

Constancia de Aprobación

Por medio de la presente se da constancia que el artículo de investigación titulado: **Los procesos de aprendizaje y el papel de las TIC en la educación antes y durante el COVID-19**, de la autora *Silvia Brenda Embleton Sánchez*, ha sido aprobado para su publicación en el mes de diciembre, año 2022, Vol. IV, Número 1, en la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, con ISSN en línea: 2789-3855, indexada en Latindex Catálogo 2.0, LatinRev, Livre, REBID, entre otros.

El artículo ha sido evaluado y aprobado mediante el sistema de evaluación por pares de doble ciego (*double-blind peer review*), y la revisión anti plagio vía software de índice de similitud, cumpliendo con los estándares de aprobación establecidos por el Comité Editorial.

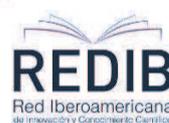
Se expide la presente constancia a los 18 días de enero del año 2023.

Podrá verificarse la publicación del artículo accediendo a <https://latam.redilat.org/>



Dr. Anton P. Baron
Editor en Jefe LATAM

Red de Investigadores Latinoamericanos



DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.345>

Los procesos de aprendizaje y el papel de las TIC en la educación antes y durante el COVID-19

Learning Processes and the Role of ICT in Education before and During COVID-19

Silvia Brenda Embleton Sánchez

Universidad Autónoma de Sinaloa
Unidad Académica de Psicología Mazatlán
silviabrenda.es@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-9045-5687>
Mazatlán, Sinaloa- México

Artículo recibido: día 2 de enero de 2023. Aceptado para publicación: 20 de enero de 2023.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

En educación el empleo de los sistemas de gestión de aprendizaje (SGA), los medios de comunicación (como la radio y la televisión), entre otros, permitieron que la educación siguiera fluyendo, si bien, tuvo y tiene aún algunas deficiencias, esto debido por la falta del acceso o la disponibilidad de la misma tecnología. Objetivo: Tiene el objetivo de conocer y analizar el papel de las TIC en la educación durante el COVID-19. Metodología: La investigación es de tipo cualitativa y se emplea la técnica de la investigación documental, se realizó una revisión de bases de datos como Redalyc, Google Académico, entre otros, se emplearon algunos repositorios tanto virtuales como de bibliotecas públicas para la consulta de libros, revistas y tesis digitales. Entre los resultados obtenidos en la investigación es que las TIC en la educación antes del COVID-19 eran una opción, pero durante la pandemia del COVID-19 se convirtieron en algo muy útil para poder llevar a cabo el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: procesos de aprendizaje, TIC, ambientes de aprendizaje

Abstract

In education, the use of learning management systems (EMS), the media (such as radio and television), among others, allowed education to continue flowing, although it had and still has some deficiencies, this due to the lack of access or availability of the same technology. Objective: It aims to know and analyze the role of ICT in education during COVID-19. Methodology: The research is qualitative and the technique of documentary research is used, a review of databases such as Redalyc, Google Scholar, among others, was carried out, some repositories were used both virtual and public libraries for the consultation of books, journals and digital theses. Among the results obtained in the research is that ICT in education before COVID-19 was an option, but during the COVID-19 pandemic they became very useful to be able to carry out the learning process.

Keywords: learning processes, ICT, learning environments

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Como citar: Embleton Sánchez, S. B. (2023). Los procesos de aprendizaje y el papel de las TIC en la educación antes y durante el COVID-19. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(1), 1376–1384. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.345>

INTRODUCCIÓN

Desde antes de la llegada al COVID-19, las TIC han jugado un papel importante dentro de la educación, empero, con la llegada del COVID-19 las TIC pasaron a hacer una parte fundamental en la educación; esto debido a que en el ámbito educativo las TIC han permitido que la educación siga activa, mediante los ambientes virtuales de aprendizaje, a su vez, por medio del empleo de la televisión y radio. De acuerdo con Coll, C. y Monereo, C. (Eds., 2008) "Las TIC han sido siempre, en sus diferentes estados de desarrollo, instrumentos para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras personas y otras generaciones los conocimientos adquiridos (COLL y MARTÍ, 2001)" (p. 22). Si bien pasamos ante una situación inédita para muchos que es la pandemia (COVID-19), el rol cotidiano que desempeñaban los maestros y estudiantes ha tenido que ser modificado, esto debido a que se enfrentaron al reto de aprender y enseñar mediante la tecnología.

