

El juego como mediador pedagógico en el aprendizaje significativo

Play as a pedagogical mediator in meaningful learning

David José Palacio Tovar

University of technology and education, Colombia

<https://orcid.org/0009-0005-0126-9516>

david.palaciot2024@uted.us

Mónica María Álvarez Gallego

University of technology and education, Colombia

<https://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

monica.alvarez@uted.us

Recibido: 1 abril 2026

Aceptado: 29 junio 2026

URL: <https://relaticpanama.org/journals/index.php/dialogoseducativos/article/view/178>

DOI: <https://doi.org/10.66707/h695j756>

Resumen

El propósito de este ensayo es analizar el papel del juego como mediador pedagógico en el aprendizaje significativo, desde una intención problematizadora teniendo en cuenta la fisura entre su reconocimiento teórico y la práctica en contextos educativos. Se realiza un acercamiento los enfoques orientados a la pedagogía activa y el constructivismo constructivistas, donde el juego se presenta como estrategia lúdico-formativa, en pro de los procesos cognitivos si se desarrolla de manera intencionada en su diseño didáctico. El ensayo evidencia debilidades en su aplicación principalmente en el contexto del aula, donde se observa la carencia de rutas para la implementación curricular y en ausencia de un vínculo con procesos de evaluación del aprendizaje. Los problemas evidenciados dan cuenta de la falta de formación docente y planificación

pedagógica. Como conclusión, el ensayo aporta a la comprensión del juego como práctica educativa que exige ser analizada desde un enfoque estructurado, evaluable y coherente con los objetivos formativos, con el fin de que aporte a la transformación de las prácticas educativas y al fortalecimiento de experiencias de aprendizaje significativas.

Palabras clave: Aprendizaje, Docente, Juego educativo

Abstract

The purpose of this essay is to analyze the role of play as a pedagogical mediator in meaningful learning, from a critical perspective that considers the gap between its theoretical recognition and its practical application in educational contexts. It draws on approaches oriented towards active pedagogy and constructivism, where play is presented as a playful and formative strategy that promotes cognitive processes when intentionally developed in its didactic design. The essay reveals weaknesses in its application, primarily in the classroom context, where a lack of pathways for curricular implementation and an absence of a link to learning assessment processes are observed. The problems identified reflect a lack of teacher training and pedagogical planning. In conclusion, the essay contributes to the understanding of play as an educational practice that requires analysis from a structured, evaluable, and coherent approach aligned with educational objectives, so that it can contribute to the transformation of educational practices and the strengthening of meaningful learning experiences.

Keywords: learning, teacher, educational play

Introducción

En el mundo contemporáneo se vienen presentando algunas transformaciones en el campo educativo, que han evidenciado un interés por el uso del juego como estrategia pedagógica. Lo anterior, relacionado con la necesidad de responder a contextos de aprendizaje complejos, dinámicos y centrados en el estudiante. Este cambio, ha presentado discusiones conceptuales y prácticas en los contextos educativos y en especial, en los currículos escolares por su fragmentación, la cual se reduce a un uso recreativo que carece de unas intencionalidades formativas. Lo anterior, según Belisario, E. R., & Hincapié Bernal, S. M. (2024) evidencia un problema de orden epistemológico y didáctico que exige ser analizado de manera crítica, porque pone sobre la mesa la brecha entre la valoración teórica y

epistemológica del juego y su implementación efectiva en los contextos educativos.

Otra postura frente al juego es la propuesta por (Prieto Andreu, 2020) quien indica además que su uso como estrategia pedagógica favorece entornos de aprendizaje activo en los que el estudiante

asume un rol protagónico, lo que incide positivamente en la comprensión de los contenidos y en la construcción de aprendizajes significativos. El estudio sugiere que el juego no solo dinamiza el encuentro en el aula, sino que readapta el papel del estudiante en el proceso formativo, donde se erige en actitud reflexiva y participativa. En ese orden de ideas, el aprendizaje significativo se fortalece en la medida en que el estudiante participa cognitivamente en la construcción de su propio conocimiento, a partir de experiencias lúdicas donde yacen la exploración, la inventiva y la participación colectiva que enriquece y amplía su conocimiento.

