



Actividades lúdicas en la educación superior: un estudio de caso de un curso de estudios generales el campus Liberia, Universidad Nacional

Karla Gabriela Ávila Badilla¹

karla.avila.badilla@una.cr

<https://orcid.org/0000-0002-9237-9366>

Universidad Nacional de Costa Rica

Costa Rica

Aurora Hernández Ulate

Aurora.hernandez.ulate@una.cr

<https://orcid.org/0000-0002-9237-9366>

Universidad Nacional de Costa Rica

Costa Rica

RESUMEN

En este artículo se analiza cómo las actividades lúdicas pueden ser efectivas para mejorar la comprensión del contenido y aumentar la participación y motivación de las personas estudiantes en las clases de la educación superior. La metodología es cualitativa, utilizando la revisión de fuentes secundarias y la técnica de análisis de caso de estudio en un curso de Estudios Generales o humanidades del Campus Liberia de la Universidad Nacional, en Costa Rica. Las conclusiones señalan que las actividades lúdicas potencian la participación de las personas estudiantes en la construcción de sus aprendizajes, la comunicación entre pares y producen integración en el grupo para la resolución de problemas.

Palabras clave: actividades lúdicas; educación superior; humanidades.

¹ Autor principal:

Correspondencia: karla.avila.badilla@una.cr

Recreational activities in higher education: a case study in the Humanities career at the Liberia campus, National University

ABSTRACT

This article analyzes how recreational activities can be effective to improve content comprehension and increase the participation and motivation of students in higher education classes. The methodology is qualitative, using the review of secondary sources and the case study analysis technique in a General Studies or Humanities course at the Liberia Campus of the National University, in Costa Rica. The conclusions indicate that recreational activities enhance the participation of students in the construction of their learning, communication between peers and produce integration in the group for problem solving.

Keywords: *recreational activities; higher education; humanities.*

Artículo recibido 19 mayo 2023

Aceptado para publicación: 19 junio 2023

INTRODUCCIÓN

Cuando estamos a cargo de una clase en la educación superior, nos encontramos con entornos de aprendizaje cada vez más complejos y diversos. Así, que nos hacemos partícipes de la constante búsqueda de estrategias andragógicas que favorezcan la calidad de la educación y el aprendizaje de la persona estudiante en entornos universitarios (Candela y Benavides, 2020). Una de las estrategias es la implementación de actividades lúdicas, la cual ha ganado un creciente interés a partir de mediados del siglo XX y se ha ampliado su utilización en años recientes (García-Arauz, Hormaza-Muñoz y Solórzano-Mendoza, 2021). Esto debido al reconocimiento de la importancia del juego como herramienta que facilita el aprendizaje, aumenta la motivación y mejora el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprehender conocimientos (Manzano-León, et al. 2022). Sin embargo, su uso frecuente ha estado tradicionalmente limitado a los niveles de educación primaria y secundaria y podrían surgirnos preguntas sobre su efectividad en entornos universitarios.

Reflexionamos sobre esto considerando que la educación superior presenta un desafío distinto a otros niveles, por la diversidad de disciplinas y estilos de aprendizaje, además de la necesidad de cultivar en las personas estudiantes las habilidades críticas y complejas que necesitaran para realizar un trabajo profesional después de graduarse. En este nivel educativo universitario, aún se promueven las clases magistrales o de exposición, pues el potencial de las actividades lúdicas para impulsar el aprendizaje y el rendimiento académico aún no ha sido explorado en profundidad, a pesar de algunas evidencias iniciales que sugieren su eficacia. Sumado a esto, se requiere de un esfuerzo para la adaptación de los programas y de capacitación académica para poder implementarlo en el aula, contextualizado a la disciplina y las necesidades de aplicación de los conocimientos en el futuro profesional de las personas estudiantes (Morales y Rodríguez, 2022).

En estas páginas se pretende a través de la revisión de fuentes secundarias aportar conocimientos que disminuyan la brecha entre la aplicación de actividades tradicionales en las aulas universitarias y las actividades lúdicas. Para esto nos hemos propuesto investigar con un estudio de caso cómo las actividades lúdicas pueden ser efectivas para mejorar la comprensión del contenido y aumentar la participación y motivación de los estudiantes en el entorno de la educación superior.