La investigación tiene el objetivo de conocer y analizar el papel de las TIC en la educación durante el COVID-19, la investigación es de tipo cualitativa y se emplea la técnica de la investigación documental, se realizó una revisión de bases de datos como Redalyc, Google Académico, entre otros, se emplearon algunos repositorios tanto virtuales como de bibliotecas públicas para la consulta de libros, revistas y tesis digitales. Se divide en los procesos de aprendizaje y las TIC en la educación.

Procesos de aprendizaje

Betancourt D., W. (2013, citando a Aristóteles) "Todos los hombres poseen por Naturaleza el deseo de saber" (p. 33), si bien desde la infancia se puede observar a los niños como van descubriendo el entorno en donde se están desarrollando, y como el ser humano se cuestiona sobre diversas cosas poniendo en tela de juicio los paradigmas que estén en boga en ese momento (como por ejemplo en algún momento fue la idea de que la tierra era plana, entre otros ejemplos), dentro del deseo de saber, estará en la gran mayoría de los casos la admiración, ya que si algo no "deslumbró" a un niño en primer instancia este no hará por querer agarrarlo o recuperarlo (como por ejemplo cuando una caja para un niño deja de ser una simple caja para convertirse en una nave, un carro, etc.).

A su vez, la connotación de "bueno" o "malo" de un objeto del conocimiento también dependerá del contexto en el que el individuo se desarrolle, ya que la moralidad en toda la extensión de la palabra no es empleada de la misma manera en todas las partes del mundo.

A lo largo de nuestra vida vamos desarrollándonos dentro de las distintas esferas sociales que son el microsistema, mesosistema, exosistema y el macrosistema (en los que se encuentra la familia, los amigos, los vecinos y la sociedad en general). (Bronfenbrenner, U., 1987)

La escuela es la institución en donde el joven convive con personas de su edad o de otros grados; de acuerdo con Jiménez-Ottalengo & Moreno Valle (1997), "La institución educativa tiene lugar informalmente en el hogar y en la cultura general y, formalmente, en la compleja organización docente de la sociedad" (p. 96). Es decir, el hogar es la primera estancia informal en donde se adquiere conocimiento, la cultura general es la combinación del aprendizaje adquirido en casa con el que observamos en el día a día, la escuela es la institución formal en donde los jóvenes adquieren conocimientos nuevos y reafirman lo aprendido anteriormente.

La escuela, de acuerdo con Picardo Joao, O., et al. (2005):

"La Escuela –o centro escolar- es aquella institución social encargada del proceso de enseñanza aprendizaje, creada por la necesidad de completar la acción educativa de la familia y de generar las competencias intelectivas, habilidades y destrezas para que niños(as) y jóvenes puedan incorporarse a la sociedad. Generalmente las escuelas son parte de un sistema educativo nacional administrado por el Estado y con participación del sector privado, y están organizadas en ciclos o niveles a partir de dos categorizaciones básicas: primaria y Secundaria" (p. 145).

Es decir, a la escuela se le conoce como una institución que forma nuevas generaciones, a las cuales se les fomenta una educación que está basada en conocimientos, valores, creencias, artes y ciencia; todo esto con la finalidad de formar ciudadanos libres, solidarios, cívicos, participativos, etc. (Fernández Palomares (Coord.), 2009).

Durante la pandemia del COVID-19 muchos hogares se convirtieron en aulas temporales para recibir clases por medio de un dispositivo electrónico (como el celular, la computadora o laptop, televisión o radio), en donde muchos padres o cuidadores asumieron el rol de los guías para trabajar en conjunto con los docentes, con la finalidad de que los estudiantes pudieran llevar a cabo sus clases.