Sobre el mismo tema, (Area & González, 2015) plantean que el aprendizaje basado en juegos contribuye al desarrollo de competencias complejas, al facilitar la resolución de problemas, la toma de decisiones y la participación del estudiante en su propio proceso formativo. Sobre la postura de los autores se infiere que, a partir de una pedagogía de la contemporaneidad, el juego se perfila como un espacio articulador de aprendizaje con relación a los procesos tanto sociales como cognitivos.

En este punto se puede decir que, el juego es un vinculante efectivo en los procesos de aprendizaje significativo, porque propicia la conexión de conocimientos previos y nuevos lográndose de manera exitosa la comprensión de los contenidos académicos.

Contreras Espinosa y Eguia (2016) sostienen que la incorporación de mecánicas de juego en procesos de enseñanza-aprendizaje favorece la motivación, el compromiso y la persistencia de los estudiantes, siempre que estas se articulen de manera coherente con los objetivos pedagógicos. Los autores proponen un nuevo componente como la gamificación la cual se erigen como estrategia relevante en la integración del juego en contextos educativos.

Como último aporte teórico se presenta a (Revelo-Sánchez et al. 2018, p. 35) quienes proponen que el juego permite el aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes. Lo presentan no solo como un recurso motivador para los encuentros de aula, sino como dispositivo pedagógico que afecta de manera directa la participación del estudiante en su proceso de aprendizaje. Esta postura muestra de manera clara que el aumento del compromiso y la motivación favorecen la construcción de aprendizajes significativos e infiere la participación del estudiantado de manera autónoma en las

actividades propuestas por el docente. Esta reflexión evidencia que, el juego es capaz de trascender de la dimensión lúdica a una estrategia didáctica que potencia la mediación pedagógica y fortalece la relación entre enseñanza y aprendizaje.

Finalmente se hace necesario profundizar en el del juego como mediador del aprendizaje significativo, desde sus bases teórica e implementación en contextos educativos. Articulado a lo anterior se propone como objetivo analizar el juego y su papel en la mediación pedagógica del aprendizaje significativo, con el fin de comprender aportes, alcances y limitaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos de aula.

Desarrollo

Contexto general

la creciente aparición y variedad de propuestas pedagógicas, que buscan responder en su totalidad a las necesidades e intereses del alumnado, alimentar y cultivar el deseo del aprendizaje, ha generado un renacer en el uso del juego y de la enseñanza más humana, cercana y apropiada. Lo anterior ha empujado a mirar al juego como un recurso educativo válido para el aprendizaje significativo, en lograr altos niveles de atención, lo que estimula la creatividad, fomenta la adquisición y creación de ideas, logra la apropiación y construcción del entendimiento, y promueve una convivencia y trabajo en equipo. No obstante, muchas veces, el uso del juego en las aulas no logra vincular los aprendizajes de los objetivos de contenido, en gran parte porque constituye una actividad que se lleva a cabo en el tiempo libre o en las jornadas de ocio escolar, a veces como consecuencia de un mérito a los alumnos por su buen desempeño en sus roles escolares. También, la limitada accesibilidad a recursos, organizativos, de formación sobre el uso del juego o una interpretación limitada y sesgada de los mismos pueden llevar a una percepción negativa del juego y el rechazo de su empleo en la enseñanza como estrategia de aprendizaje.

Si bien en el entorno educativo el uso del juego no es un fenómeno nuevo, para esta época la investigación ha proliferado. Hoy en día hay más certezas y material acerca del juego como un concepto y práctica fundamental y natural en la vida y desarrollo de los niños y, por lo tanto, como recurso que puede mediar los procesos de aprendizaje, sin embargo, la inquietud que aflora gira alrededor de la articulación y logro de los objetivos de aprendizaje a través de este medio.