Con este propósito, este artículo en la primera parte estudia la aplicación de las actividades lúdicas en la educación superior y los tipos de actividades que se promueven. En la segunda parte, se analizan los diversos tipos de actividades lúdicas y evaluará su potencial para incentivar el aprendizaje en un estudio de caso de un curso de Estudios Generales de la Universidad Nacional, en Costa Rica. En la tercera parte, se discuten los resultados de la aplicación de las actividades lúdicas en el aula universitaria. Finalmente, en las conclusiones señalamos qué tipos de actividades lúdicas resultaron eficaces en el contexto del caso de estudio. Esto proporciona un ejemplo de su aplicación a los profesores de educación superior que buscan incorporar estas técnicas en su práctica docente.

Actividades lúdicas en la educación superior

La andragogía parte de reconocer las características únicas de las personas adultas como estudiantes y se basa en una serie de principios que guían la enseñanza y el aprendizaje considerando las experiencias previas, la capacidad de realizar aprendizaje autónomo y orientado a través de objetivos, de la práctica y la resolución de problemas (Caraballo, 2007). Como todo proceso orientado a los aprendizajes, en la educación superior se han experimentado cambios debido a la necesidad de adaptar las formas de enseñanza a entornos estudiantiles de personas adultas con distintas habilidades, conocimientos, valores, actitudes, capacidades y motivaciones para los aprendizajes (Caraballo, 2007). En los últimos años se ha incentivado el uso de estrategias más activas de aprendizaje, que incluyen las actividades lúdicas. Estas pueden definirse en la educación superior como aquellas actividades que utilizan elementos y estrategias de juego para fomentar el aprendizaje y la participación de las personas durante las clases en un contexto universitario. Estas actividades pueden variar en su formato y enfoque, pero comparten el objetivo de hacer que el proceso educativo sea más interactivo, participativo, motivador y significativo. Es difícil construir una línea de tiempo para la evolución del uso de las actividades lúdicas en las aulas universitarias porque el inicio de esta práctica andragógica no se encuentra claramente definida y su uso varía considerablemente dependiendo del contexto geográfico, institucional y disciplinario. Podríamos sugerir que para algunas áreas del conocimiento ha estado presente con las actividades prácticas y de experimentación. Pese a que no podemos aportar una línea de tiempo exacta, sí podemos afirmar que, desde mediados del siglo XX, el enfoque de la educación ha ido evolucionando hacia una pedagogía y andragogía más centrada en la persona estudiante, la incorporación de nuevas tecnologías a la enseñanza

y adquisición de nuevas habilidades y destrezas que el ayuden a comprender y evaluar críticamente la información que está recibiendo.

En las décadas de 1960 y 1970, con los avances tecnológicos tuvo lugar una revolución cuantitativa y fue posible introducir la creación de simulaciones en diversas áreas del conocimiento, que se fueron ampliando con las siguientes décadas tanto en teorías, como en métodos y herramientas. En estas dos primeras décadas del siglo XXI, hemos experimentado una revolución tecnológica que nos ha expuesto a grandes cantidades de estímulos e información y ha transformado nuestra forma de aprender. En este contexto, las actividades lúdicas han encontrado un espacio desde la dimensión institucional y desde las personas estudiantes para incorporarse como innovaciones para favorecer los aprendizajes (García-Arauz, Hormaza-Muñoz y Solórzano-Mendoza, 2021).

En los últimos años, con el avance de la tecnología y el crecimiento del aprendizaje en línea, las oportunidades para incorporar actividades lúdicas en la educación superior se han expandido. En la actualidad se han desarrollado una amplia variedad de aulas virtuales con juegos educativos digitales, experiencias presenciales de aprendizaje activo, que pueden o no ser acompañadas con apoyo tecnológico, y el concepto de “gamificación”, o la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha ganado espacio en los programas de clase (García-Arauz, Hormaza-Muñoz y Solórzano-Mendoza, 2021).

El uso de actividades lúdicas en la educación superior está creciendo porque se ha identificado que favorece el aprendizaje en tres aspectos primordialmente. El primero de ellos, se relaciona con una mejoría en la motivación para el aprendizaje y el compromiso de las personas estudiantes a través de la participación en las actividades lúdicas. Esto permite ajustar las actividades de aprendizaje a las características de las personas estudiantes considerando sus interseccionalidades, que son nativas digitales y que requieren otras formas de aprendizaje que favorezcan su atención y mejoren su concentración (Hernández, Mena y Ornelas, 2016). Esta mayor motivación y compromiso resulta en las aulas en una mayor disposición para explorar conceptos y adquirir conocimientos de manera más efectiva.