Los niños desde pequeños van adquiriendo conocimiento, valores, hábitos y costumbres, lo cual se ha estudiado intensamente por algunos investigadores, por ejemplo, Piaget, J. (1986), quien explica:

Educación es adaptar al niño al medio social adulto, es decir, transformar la constitución psicobiológica del individuo en función del conjunto de aquellas realidades colectivas a las que la conciencia común atribuye un cierto valor. Dos términos hay, por tanto, en la relación que constituye la educación: por una parte, el individuo en crecimiento; por otra, los valores sociales, intelectuales y morales en los que el educador está encargado de iniciarlo. (p.155).

Los procesos de aprendizaje de acuerdo con Sánchez Cerezo, S., et al. (2003), "son un proceso mediante el cual un sujeto adquiere destrezas, habilidades prácticas, incorporando todo el conocimiento previo al anterior y adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción" (p.16).

Los jóvenes constantemente aprenden nuevos conocimientos o reafirman lo que ya aprendieron con anterioridad; una persona puede aprender cierto conocimiento, pero si este no se reafirma o se lleva a la práctica, con el tiempo en ocasiones se olvida. Es decir, un joven puede aprender lo que estudió en una clase y recordarlo por un tiempo, pero después si a ese joven se le pregunta sobre lo que aprendió hace tiempo, se le dificultará recordarlo o no lo recordará. Esto suele ocurrir debido a su proceso de adaptación mental y a aprendizajes no consolidados como tales.

Con la modalidad de las clases virtuales o a distancia (tanto en modalidad sincrónicas y asincrónicas) los estudiantes fueron aprendiendo a utilizar el sistema de gestión de aprendizaje que su escuela estuviera manejando y a utilizar las diferentes aplicaciones para realizar el video llamadas en donde recibía las clases.

El proceso de adaptación mental, de acuerdo con Richmond, P. G. (1984) tiene 3 elementos que son "asimilación de la experiencia a la mente, la acomodación de la mente a la nueva experiencia y estados de equilibrio de adaptación progresivamente más estables" (p. 102)

Es decir, la asimilación en el proceso de adaptación mental ocurre cuando los jóvenes aplican las experiencias pasadas en las experiencias del presente; la acomodación se refiere a cuando el joven asimiló la experiencia pasada con la presente; y los estados de equilibrio de adaptación es en la que los jóvenes logran adaptar el conocimiento pasado a los nuevos, haciendo que la experiencia adquiera significado en la medida que son asimilados.

De acuerdo con Gearheart, Bill R. (1996, citando a Gagné) "los elementos básicos del fenómeno del aprendizaje son: 1) el alumno, 2) la situación estímulo (el fenómeno o los fenómenos que estimulan los sentidos del alumno), y 3) la respuesta (la acción resultante de la estimulación)" (p.50). En este proceso el alumno juega un papel conforme a la disposición que presente durante el periodo de enseñanza.

La situación estímulo comprende aquello que conforma toda situación que motive o desmotive el aprendizaje, de acuerdo con Woolfolk, Anita E. (2006, p. 315):

Cuando los niños tienen amigos o tienen pocos, los progenitores y los maestros ejercen una influencia importante en el aprovechamiento académico. Kathryn Wentzel y sus colaboradores

encontraron que la percepción del apoyo de los maestros se relaciona con una motivación positiva en los estudiantes para el aprendizaje y el ajuste en la escuela (Wetzel y Battle, 2001).

Un joven puede tener una motivación intrínseca o extrínseca, de acuerdo con Reeve (citando Deci y Ryan, 1985^a, 2005) la motivación intrínseca es “la inclinación innata de comprometer los intereses propios y ejercitar las capacidades personales para, de esa forma, buscar y dominar los desafíos máximos” (p.130); esta motivación surge de las curiosidades de los jóvenes por querer realizar algo, esta curiosidad lo hace comprometerse en cosas que los haga aprender; un ejemplo de esto es cuando un joven tiene curiosidad sobre un tema, el joven no descansa hasta que sabe todo sobre el tema, sin necesidad de que se lo pidan o haya alguna calificación de por medio.

La motivación extrínseca, de acuerdo con Reeve, J. (2005), es la que “surge a partir de incentivos y consecuencias ambientales” (p.130), en esta motivación, en el caso de los alumnos, se realizan las actividades con el fin de salir bien en el semestre o graduarse con honores, y esto es lo que los motiva a esforzarse en lo que realizan.

