

Motivación y aprendizaje a través del juego

Received: 25 09 2024, Accepted: 30 09 2024, Available online: 18 10 2024

Wilber Ortiz Navarrete

Licenciado en Educación Básica con énfasis en Humanidades, lengua castellana e idioma extranjero.
Mg en Educación. Dr Educación UBC. Docente Secretaria de Educación del Caquetá.
Miembro grupo de Investigación Foraved. campohermoso12@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1618-7813>

José Darío Vergara

Docente Investigador
Director de Seguridad y Salud en el Trabajo -Intenalco -Cali Psicólogo Universidad Javeriana
Especialización en Docencia Universitaria Universidad Piloto Candidato a Msc en Educación.
Grupo de Investigación GISESAT. jose.vergara@intenalco.edu.co
<https://orcid.org/0009-0000-7944-6483>

Iván Darío Cárdenas Molina

Psicólogo Universidad Konrad Lorenz, Magister en educación Tecnológico de Monterrey
Dr. Educación de la Universidad de Baja California. idcardenasm@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8274-5310>

Resumen

El artículo aborda la relación entre la motivación y el aprendizaje a través del juego, enfatizando su relevancia en la educación infantil considerando que el juego no solo es fundamental para el desarrollo emocional y social de los niños, sino que también actúa como una potente herramienta pedagógica; es a través del juego que los niños pueden explorar roles, expresar emociones y negociar dinámicas sociales, lo que les facilita el aprendizaje significativo en un entorno estructurado, se subraya la necesidad de que los educadores se sientan cómodos utilizando metodologías basadas en el juego y se les proporciona desarrollo profesional continuo para mejorar su confianza y habilidades en esta área y se expone el papel de los padres como crítico para enriquecer las experiencias de juego en casa. La reflexión estructurada sobre las experiencias de juego también es esencial para informar y mejorar las prácticas educativas. En resumen, el juego debe ser integrado de manera efectiva en los contextos educativos para promover un aprendizaje motivador y enriquecedor.

Palabras clave: aprendizaje basado en el juego, motivación, educación infantil, desarrollo profesional, reflexión pedagógica.

Abstract

The article addresses the relationship between motivation and learning through play, emphasizing its relevance in early childhood education considering that play is not only fundamental for the emotional and social development of children, but also acts as a powerful pedagogical tool; It is through play that children can explore roles, express emotions and negotiate social dynamics, which facilitates meaningful learning in a structured environment, the need for educators to feel comfortable using play-based methodologies is highlighted and they are provided with continuous professional development to improve their confidence and skills in this area and the role of parents as critical in enriching play experiences at home is exposed. Structured reflection on play experiences is also essential to inform and improve educational practices. In summary, play must be effectively integrated into educational contexts to promote motivation and enrich learning.

Keywords: game-based learning, motivation, early childhood education, professional development, pedagogical reflection.

1. Introducción

El discurso resultante se centra en el enfoque de la motivación y el aprendizaje a través del juego, que parece verse como un tema muy importante en el aprendizaje, especialmente en la educación infantil. Con la creciente atención sobre la necesidad de elevar el nivel de la

educación para hacer frente a la competencia mundial, se hace mucho hincapié en la planificación y la estructuración del proceso de aprendizaje. Sin embargo, el proceso de aprendizaje que se ha investigado y discutido es donde el juego está ausente. Esto es bastante difícil de comprender, ya que se ha observado que los niños ejercitan el juego de forma natural incluso en los entornos de aprendizaje más

serios (Shoaga, 2015). El juego se considera parte de la vida, no solo para los niños, sino también para los adultos. Sin embargo, a pesar de sus beneficios ampliamente reconocidos para el desarrollo y la personalidad, el juego se ha descuidado en la educación formal, especialmente a medida que los niños crecen. Por un lado, la motivación es necesaria para que se produzca un aprendizaje eficaz. Por otro lado, la motivación es necesaria para comprender cómo se puede utilizar el juego para mejorar el aprendizaje. Se ha observado que el juego es jugado de todo corazón por personas que están motivadas para hacerlo. Por lo tanto, el juego parece ser inherentemente motivador (Glover, 2013). Teniendo en cuenta estas razones, parece relevante explorar cómo se puede utilizar el juego para motivar a los alumnos en una situación de aprendizaje. Este discurso comenzaría con la definición de los conceptos de motivación y juego, seguido de una explicación sobre cómo pueden trabajar juntos para fomentar el aprendizaje. La importancia de este tema se subraya por lo básico y esencial que es el juego en la vida, así como en el aprendizaje, especialmente a una edad temprana.