. A partir de diferentes teorías pedagógicas como el constructivismo, el aprendizaje basado en el juego, la teoría del flujo o las zonas de desarrollo próximo, el juego se presenta como un recurso pedagógico de gran potencialidad en el aprendizaje. La literatura especializada describe no sólo el impacto positivo del uso del juego en el aprendizaje, sino que también identifica ciertos desafíos y limitaciones que pueden dificultar la aplicación de esta estrategia de enseñanza.

Revisión de la literatura

Esta sección aborda el juego como un recurso pedagógico que permite que se de el aprendizaje significativo, centrando en su papel en la construcción del conocimiento donde el estudiante es protagonista activo del proceso de aprendizaje y construcción del conocimiento. Las teorías educativas actuales muestran que el juego influye significativamente participación y comprensión del contenido y permite abordar distintas áreas humanas desde lo cognitivo, social y emocional. La literatura que se presenta a continuación reconoce los desafíos existentes en su implementación dentro del currículo. Es por esto que se presenta la revisión de literatura con el fin de analizar los principales aportes teóricos y empíricos que sustentan su relevancia en la educación contemporánea.

Estado actual del conocimiento

El sustento epistemológico del juego como recurso didáctico se basa, en primer lugar, en las teorías constructivistas del desarrollo y el aprendizaje. Desde el constructivismo psicogenético de Piaget, el juego promueve los procesos de asimilación y acomodación, que permiten la reorganización de las estructuras cognitivas de manera progresiva (Alonso, 2021). Desde esta afirmación, la actividad mediada por el juego va más allá de un momento de diversión y llega a ser un recurso de mucha importancia para el sano crecimiento y desarrollo especialmente en edades tempranas.

En coherencia con lo anterior, Lev Vigostky, considera que el aprendizaje es el resultado de la interacción social y que el juego crea zonas de desarrollo próximo, que corresponde a los espacios de juego donde el niño puede comportarse por encima de su nivel real con la mediación adecuada. Por lo

tanto, el juego influye no solo en la cognición, sino también en la regulación social y emocional, a través de la interiorización y autorregulación.

Asimismo, Montessori resalta la importancia del ambiente preparado y de la actividad autónoma

como condiciones esenciales para el aprendizaje significativo (Alonso, 2021). En este sentido, el juego estructurado constituye una experiencia formativa porque, inserta en un ámbito pensado en detalle, promueve la exploración, la concentración y la autodisciplina.

Diferentes estudios refieren, sin embargo, que la mera enunciación teórica del juego no desemboca en una apropiación conceptual por parte de los actores escolares, en términos de valoración epistemológica. Como señala Herrera (2020) tanto los docentes como los propios estudiantes valoran al juego como actividad que promueve el aprendizaje. Sin embargo, estos expresan una percepción más coloquial que conceptual del mismo, al que han deformado su potencial en lo pedagógico, en lo didáctico y en el desarrollo del ser humano en sus diferentes manifestaciones. En otras palabras, existe una contradicción entre el discurso y la práctica escolar en lo que respecta al juego como sustento pedagógico

En idéntico sentido, Miranda (2019) informa que, si bien los docentes perciben el potencial didáctico del juego, su uso en la planificación escolar es escaso y, en ocasiones, y evitado por la idea del desorden. Se observa así que se mantiene una separación entre el juego y el aprendizaje, lo cual limita su abordaje a momentos de recreación sin fines explicitados.

Desde una perspectiva más aplicada, diferentes investigaciones han corroborado la efectividad del juego cuando es integrado de manera sistemática y evaluable al currículo escolar. Por ejemplo, Castillo et al. (2018) evaluaron la aplicación del juego de mesa Armando A. Nutricio para enseñar conceptos de alimentación y actividad física en estudiantes de primaria y secundaria. A partir de la aplicación de cuestionarios antes y después de la intervención, concluyeron que el juego “se considera una herramienta útil para adquirir conocimientos sobre hábitos saludables”. No obstante, advierten que para lograr modificaciones en actitudes y hábitos se requiere constancia y articulación con el programa educativo estatal o nacional. Este resultado subraya que el juego, para trascender el impacto cognitivo inmediato, debe institucionalizarse como estrategia pedagógica sostenida.