La respuesta es la acción que tendrá el alumno como resultante ante los estímulos presentados, estos se verán reflejados en las calificaciones, ya sean de manera positiva o negativa.

Para las teorías cognoscitivas, la manera en que los alumnos procesan el conocimiento determina qué aprenden, cómo y cuándo, así como la aplicación que den sobre este conocimiento adquirido; estas teorías se enfocan más en las funciones de las actitudes, los pensamientos, valores y creencias de los estudiantes, es de decir si los estudiantes tienen pensamientos negativos para los estudios o tienen la creencia de que si sacan buenas calificaciones los trataran mal y, por lo tanto, puede que eso afecte en su aprendizaje (Schunk, 2012).

Dentro de las estrategias de aprendizaje el juego acorde a Minerva Torres, C. (octubre-diciembre, 2002):

No solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. (p. 291)

De acuerdo con la UNICEF (2018) “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p. 7), desde pequeños estamos en constante aprendizaje, la familia es la parte nuclear en donde los infantes inician su proceso de aprendizaje, de acuerdo con Britton, Lesley (2000): “El juego es muy importante para el niño pequeño, puesto que le ayuda a aprender nuevas ideas y a ponerlas en práctica, a adaptarse socialmente y a superar problemas emocionales, especialmente en juegos imaginativos” (p. 29).

Los juegos en los procesos de aprendizaje si bien han estado teniendo más auge en estos momentos de pandemia del COVID-19, en muchos casos se ha abusado de esta estrategia, esto debido a que emplean el juego sin ningún objetivo como tal, y no lo llegan a emplear en algunos casos como complemento dentro del aprendizaje. Con base en Gallardo López, José A. y Gallardo Vázquez, Pedro (junio, 2018):

El juego ofrece múltiples posibilidades para abordar los contenidos curriculares de Educación Infantil. En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula (Iturbe, 2015). (p. 43).

Esto es, que el juego es un complemento y no todo dentro de la educación, Carrión, Ana A. (abril-junio, 2020) afirma que:

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica. (p. 132)

Ejemplo de esto podría llegar hacer el empleo del crucigrama para reafirmar unos conceptos que se hayan visto durante la clase y permitan al estudiante mediante esta actividad reafirmar un conocimiento previo, a su vez, esta herramienta puede llegar a ser una herramienta para el trabajo grupal en donde la participación de todos en el aula ayude en el llenado de ese crucigrama. Con base con Londoño Vásquez, L. M. y Rojas López, M. D. (2020):

Los juegos educativos toman una posición relevante como herramientas de apoyo en los procesos de aprendizaje, no solo por la versatilidad y motivación que logran en los participantes, sino por la posibilidad de incluirlos en la enseñanza en diversas áreas del conocimiento y lograr un aprendizaje efectivo por medio de práctica y experimentación. (p. 499)

Con la pandemia del COVID-19 a tenido mucho auge la gamificación y el aprendizaje basado en juegos en lo académico, si bien no es una temática nueva, en estos tiempos se a visualizado más el empleo de estas estrategias. Con base con Reyes Cabrera, W. y Quiñonez Pech, S. (2020):

En el aspecto teórico, la gamificación tiene sustento en tres teorías principales: la de comportamiento humano, de Fogg (2009); la de autodeterminación, de Ryan (2000); y la del flujo, de Csíkszentmihályi (1990); todas estas se basan en la motivación como un factor que potencializa el interés y el deseo de los participantes por continuar en el proceso de juego. (p. 9)

Estos aspectos teóricos los podemos relacionar con Bower, G. y Hilgard, E. (2011) "los psicólogos cognoscitivistas intentan comprender la "mente" y sus habilidades o logros en percepción, aprendizaje, pensamiento, y en el uso del lenguaje" (p. 521). Dentro de la gamificación los juegos que se realizan como estrategia se adaptan al contenido a aprender, y dentro de esta estrategia los estudiantes pueden adquirir logros de aprendizaje, la motivación en esta estrategia es más de tipo extrínseca, esto debido, a que se basa más en las notas o insignias que puede ir ganando conforme juega, sin embargo, la evaluación de la temática no está dentro del juego.