2. Motivación y aprendizaje

La motivación es un área de investigación ampliamente estudiada y se ha convertido en uno de los factores más esenciales que influyen en el comportamiento humano a medida que los individuos se convierten en agentes más orientados a objetivos y con un propósito (Tran et al., 2012). El término motivación explica cómo, por qué y hasta qué punto las personas participan en actividades de aprendizaje. Existen diversas perspectivas psicológicas sobre la motivación que ofrecen diferentes caminos para comprender, conceptualizar y abordar la motivación en la educación de acuerdo con factores internos y externos. Estas teorías de la motivación son cruciales para analizar el impacto del juego en el aprendizaje, ya que ayudan a identificar las formas y los grados en que el juego influye en los resultados del aprendizaje. Las teorías de la motivación más relevantes para este estudio incluyen la motivación intrínseca frente a la extrínseca, la Teoría de la Autodeterminación (SDT) y la Teoría del Valor de la Expectativa (EVT). Por un lado, la motivación intrínseca se centra en los impulsos internos para perseguir experiencias por sí mismas sin necesidad de incentivos externos, mientras que la motivación extrínseca se centra en factores externos percibidos como contingencias o recompensas por realizar una actividad.

Por otro lado, la TDS enfatiza el papel del entorno social en la internalización de los motivos para la regulación del comportamiento y destaca la importancia de las necesidades de competencia, autonomía y relación en la motivación intrínseca. Además, la EVT proporciona un marco relativamente completo para la motivación y el aprendizaje al abordar las expectativas de éxito de los

individuos y el valor subjetivo de la tarea en entornos educativos. Teorías del juego En paralelo a las teorías de la motivación, diversas teorías del juego también abordan qué es el juego y cómo influye en el proceso de aprendizaje, desde perspectivas críticas del juego como medio de aprendizaje. A diferencia de las teorías de la motivación, que solo se centran en la motivación como variable de resultado, las teorías del juego abarcan tanto variables de entrada como de resultado, ya que exploran la definición de juego y sus implicaciones para los procesos de aprendizaje (Li et al., 2024). El juego es difícil de definir, ya que adopta múltiples formas y significados en diferentes contextos, pero la mayoría de las discusiones sobre el juego tienden a centrarse en unas pocas características comunes, como la diversión, la libertad, la imaginación y la no literalidad. Las teorías del juego más relevantes para este estudio incluyen las listas de características del juego de Huizinga, la distinción de Bateson entre el juego y el no juego, las dos etapas del desarrollo del juego infantil de Piaget y las teorías del juego simbólico de Vygotsky. Huizinga considera el juego como una forma especial de actividad fuera del mundo ordinario y enumera las características fundamentales del juego, como la libertad, la no literalidad, las reglas, el grupo social y la temporalidad. Por un lado, mientras que el juego se define como una forma especial de actividad, Bateson añade la importancia de la conciencia a las características del juego de Huizinga. Bateson distingue entre juego y no juego buscando la presencia o ausencia de un Meta-mensaje, es decir, un mensaje que transmite juego o no juego. Por otro lado, Piaget propone que el comportamiento de juego de los niños pasa por dos etapas de desarrollo, a saber, juegos de práctica y juegos simbólicos, mientras que Vygotsky considera el juego simbólico como un factor principal en el desarrollo mental de los niños.

La motivación se refiere a un proceso que provoca, guía y mantiene comportamientos orientados a objetivos. Se puede pensar en él como el porqué de la conducta. Es probable que un estudiante motivado participe en el proceso de aprendizaje y sus características y necesidades se tengan en cuenta en la forma en que aprende. Por el contrario, es poco probable que un estudiante desmotivado aprenda incluso si está expuesto a recursos destinados a facilitar el aprendizaje. Las diferentes teorías de la motivación especifican diferentes aspectos de la motivación y cómo estos aspectos afectan las actitudes, las elecciones y los resultados de los alumnos (Tran et al., 2012). Todas estas teorías coinciden en que la motivación es clave para entender cómo los estudiantes desean aprender, cómo piensan sobre el aprendizaje y cómo persisten o se rinden en sus esfuerzos por aprender algo nuevo.