El segundo aspecto es el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales a través de la propuesta de situaciones de aprendizaje con actividades lúdicas que favorezcan la práctica de valores y actitudes para

el trabajo grupal, la construcción de conceptos, de soluciones alternativas y de comparación de situaciones y de aplicación de la creatividad, que colaboran en el aprendizaje mediante la experiencia sobre cómo relacionarse en grupos de trabajo y la adquisición no solo del aprendizaje de conocimientos, sino en su evaluación crítica de los aportes grupales.

Las situaciones de aprendizaje propuestas con un enfoque lúdico estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración entre las personas estudiantes (Johnson y Johnson, 2015). Estas habilidades son fundamentales en el entorno universitario y el ejercicio profesional, ya que permiten a las personas exponerse a situaciones en las que la experiencia de aprendizaje los reta a resolver problemas o simulaciones en un entorno de trabajo conjunto que debe ser efectivo y autorregulado por un marco de valores, por ejemplo, de manera respetuosa, cooperativa crítica y solidaria.

El tercer aspecto, se relaciona con una mayor retención de conocimientos de las personas estudiantes al aplicar actividades lúdicas. En clase se pueden realizar actividades diversas, como por ejemplo la simulación de situaciones o juegos de roles que implican la comprensión y aplicación de los conocimientos, explicación de los temas aprendidos entre pares, la construcción conjunta de conceptos que pueden explicar con sus propias palabras. Las experiencias vitales de las personas estudiantes al participar de las actividades lúdicas favorecen la comprensión y la retención de los contenidos al desarrollar un proceso de experiencia vital en el aprendizaje (Carpio, 2020; González, 2014; Salvat y Noguera, 2015).

METODOLOGÍA

Este estudio emplea un diseño de investigación cualitativa basada en las técnicas de revisión de fuentes secundarias y un estudio de caso. Para la revisión de la literatura, se seleccionaron y analizaron fuentes académicas de varias bases de datos, con el objetivo de identificar hallazgos en la investigación existente sobre la aplicación de actividades lúdicas en la educación superior.

Para el estudio de caso se seleccionó el curso Liderazgo y Gestión Local Comunitaria que es parte de los Estudios Generales del Campus Liberia de la Universidad Nacional, en el cual se han incorporado actividades lúdicas en el programa implementado en el I ciclo del 2023. Se recolectaron y analizaron datos a través de la documentación oficial, entrevistas a las personas estudiantes, y observaciones

directas. Se adoptaron estrategias como la triangulación de datos para garantizar la validez y precisión de los resultados.

RESULTADOS Y DISCUSION

En el caso concreto de la Universidad Nacional, en Costa Rica, durante el 2022 se facilitó un proceso de aprendizaje activo con la metodología de Laspau-Harvard para las personas académicas orientado a la implementación del diseño de situaciones de aprendizaje en las que se despierte el interés, la motivación y el compromiso de las personas estudiantes, se incorpore la participación de la persona estudiante como protagonista de su propia labor de aprender, se favorezca el trabajo en equipo, se brinden oportunidades para la reflexión y el pensamiento metacognitivo y la transferencia de conocimiento a situaciones reales o simuladas.

Bajo este marco, se planificó el curso Liderazgo y Gestión Local Comunitaria de Estudios Generales del Campus Liberia de la Universidad Nacional, para el primer ciclo del 2023, en el que al ser un curso base para las distintas carreras del Campus, con un alto grado de componente teórico, se observa la necesidad de incorporar actividades para potenciar el aprendizaje de los temas teóricos a través de la aprehensión de conocimiento por medio de actividades grupales. La integración de los grupos estuvo dispuesta por una formación aleatoria, pues las personas estudiantes no se conocían antes de iniciar las clases.

