entre las 7 especies que están en el plan de estudios, es debido a esto que la materia de anatomía requiere de muchas horas memorizando nombres, es imposible aprenderla usando la lógica.

En lo que se refiere al aprendizaje significativo y su relación con el aprendizaje significativo, Moyolema (2015) refiere que ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

Reyes (2016) manifiesta que el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño, y, empleado en forma correcta, constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, además de ser una simple diversión. Por ello, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura constituye una estrategia metodológica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento de la misma, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes clases.

Por lo tanto, la realización de este tipo de actividades es de suma importancia en cualquier nivel de estudios, debido a que los resultados obtenidos son favorables para los grupos que las realizan y su vida.

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo-Montiel, L. T., Gómez-Valencia, M. V., Ortega-Arrieta, J. M., Valencia-Restrepo, M. del P., y Villa-Cardona, L. F. (2020). La lúdica como mediadora del aprendizaje para el desarrollo integral de los niños de la primera infancia. *Ciencia y Academia*
- Andreu, M., García, M. (1996). Actividades lúdicas en enseñanza de LFE. El juego didáctico. Noviembre 17, 2016, de I Congreso Internacional de España para Fines Específicos recuperado del sitio web <http://cvc.cervantes.es/enseñanza>
- Candela B.Y., Benavides J.B. (2020) Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo) versión On-line ISSN 2550-6587 ReHuSo vol.5 no.3 Portoviejo sep./dic. 2020.
- Cordero, J. (2017). 15 razones por las que los docentes implementan juegos y dinámicas lúdicas en sus clases. Recuperado de <http://webde-imaestrocmaf.com/portal/15-razones-de-las-estrategias-lúdicas-en-la-enseñanza-aprendizaje/>
- Förstera J., López I. C. (2022) Neurodesarrollo humano: un proceso de cambio continuo de un sistema abierto y sensible al contexto
- Gómez, T.; Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DQUEZ.pdf>
- https://www.academia.edu/35116787/ANTECEDENTES_L%C3%9ADICOS
- Jimenez, V.C.A (2005) INTELIGENCIA LUDICA: Juego y Pedagogía.... en tiempos de transformación, cooperativa nacional del magisterio Bogota, Colombia 1ª Edición
- Lara-Vásquez, M. C., Ferrigno-Zambrano, M. A., y Rodríguez-Carreño, A. M. (2017). Estrategias lúdicas pedagógicas para estimular y fortalecer el aprendizaje en niños y niñas del grado Jardín del Instituto Bolívar de Cartagena (Proyectos de investigación, Universidad de Cartagena). Repositorio. <http://hdl.handle.net/11227/5140>.
- Moyolema, C. (2015). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "c" y "d" de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egúez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. [Links]
- Nunes, P. (2002) Educación lúdica. Colombia: San Pablo 18, 19.
- Olmos, C (2015) La lúdica como jugar para aprender se utiliza desde tiempos remotos, hasta los más grandes filósofos la utilizaron para así llegar a un mejor aprendizaje o adquirir más fácil la capacidad para el conocimiento.
- Posada-González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (Trabajo de grado, Universidad Nacional de Colombia). Repositorio. <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>.
- Reyes, T. (2016). Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria. (Tesis doctoral). Universidad de Córdoba, Córdoba, España. [Links]
- Sandoval, M.; Ramírez, E. y Ospina, A. (2017). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez (sede Victoria Pautt). Recuperado de <http://repository.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5192/1/Proyecto%20pedagogia%20infantil%20-marzo%202017.pdf>
- Tovar, R.D.C., Gomez M.D.P., Getial N.C. (2023) Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar mes-mes, 2023, Volumen 7, Número 6.
- Yturalde, E. (2001). La Lúdica, el Constructivismo y el Aprendizaje Experiencial. Recuperado de: www.yturalde.com. Última revisión de esta publicación: MAY/14/2024