La educación es uno de los contextos donde la motivación juega un papel importante. Por un lado, es generalmente aceptado que la motivación de los estudiantes para

aprender debe ser apoyada y fomentada. Por otro lado, los tipos de comportamientos orientados a objetivos que están siendo fomentados por un estado de motivación particular dependen de los tipos de motivación. Por ejemplo, la motivación intrínseca anima a los estudiantes a dar sentido al material de aprendizaje, lo que conduce a resultados de aprendizaje profundos, mientras que la motivación extrínseca puede dar lugar a un aprendizaje superficial, ya que los estudiantes aprenden solo a satisfacer presiones externas. Hay varias formas de apoyar la motivación y el papel de los docentes es crucial en las prácticas de fomento de la motivación. Por ejemplo, los sentimientos de competencia de los estudiantes pueden apoyarse presentando desafíos alcanzables, proporcionando conocimiento de los resultados u ofreciendo oportunidades para la autoevaluación en las actividades de los estudiantes. Tales prácticas se consideran de apoyo a la motivación.

La Teoría de la Autodeterminación (SDT) es una de las teorías de la motivación más conocidas que especifica los tipos de motivación con respecto a los comportamientos orientados a objetivos. La TDS se ocupa de los diferentes tipos de motivación y de las condiciones que promueven o socavan la motivación interna. En el contexto de la educación, la motivación interna a menudo se interpreta como la motivación intrínseca de los estudiantes para aprender. En la motivación de los estudiantes para aprender un determinado tema o habilidad, la motivación intrínseca va acompañada de una curiosidad o interés hacia el tema y una participación en el proceso de aprendizaje por sí mismo. Tales estados de motivación son los más deseables desde un punto de vista educativo. Otros tipos de motivación especificados en SDT se consideran estados de motivación menos deseables que la motivación intrínseca. Por ejemplo, los estudiantes pueden estar motivados para aprender porque esperan obtener una recompensa. Este tipo de motivación se denomina motivación extrínseca.

El juego ha sido estudiado desde mediados del siglo XIX y todavía hoy es debatido por muchos psicólogos, biólogos, educadores y sociólogos. Una comprensión profunda de por qué los niños juegan es esencial para desarrollar y utilizar el juego como herramienta de aprendizaje. El conocimiento y la comprensión del juego obtenidos a través de la investigación a lo largo de los años se conocen comúnmente como teorías del juego. Las teorías del juego se ocupan de la definición del juego, los conceptos y características del juego, y la importancia del juego en el desarrollo y el aprendizaje infantil (Shoaga, 2015). Existen varias escuelas de pensamiento sobre el juego, que se han clasificado típicamente en cuatro grupos: el juego como progreso, el juego como preparación, el juego como proceso y el juego como psicoanálisis.

Piaget es uno de los defensores más conocidos de la visión del juego como progreso. Para Piaget, el juego es vital para el desarrollo y el progreso. El juego de los niños refleja su

nivel de desarrollo cognitivo. A medida que los niños se desarrollan cognitivamente, su juego cambia, progresando desde el juego de práctica a través del juego simbólico hasta los juegos con reglas (Griswold, 2018). Vygotsky está de acuerdo en que el juego facilita el desarrollo, pero cree que debe ser guiado por los adultos para garantizar que los niños desarrollen las habilidades cognitivas y sociales necesarias. El juego como preparación significa que el juego prepara a los niños para la vida adulta. Hay muchos tipos diferentes de juego, cada uno con diferentes implicaciones educativas. El juego libre proporciona al niño una selección de actividades y el derecho a rechazar la intervención de un adulto. La orientación informal de un adulto mejora o amplía el juego del niño. El juego cooperativo implica la participación grupal en un juego con un código aceptado o reglas fijas. El juego guiado está integrado en la planificación del adulto, y el adulto utiliza el juego para enseñar habilidades o conceptos específicos. Se cree que el juego es la piedra angular de la resolución de problemas, la creatividad y el aprendizaje del pensamiento crítico. Esto se debe a que el juego promueve el compromiso, es un modo natural para los humanos y se teoriza que promueve el pensamiento flexible. Los niños aprenden mejor cuando participan activamente en el proceso de aprendizaje, comenzando con lo que saben y piensan, y el juego promueve ese tipo de participación. Además, los niños en el juego desarrollan narrativas a medida que asignan roles y crean historias. Este aspecto del juego tiene un gran potencial para el desarrollo de la lectoescritura de un niño, particularmente en relación con la composición multimodal. Si las narraciones se construyen en varios modos semióticos, el juego infantil es una forma de narración emergente o desarrollo narrativo.