En el diseño de programa del curso se identificaron tres objetivos con sus metas de aprendizaje para los cuales se elaboraron tres actividades con sus respectivas evaluaciones. La primera de ellas se denominó la Isla Desierta. La actividad requiere que el grupo se divida en tres subgrupos aleatoriamente y cada uno debía escoger una persona para liderar. Luego de esto se les ofrecían ocho elementos de los cuales solo podían escoger cinco (figura 1). El líder del grupo debe asignar las funciones a cada integrante según las habilidades o conocimientos de cada uno, seguidamente se les dará un reto cada día a los equipos durante una semana (el tiempo simulado durante la clase). Al concluir el tiempo de la clase se realiza una retroalimentación de los aspectos positivos y negativos de la organización del grupo y del ejercicio del liderazgo durante reto. La actividad de evaluación requería que contestarán cómo se habían organizado para cumplir la meta de aprendizaje sustentada en un liderazgo grupal posibilite un uso eficiente y equitativo de los recursos para sobrevivir.

Figura 1.

Actividad de la Isla Desierta



Foto: Karla Ávila, 2023

La segunda actividad propuesta fue Dinámicas de casos de asociaciones en el pueblo. Esta simulación consistía en separar el grupo en cinco equipos de trabajo, cuatro de ellos serían asociaciones y el último el pueblo, luego a cada una de las asociaciones se les brindaba una dificultad que deben enfrentar y superar. Por ejemplo, fraude por parte de los miembros, por fraude de solo uno de los integrantes, otros que dejaron las cuentas en números rojos y el último, nunca ejecutaron los presupuestos. Después de asignado el caso cada grupo se reunió para poder preparar su defensa ante una asamblea de su pueblo y aclarar la situación de cada grupo. Esta dinámica expone a las personas a estudiantes a la autorregulación del tiempo para la búsqueda de soluciones, hacer cuadros de soluciones variadas y escribir argumentaciones convincentes sobre su problema.

La tercer y última dinámica se denominó Asamblea de asociación, en esta oportunidad una persona presenta la Ley 218 de Asociaciones en Costa Rica, tendría la función simulada de fiscal de la Dirección Nacional de Desarrollo de Comunidades (DINADECO). El resto de las personas estudiantes se dividen entre los integrantes de la Asociación de Desarrollo Comunal del Pueblo y los miembros de la Asamblea del Pueblo (los cuales eligen la Asociación). Se establecieron los protocolos para las actividades de este tipo que estipula la ley: se realizó la firma de asistencia de los miembros de la Asamblea, la verificación

del cuórum para iniciar, votación para presidir las asamblea y aprobar la agenda, luego presentación de informe, votación para aprobar o desaprobar el informe, votación para nueva asociación y aprobación de acuerdos. La meta de aprendizaje fue que con la experiencia las personas estudiantes estudiarán la Ley de Asociaciones de Desarrollo Comunal y entendieran su aplicación.

Durante la participación de las personas estudiantes en la aplicación de las actividades, se logra visualizar una actitud entusiasta, positiva y dispuesta a la cooperación entre pares. Esto es importante, porque al ser un curso del primer ciclo y en el primer año de Carrera, existe una necesidad de crear un espacio que reciba a las personas estudiantes, las integre en grupos de trabajo y las ayude a superar las emociones de empezar la vida universitaria. Es importante señalar que en la clase habían estudiantes de cuatro de las siete carreras presentes en el campus, por lo que la socialización en un principio es un poco complicada debido a una serie de factores externos, como incorporarse a las clases presenciales luego de la Pandemia COVID19, migrar de su lugar de residencia habitual, viajar largas distancias, y factores internos, como integrarse a la comunidad universitaria. Al inicio se requirió un esfuerzo docente para incentivar la actividad intragrupo y entre los grupos.

En la ejecución de las tres actividades, la elección de grupos fue realizada por la docente de forma aleatoria, buscando que no se repitieran los grupos formados anteriormente. Esto para fomentar la generación de nuevos vínculos que potenciarán un entorno de aprendizaje más ameno para los aprendientes. Es interesante señalar, que cada una de las actividades va sumando complejidad y nuevos retos de aprendizaje.

La identificación de conceptos relacionados con el liderazgo por parte de los aprendientes facilitó el desarrollo de las siguientes sesiones, conformen pasaban las semanas se generaban expectativas sobre los nuevos retos a enfrentar, debido a que en cada simulación la aplicación de los elementos teóricos era toda una construcción en comunidad, en entornos cada vez más seguros y empáticos.