En el marco de la didáctica de las matemáticas, Illescas et al (2020) encontró que el juego aumenta la motivación y la participación si la metodología se aplica de forma rigurosa. . En esta misma

línea, Jaraba (2022), mediante un estudio de Investigación Acción-Pedagógica (IAP) con estudiantes de grado segundo, comprobaron que la secuencia didáctica gamer “Salvando a Yuca seca” permitió a los jóvenes fortalecer la competencia para resolver problemas aditivos. Dentro de las mejoras observadas en

la fase de resolución, estos autores concluyeron que la gamificación es una estrategia eficiente para el fomento de la motivación y la participación activa. También resaltaron la importancia de los recursos educativos digitales en el fortalecimiento de la actividad.

Así mismo en la pedagogía, Aristizábal (2021) diseñó un proyecto de aula orientado al fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático mediante actividades lúdicas en estudiantes de educación media. Desde un enfoque de investigación-acción, se concluye que las prácticas lúdicas ofrecen estructura de forma ordenada a las actividades de aprendizaje y promueven habilidades como la organización de información, la construcción de mapas lógicos y el razonamiento causal. Estos hallazgos amplían la comprensión del juego más allá de la educación inicial, evidenciando su pertinencia en niveles superiores de formación.

Por otra parte, en educación infantil, el área del juego requiere una actitud lúdica por parte del docente. (Figuerola et al.2022). Sostienen que para aprender jugando se necesitan dos llevando a cabo una participación respetuosa y profesional del maestro y manifiestan la importancia de formación en pedagogías lúdicas ya que el juego no es visto o poco relacionado como recurso que fortalece el aprendizaje.

Finalmente, el estudio realizado por Tamayo Giraldo y Restrepo Soto (2017) afirman que:

“la escuela requiere generar estrategias y ambientes pedagógicos dentro de los cuales se promueva la creación de conocimientos, por medio de relaciones horizontales que brinden la posibilidad de participación en relación con las nuevas posibilidades y los caminos a recorrer en pro de la transformación de los enfoques tradicionalistas y utilitarios, que impiden toda posibilidad de cambio” (p. 110).

Por lo tanto, el estado actual del conocimiento recopilado converge en tres grandes ejes: en primer lugar, una sólida fundamentación teórica desde el constructivismo. En segundo lugar, evidencia empírica que muestra efectos positivos en la motivación, la participación y el desarrollo de ciertas competencias. Y, en tercer lugar, la identificación de una brecha entre reconocimiento conceptual e implementación sistematizada.

En consecuencia, la literatura especializada coincide en que el desafío contemporáneo no radica en justificar el valor educativo del juego, sino en diseñar marcos metodológicos consistentes que garanticen su implementación planificada, evaluada y articulada con los objetivos curriculares. De esta manera, el juego se constituye no solo como estrategia didáctica, sino como mediador de experiencias de aprendizaje significativas capaz de integrar cognitiva, afectiva y socialmente las dimensiones de la formación de estudiantes.

Identificación de vacíos

Se observa una fragilidad o desconexión entre la teoría y el juego establecido como una práctica curricular en la literatura teórica. Si bien el juego es respaldado por una sólida base conceptual en términos de desarrollo cognitivo y sociocultural, las revisiones empíricas sobre las investigaciones no evidencian una ruta clara que refleje una secuencia lógica y estructurada de todo este proceso. También se puede observar una incapacidad o falta de unir los aspectos evaluativos del juego. Si bien se revelan mejoras en el desempeño y la motivación, la literatura no relaciona específicamente los objetivos, las actividades lúdicas y los criterios de evaluación.