Dentro del aprendizaje basado en juegos se pueden llegar a emplear diferentes tipos de juegos, no necesariamente tienen que ser juegos adaptados al contenido a aprender, es decir, en esta estrategia es el contenido el que se adapta al juego en vez de que sea al revés como en la gamificación, ejemplo de esto juego de memoria sobre personajes de historia que se están abordando en esa unidad de estudio. De acuerdo con Cobos Serrano, M., et al. (2018) "El aprendizaje basado en juegos se basa en introducir el juego en las aulas para mejorar aspectos como el rendimiento, la concentración y el esfuerzo del alumnado." (p. 79). En este tipo de estrategia pueden ser tanto la motivación extrínseca como la intrínseca, esto debido a que puede hacer que los estudiantes intrínsecamente por la curiosidad de realizar la actividad y extrínsecamente en la de conseguir una nota pasable en la temática a trabajar.

Con base en Global Inclusive Education (2021):

Aprendizaje Constructivista: Debe de proveer al estudiante de las herramientas necesarias para ello construyan sus propios procesos en miras a resolver un problema o alcanzar un objetivo. Esto genera una participación activa del estudiante y la formación de un criterio propio que se va construyendo al interactuar con su entorno de juego. (Párr. 3)

Esto se puede ejemplificar con los rompecabezas que los y las estudiantes pueden armar de manera grupal en donde existe la participación de todo el salón o por equipos.

Las TIC en la educación

Con la llegada del COVID-19 el empleo de las TIC ya no eran una opción sino que era algo que se tenía que emplear, dentro las estrategias que se emplearon fueron los sistemas de gestión de aprendizaje en donde se construyeron las materias y aulas escolares para poder continuar con la educación tanto de manera sincrónica como asincrónica, a su vez, se emplearon medios de telecomunicación con la finalidad de tener un acercamiento al aprendizaje a distancia de una manera sincrónica en donde los docentes explicaban sus clases a través de diversas aplicaciones de videollamadas.

Dentro de los SGA, las videollamadas o las clases a través de la televisión, se empezó a utilizar la herramienta de los juegos; en donde estos permitían en ocasiones reforzar: coordinación motriz, memoria, interacción social, trabajo lógico matemático y en muchos de los casos comprensión lectora; a través de diferentes tipos de juegos como son los juegos de roles, juegos didácticos, juegos de dramatización, etcétera, dependiendo de la finalidad que se tenía de empleo.

Los juegos didácticos mediante el uso de las TIC permitieron que los estudiantes en general pudieran tener una forma de aprendizaje distinta a la convencional que no era tan frecuente su empleo antes de la pandemia del COVID-19-

MÉTODO

La investigación es de tipo cualitativa y se emplea la técnica de la investigación documental, se realizó una revisión de bases de datos como Redalyc, Google Académico, entre otros, se emplearon algunos repositorios tanto virtuales como de bibliotecas públicas para la consulta de libros, revistas y tesis digitales.

Entre los resultados obtenidos en la investigación es que las TIC en la educación antes del COVID-19 eran una opción, pero durante la pandemia del COVID-19 se convirtieron en algo muy útil para poder llevar a cabo el proceso de aprendizaje.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Con base en los distintos tratadistas que se consultaron en las distintas bases de datos, repositorios tanto virtuales como de bibliotecas públicas que se abordaron en la presente investigación, con la llegada del COVID-19, tanto las comunidades escolares como la sociedad en general, tuvieron que adoptar las TIC para poder realizar sus actividades cotidianas, si bien, fue y sigue siendo un reto para muchas personas el uso de las TIC.

En educación el empleo de los SGA, los medios de comunicación (como la radio y la televisión), entre otros, permitieron que la educación siguiera fluyendo, si bien, tuvo y tiene aún algunas deficiencias, esto debido por la falta del acceso o la disponibilidad de la misma tecnología.