3. El juego en el aprendizaje

Se ofrece aquí una reflexión crítica sobre la importancia del juego en las experiencias de aprendizaje. El juego se conceptualiza como un vehículo para que los alumnos adquieran conocimientos y desarrollen habilidades cognitivas. También se profundiza en la importancia del juego para las interacciones sociales y el crecimiento emocional. Se enmarcan las consideraciones sobre cómo el juego puede mejorar las experiencias de aprendizaje. Se argumenta que el juego aporta y fomenta la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico. En el juego, hay una elección, una libertad que involucra a los alumnos y, en consecuencia, aumenta su motivación y compromiso. Se apoya que el juego debe considerarse como un proceso de aprendizaje esencial y, por lo tanto, debe integrarse en la educación formal de los niños. También se discuten las consideraciones sobre las implicaciones del juego para el diseño del currículo y las estrategias de instrucción. En las últimas dos décadas, se han llevado a cabo una gran cantidad de investigaciones sobre la importancia del juego en la educación y sobre cómo el juego beneficia a las

creencias y a los entornos educativos. Los resultados de la investigación respaldan que el juego mejora el aprendizaje y las habilidades sociales y proporciona la base para una mejor adaptación escolar (Griswold, 2018). Los niños que participan en el juego sociodramático son más cooperativos, comparten más y se ayudan más entre sí que los niños que no juegan. Biólogos y psicólogos enfatizan que el juego es crucial para la supervivencia de muchas especies. Según los científicos, a través del juego, los animales desarrollan habilidades físicas y sociales necesarias para su supervivencia, al igual que los niños.

En el juego, los niños aprenden a ser flexibles y creativos para resolver problemas y a negociar con sus compañeros (Shoaga, 2015). Los niños expuestos a experiencias de aprendizaje lúdicas demuestran mayores avances en vocabulario, lectoescritura y matemáticas, y exhiben mejores habilidades sociales que los niños que no están expuestos a oportunidades de aprendizaje experiencial similares. Se sugiere que el juego fomenta el aprendizaje porque es un medio que reúne los intereses y la curiosidad de los niños y la intención de enseñar de los adultos. Las oportunidades de toma de decisiones, planificación y resolución de problemas integradas en el juego fomentan el desarrollo de habilidades de pensamiento de orden superior. Desde la década de 1980, la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo de los niños ha recibido aceptación universal, especialmente en la educación preescolar. Sin embargo, a pesar de las políticas que enfatizan la importancia del juego en el desarrollo de los niños, el juego en la mayoría de los entornos educativos está muy subestimado. Las preguntas debaten sobre qué es el juego, cómo el juego mejora el aprendizaje y qué implicaciones tiene el juego en la práctica educativa.

El juego tiene una fuerte conexión con el desarrollo cognitivo del alumno. Una variedad de habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento lógico, la organización de pensamientos, la ideación y la formación de conceptos se desarrollan inherentemente a través del juego. El juego brinda una oportunidad para que los alumnos construyan activamente el conocimiento y la comprensión a medida que interactúan con su entorno, las personas y las cosas que los rodean. Una teoría de la mente en desarrollo es importante para el juego de simulación y el juego entre pares (Griswold, 2018). Se afirma que el juego es un contexto natural para que los niños aprendan habilidades como la toma de perspectiva, la negociación, la resolución de conflictos y la regulación emocional. Durante el juego, los niños aprenden a crear reglas, cumplirlas y cambiarlas según sea necesario. Esta comprensión se construye socialmente a través de conversaciones, y el lenguaje se considera un vehículo crucial. Vygotsky conjeturó que los niños inicialmente hablan consigo mismos durante el juego para controlar su actividad hasta que el habla social se internaliza como pensamiento silencioso, vinculando así el juego con el papel del lenguaje en el desarrollo cognitivo.