Por lo tanto, los vacíos principales en la literatura se encuentran en la implementación curricular y en la forma de llevar a cabo la evaluación formativa al hacer uso de este recurso.

Argumentos principales que apoyan la tesis

La tesis sobre el papel del juego como mediador pedagógico y de su importancia en el proceso de aprendizaje está ampliamente documentada por distintos teóricos. Los fundamentos teóricos epistemológicos de esta teoría están en la corriente constructivista. En este enfoque, el juego es el proceso de asimilación y acomodación, que induce al sujeto a reestructurar sus estructuras cognitivas. La actividad del juego no es accesoria o de poco valor, sino una oportunidad para la formación y aprendizaje a través de la actividad motivadora.

Desde el enfoque sociocultural plantea que el juego es el espacio que genera zonas de desarrollo próximo, en las cuales el docente expande las posibilidades de acción del estudiante a través de un trabajo en su rol como mediador del proceso. De esta manera, el aprendizaje es relacional y que el juego

juega un papel importante en la cognición, la socialización y las emociones.

Referente a la pedagogía activa se puede mencionar que el juego en ambiente preparado y la autonomía en ello son fundamentos para el aprendizaje significativo. El juego como recurso

debidamente estructurado y organizado promueve la concentración, disciplina y reflexión activa convirtiéndose en un paradigma de formación integral y además eficaz.

En el ámbito empírico, hay evidencia que hace eco a los fundamentos teóricos. El juego en el contexto escolar, es una útil herramienta de aprendizaje para la adquisición de conocimientos, utilizando una metodología que trae mejoras evidentes tras su aplicación sistemática.

En la escuela es un medio útil de adquisición de conocimientos con la ayuda de una metodología que desarrolle de manera consiente este recurso y esté enlazado con los objetivos educativos y sea apropiado a los aprendices donde valore sus intereses, su edad y sus capacidades.

Otros estudios afirman que existe una falta de conexión entre lo que se documenta y se dice del juego y su implementación en los espacios y momentos educativos. La percepción reducida o la falta de una base conceptual inicial no es para negar su carácter y valor pedagógico. Por el contrario, trae a la discusión la necesidad de una planificación sistemática y la formación de los encargados de asumir el rol en la formación educativa.

En resumen, los fundamentos teóricos y la evidencia empírica convergen para demostrar que el juego, aplicado estratégica y organizadamente como una actividad estructurada, favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del estudiante.

Así que se puede decir que todos estos aportes teóricos y toda esta evidencia dispuesta de este recurso tan deseado, usado y atractivo para los niños en edades tempranas, si se aplica estratégica y de forma organizada como como una actividad estructurada, favorece el aprendizaje significativo a toda la integralidad del ser humano.

Análisis crítico

Discusión de implicaciones

El análisis crítico demuestra que no es la falta de argumentación sobre la relevancia educativa del juego el problema principal, sino la falta de sistematización de su implementación en el modelo

curricular. Limitaciones estructurales, encontradas en las distintas fuentes académicas, en la conexión entre las acciones lúdicas y los procesos evaluativos limitan su uso pedagógico como herramienta formal.

El juego como recurso de aprendizaje requiere de una formación y actitud profesional y lúdica por parte de los docentes, que existan espacios de capacitación e instituciones que ofrezcan esta alternativa educativa y permitan la reflexión pedagógica. Se puede decir que esto no se limita solo a la metodología, esto pretende llegar al nivel institucional, integrar el currículo, donde ocurran planeaciones con coherencia y la evaluación ajustada a este proceso.

Hoy el debate es si seguir con el tradicionalismo o desplazarse a metodologías activas que propicien aprendizajes significativos, donde el juego se sitúa en un escenario privilegiado por los niños, algo que es muy natural. Existe la evidencia del gran beneficio de este recurso cuando se lleva a cabo de manera estructurada y como este permea al ser humano en todo su ser.