Al finalizar el curso, se diseñó un cuestionario de salida del curso para las personas estudiantes, que les permitió exponer su opinión sobre la incorporación de actividades lúdicas en la clase. Las respuesta a este cuestionario son las siguientes:

Según la primera pregunta ¿Qué actividad lúdica te pareció más útil para tu aprendizaje en este curso? la actividad lúdica más útil para el aprendizaje del curso fue la dinámica de los casos de las asociaciones

con un 42%, seguida por la Isla desierta con un 35% y finalizando con la Asamblea de la asociación. Al preguntarles ¿por qué?, surgen diversas opiniones cómo: “Se pudo experimentar cómo se desarrollan las asociaciones”; “Fue interesante como todos salimos de la zona de confort y defendimos lo que pensábamos”; “Porque practicamos y pusimos a prueba el ponerse en los zapatos del otro. Y entender a la asociación y al pueblo”.

En la segunda pregunta ¿Cree que las actividades lúdicas le ayudaron a comprender mejor los conceptos del curso?, el total de los estudiantes contestó que “sí” les funcionaron las dinámicas para poder aprender los conceptos. Al consultar sus razones algunas de sus respuestas corresponden a los siguientes enunciados: “Pude comprender mejor cómo funcionan las asociaciones, cosas de las cuales no tenía conocimiento anteriormente”; “Este tipo de actividades nos acercan más a la realidad por ejemplo, en el caso de enfrentarse al pueblo puede ser bastante real la forma en la que ellos actuaron”; “Cuando se hizo la dinámica de la isla desierta. Se aprendió el trabajar en equipo. Y saber ejercer un liderazgo de manera justa y equitativa”.

La siguiente pregunta fue ¿Cree que las actividades lúdicas lo motivaron a participar más activamente en el curso? El total de las personas estudiantes contestaron afirmativamente argumentando las siguientes frases: “Muchas veces realizar una actividad y compartir e interactuar con compañeros es más divertido, sociable y se anima a participar”; “Porque la clase se vuelve más dinámica y uno aprende, lo que lo motiva a uno a seguir participando”; “Ayuda a que el grupo se relacione entre sí creando un buen ambiente donde participar sea más interesante”.

Con la pregunta ¿Siente que las actividades lúdicas facilitaron su interacción con otras personas estudiantes en el curso? hubo una respuesta positiva de un 92,9 % al consultarles el porqué de su respuesta contestaron lo siguiente: “Porque al realizar estas actividades nos pudimos conocer mejor”; “Porque terminé hablándome con bastantes compañeros, cosa que no pasó en mi otra general”; “Hubo compañeros con los nunca había hablado y gracias a estas actividades logre conocerlos y fue algo bonito”.

Al consultarse sobre ¿Crees que las actividades lúdicas le ayudaron a mejorar sus habilidades de pensamiento crítico o resolución de problemas? Las respuestas fueron afirmativas en un 100% surgiendo comentarios como: “En la actividad de los casos o de la isla, dábamos nuestro punto de vista.

En el de los casos para ser específica, fue muy crítico. Cuestionábamos a los de la asamblea críticamente y los de la asamblea tenían que dar respuestas críticas y sabias”; “Estas actividades favorecieron a que pensara mejor las cosas antes de tomar decisiones”; “Nos permitió ver la situación desde otro punto de vista”; “En el no juzgar antes de preguntar”.

¿Cree que las actividades lúdicas le ayudaron a retener la información del curso a largo plazo? La personas estudiantes respondieron en un 100% que si han logrado retener conceptos del curso por medio de actividades realizadas, donde destacan opiniones como: “Las compañeras expusieron sobre las reglas de las asambleas pero cuando simulamos una fue para mi más fácil retener la información”; “Las actividades realizadas en la clase, me ayudaron a entender mejor lo que conlleva ser un líder y como enfrentar la situación de una mejor manera y como ayudar.”; “Crea conexiones en la memoria donde se logra que el estudiante mediante recuerdos divertidos de las actividades recuerde la información del curso”.