Dentro de las aulas virtuales, el empleo de los juegos dentro de los procesos de aprendizaje es bueno, siempre y cuando, estos tengan el objetivo claro y la finalidad con la que se quieren emplear. A su vez, los juegos podrían servir como estimulante cognoscitivo y social que les permite un mejor desenvolvimiento social a las personas, estos se pueden aplicar de manera individual, grupos pequeños y grupos grandes. Existen diferentes tipos de juegos desde los juegos de roles, memorias, juegos realizados en aplicaciones como PowerPoint o aplicaciones de internet que le permite a los docentes elaborar material sobre las temáticas a abordar.

Durante esta pandemia del COVID-19 los juegos fueron aliados dentro de la educación para varios docentes, debido a que se emplearon como una estrategia para despertar el interés de los alumnos a aprender desde dinámicas realizadas en la modalidad virtual y algunas que podían realizar desde casa con sus padres o tutores.

REFERENCIAS

Betancourt D., W. (2013). La filosofía como modo de saber. *Aristóteles, Metafísica, A, 1 y 2*, (980 a 21-983 a 24). *Praxis Filosófica Nueva serie*, 37, 29-55.

Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano. Cognición y desarrollo humano*. Ediciones Paidós. Barcelona-Buenos Aires.-México.

Bower, G. y Hilgard, E. (2011). *Teorías del aprendizaje*. México: Trillas.

Britton, Lesley (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori. Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*. España: PAIDÓS Educación.

Carrión, Ana A. (abril-junio, 2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.

Cobos Serrano, M., et al. (2018). Aprendizaje basado en juegos utilizando plataformas online existentes. *Actas de las Jornadas Virtuales de Colaboración y Formación Virtual USATIC 2018, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8158026>

Coll, C. y Monereo, C. (Eds.) (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata.

Fernández Palomares, Francisco (Coord.). (2003, reimp. 2009). *Sociología de la Educación*. Madrid: PERSON EDUCACIÓN, S.A.

Gallardo López, José A. y Gallardo Vázquez, Pedro (junio, 2018). Teoría sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24 (Año XI), 41-51.

Gearheart, Bill R. (1996). *La enseñanza en niños con trastornos de aprendizaje*. Buenos Aires: Médica Panamericana.

Global Inclusive Education (2021). Principios del aprendizaje basado en juegos. Obtenido de https://redqualitasedu-my.sharepoint.com/personal/ppenalva_redqualitas_edu_uy/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fppenalva%5Fredqualitas%5Fedu%5Fuy%2FDocuments%2FMEC%20Microsoft%20Educator%20Community%2FCarlo%20Monroy%20%2D%20GBL%2FPrincipios%20del%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Juegos%2Epdf&parent=%2Fpersonal%2Fppenalva%5Fredqualitas%5Fedu%5Fuy%2FDocuments%2FMEC%20Microsoft%20Educator%20Community%2FCarlo%20Monroy%20%2D%20GBL&ga=1

González Moreno, C., Solovieva, Y., Quintanar Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308.

Jiménez-Ottalengo & Moreno Valle, Lucina (1997, reimp. 2008). *Sociología de la educación. La educación como institución y como organización. El entorno cognitivo cultural. Entornos axiológico, comunitario y ecológico*. México: Trillas.

Minerva Torres, C. (octubre-diciembre, 2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.

Londoño Vásquez, L. M. y Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. Obtenido de <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>

Piaget, Jean (1986). *Psicología y Pedagogía*. México: Origen/Planeta.

Picardo Joao, O., et al. (2005). Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación (edición El Salvador, 1a Edición). Centro de Investigación Educativa, Colegio García Flamenco.

Reeve, Johnmarshall (2005). Motivación y emoción. México: Mc Graw-Hill.

Reyes Cabrera, W. y Quiñonez Pech, S. (2020). Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario. *Apertura*, 12(2), pp. 6-19.

Richmond, P. G. (1984). Introducción a Piaget. Madrid: FUNDAMENTOS.

Sánchez Cerezo, S., et al. (2003). Diccionario de las ciencias de la educación. México: Santillana.

Schunk, Dale H. (2012). Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa. México: Pearson.

UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. New York: UNICEF.

Woolfolk, Anita E. (2006). Psicología Educativa. México: Prentice Hall.