Así que el juego conlleva a un cuestionamiento pedagógico, donde el docente tiene una función mediadora, preparado para generar experiencias significativas, y en la misma línea la evaluación tiene un carácter formativo alineado al proceso que se lleva a cabo en las distintas experiencias educativas.

Conclusión

Esta revisión permite expresar que el juego cuenta con una fundamentación teórica sólida, respaldada en teorías del constructivismo y sociocultural. La experiencia y la observación demuestran que este provoca niveles de atención, participación, motivación y desempeño en competencias puntuales y este resultado es provocado debido a un uso adecuado, situado y organizado al plan de estudio escolar.

Sin embargo, también se muestran a la luz faltantes en procesos reflexivos, críticos y organizados que relacionen el aspecto de la evaluación formativa con esta maravillosa experiencia, que es tan valiosa para los aprendices y su desarrollo. Por lo cual se hace necesario consolidar estas teorías, traducirlas a la realidad en modelos pedagógicos robustos, donde haya permanencia en el proceso evaluativo y se evidencie concretamente los aprendizajes propuestos en estas experiencias significativas.

Se puede afirmar, por lo tanto, que el juego es un mediador muy importante del aprendizaje significativo, cuando este es debidamente planeado, interviene de forma eficaz en el desarrollo íntegro

del estudiante y se mueve a permitir una educación humana, atractiva y situada, aspectos claves para el éxito de la formación ciudadana.

Referencias

- Alonso Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica* [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Area, M., & González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (44). <https://revistas.um.es/red/article/view/236061>
- Aristizábal Ramírez, M. (2021). *Proyecto de aula para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático mediante actividades lúdicas* (Trabajo de maestría, Universidad Nacional de Colombia). <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/79876/39176159.2021.pdf?sequence>
- Barajas, T. F. M., & Rubio, B. T. V. (2012). Creando Ambientes Que Facilitan El Aprendizaje. Cenedic. Ucol. Mx, 1-14. https://cenedic.ucol.mx/fieel/2013/ponencias_pdf/23.pdf
- Belisario, ER, & Hincapié Bernal, SM (2024). El juego educativo: desbloqueando el potencial del aprendizaje lúdico. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 5 (10), 247-258. <https://doi.org/10.59654/kbc2pg21>
- Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordoñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: Un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, (19), 31-46. <https://www.redalyc.org/journal/6139/613964506004/html/>
- Castillo, S. E. A., Castillo-Ruiz, O., de León, J. A. R., Marín, R. M. U., & de la Cruz, G. V. (2018). Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria. *CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, 25(2). <https://www.redalyc.org/journal/104/10454952004/10454952004.pdf>
- Contreras Espinosa, R., & Eguia, J. L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 145-161. <https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/06/gamificacion-aulas-universitarias.pdf>

- Figueroa-Céspedes, I., Lambiasi Pérez, R., & Cáceres Zapata, P. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622022000300371
- Herrera, M. P. M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 50(1), 251-274. <https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/html/>
- Illescas-Cárdenas, R. C., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, C. A., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *Cienciamatria*, 6(1), 533-552. https://www.researchgate.net/publication/347231683_Aprendizaje_Basado_en_Juegos_como_estrategia_de_ensenanza_de_la_Matematica.
- Jaraba Morelo, W. A., & Morelo Hernández, E. C. (2022). *Fortalecimiento de la resolución de problemas aditivos, mediante una secuencia didáctica gamificada en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Patio Bonito, sede Yuca Seca en Montería Córdoba* (Trabajo de maestría, Universidad de Cartagena). <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/4bdb1c46-3066-4ec2-878b-efc14dd1b2ca/content>
- Miranda, M. R. (2019). El uso del juego como estrategia didáctica en la escuela primaria (Bachelor's thesis). <https://repositorio.21.edu.ar/server/api/core/bitstreams/4fd2809c-4dff-4ceb-9b8b-badb860393b2/content>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105–128. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134152136006/html/>