Por último se preguntó sobre si ¿Cree que las actividades lúdicas te ayudarán a aplicar los conceptos del curso a situaciones de la vida real o en tu trabajo en el futuro? En esta consulta el total de los encuestados respondió afirmativamente, concluyendo con las siguientes frases: “Porque lo que se aprendió en este curso se puede aplicar a la mayoría de las cosas en la vida”; “Sí, he aprendido mucho acerca de resolución de conflictos”; “Si, en la vida personal, académica y laboral. Conceptos como los valores y 7 claves del líder.”; “Al conocer de manera práctica cómo funcionan todos estos procesos comunitarios favorecen a la pérdida del temor a formar parte de estos procesos”.

Aunque los beneficios de las actividades al nivel integral tanto académico como personal, fue motivante para las personas estudiantes durante las simulaciones surgieron situaciones que hacen replantear aspectos de las actividades, como por ejemplo, cuando se hizo la dinámica de las asociaciones con el pueblo hubo un momento durante las explicaciones de defensa de las asociaciones el pueblo fue muy drástico, hasta formarse una discusión subida de tono. La estrategia para afrontar esta situación fue un cambio de roles para fomentar la percepción y flexibilidad a otros puntos de vista.

Cuando se realizó dicho cambio durante la dinámica de la asamblea, a pesar de que el problema de asociación en cierto punto fue grave, pero el pueblo cuestionó, y al final voto por el mismo comité, lo cual genero inconformidad entre algunos miembros del grupo. Esto los desafío, porque habían quienes

argumentaban que a pesar de lo aprendido en el curso, ellos creían que se había cometido un error con la reelección, mientras los otros optaron por brindar una oportunidad, esta decisión dividió al grupo por unos minutos, pero al final solo hubo un intercambio de opiniones.

CONCLUSIONES

Se puede concluir que en el curso de Liderazgo y Gestión Local Comunitaria, la estrategia andragógica de incluir actividades lúdicas, por medio de pequeñas comunidades de aprendizaje fue una forma efectiva de construcción de conocimientos con técnicas de aprendizaje kinestésico, que trata aprender haciendo. La generación de espacios para la comunicación grupal fortaleció el proceso de integrar no sólo conocimientos teóricos, sino también las emociones. Esta unión en una situación de aprendizaje puede ayudar a que las acciones realizadas por las personas estudiantes queden durante más tiempo en su recuerdo.

Durante la última clase del curso, se les consultó a las personas estudiantes, sobre qué fue lo que más les gustó del curso y qué cambiarían o mejorarían del mismo, los aprendientes respondieron en su mayoría que lo que les gustaba más era el poder realizar actividades de simulación debido a que hizo del aprendizaje momentos divertidos y desearían que haya más actividades lúdicas de las que hubo en el curso.

Con la experiencia en este estudio de caso, queda claro Aunque en algunos casos las actividades lúdicas no se les da importancia, son herramientas claves para el desarrollo de habilidades blandas y muchas veces de pensamiento crítico, en momentos en los que se vive actualmente en que los jóvenes que ingresan al estudio superior tienen problemas de socialización no solo con su grupo si no con sus docentes, se hace necesario buscar este tipo de alternativas que eviten que los estudiantes tomen bifurcaciones como perder el interés por el curso o peor aún la deserción.

REFERENCIAS

- Caraballo, R. (2007). La andragogía en la educación superior. *Investigación y postgrado*, 22(2), 187-206.
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.

- Carpio Lozada, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comuni@cción*, 11(2), 131-141.
- García-Arauz, J., Hormaza-Muñoz, Z., & Solórzano-Mendoza, Y. (2021). Enfoques pedagógicos modernos y gamificación universitaria: Artículo de revisión bibliográfica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 3(5), 9-14.
- Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 12(6), 315-325.
- González, C. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (40).
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (2015). *La evaluación en el aprendizaje cooperativo*. Ediciones SM España.
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Rev. Espac*, 43, 29-45.
- Morales, R. y Rodríguez, P. (2022). Retos y desafíos en la Educación Superior: una mirada desde la percepción de los docentes. *Education in the knowledge society: EKS*.
- Salvat, B., y Noguera, I. (2015). Mirando el futuro: Evolución de las tendencias tecnopedagógicas en Educación Superior. *Campus virtuales*, 2(2), 130-140.
- Smith, J., Johnson, M. y Brown, A. (2019). El papel del juego en la educación superior. *Revista de entornos de aprendizaje aplicado*, 1(1), 103-118.