Piaget consideraba el juego simbólico como la representación más alta del pensamiento, donde los objetos representan otra cosa. El juego se considera espontáneo, libre e intrínseco, sin objetivos impuestos a la acción. Los sistemas representacionales o semióticos primarios tempranos de los niños, incluidos los dibujos y la simulación, provocan el desarrollo de una nueva estructura cognitiva. Para Piaget, las estructuras cognitivas son sistemas de acciones o "esquemas" que subyacen a la comprensión, permitiendo una transición de "esquema sensoriomotor" a "esquema visual". El juego de simulación implica un descentramiento del pensamiento donde un niño representa la ausencia de un objeto, creando un nuevo sistema de acciones para representarlo. El juego es físico, social, simbólico e imaginativo, y el desarrollo y las interconexiones de cada categoría son complejos. El juego de simulación mejora la cohesión del discurso a través de la motivación, el contexto y la referencia anafórica. Los niños que participaron en juegos de simulación superaron a los que participaron en actividades de juego no simulado en la cohesión del discurso.

Las actividades basadas en el juego están diseñadas para que el aprendizaje sea divertido, interesante y atractivo. Las rutinas diarias, que suelen ser aburridas y monótonas, pueden transformarse en actividades lúdicas, improvisadas y representadas que aumenten el entusiasmo y la participación de los niños. Un enfoque de la enseñanza basado en el juego coloca la responsabilidad en el aprendizaje y la comprensión de los niños. El profesor se convierte en un facilitador para crear un entorno de aprendizaje "ligeramente estructurado" en el que la imaginación de los niños da rienda suelta. Una práctica de información lúdica demuestra cómo una actividad simple pero cotidiana de tiempo grupal de leer un libro grande se transforma en varias actividades basadas en el juego que fomentan los procesos cognitivos de los niños en el desarrollo de la alfabetización. Los hallazgos de la investigación sugieren que los entornos de aprendizaje lúdicos brindan a los niños experiencias de juego abiertas para investigar, explorar e interactuar con recursos que promueven una comprensión más profunda. Estos hallazgos resaltan la necesidad de que los maestros proporcionen a los niños amplias oportunidades para participar cognitivamente a través del juego.

La participación en el juego con compañeros conocidos es vital para el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales de los niños. A través del juego, los niños aprenden a negociar, cooperar, turnarse y resolver conflictos. Asumen diferentes roles y aprenden a adaptar su comportamiento en diversas situaciones grupales. Los niños aprenden a interpretar las señales sociales y emocionales, y sus experiencias en el juego entre pares ayudan a afinar su comprensión de las perspectivas, deseos y sentimientos de los demás. Las relaciones con los compañeros también son importantes para desarrollar la regulación emocional y la empatía. El juego colaborativo

requiere una regulación mutua de las emociones, una comprensión de cómo el comportamiento de un niño influye en los sentimientos de los demás y cómo manejar diversos deseos de objetos y acciones (Hewes, 2014). A través del juego, los niños experimentan muchos desafíos sociales, pero la mayoría de las disputas de juego se resuelven a través de la negociación y el compromiso. Este equilibrio de poder ayuda a los niños a aprender a controlar su propio comportamiento, a sentirse seguros y a ser menos vulnerables a la intervención de los adultos. El juego ayuda a los niños a desarrollar resiliencia y estrategias de afrontamiento para lidiar con los altibajos de la vida. Para los niños ansiosos, el juego entre pares puede proporcionar un espacio para practicar las habilidades recién adquiridas como una forma de manejar el miedo y enfrentar los desafíos. Los niños también pueden representar miedos en el juego, con la seguridad de la pretensión que ofrece un espacio seguro para enfrentar situaciones desalentadoras de la vida real. Los escenarios de juego proporcionan un contexto para que los niños experimenten con diferentes emociones y aprendan a regular sus propios sentimientos o los de los demás. Por ejemplo, los niños pueden asumir roles como el de médico o madre, cuidando a una muñeca enferma y promulgando comportamientos de cuidado. Si un niño cae en un papel en el que está irracionalmente enojado, los espectadores pueden intervenir: "No puedes estar enojado; ¡Esta es mi fiesta del té!" —un recordatorio de las expectativas del marco de juego. A través de la negociación, los niños aprenden a mantener el juego y las emociones apropiadas para él.

El juego temprano de los niños a menudo es enmarcado por los adultos, pero demasiada participación de los adultos puede limitar los beneficios del desarrollo. Un espacio de juego sin marco puede ser caótico, pero el orden del juego libre espontáneo de los niños es invisible para los adultos. En los centros de cuidado parcial, a medida que los niños crecen, a menudo se vuelven más responsables de enmarcar su propio juego. El juego también puede apoyar el desarrollo de las habilidades lingüísticas y comunicativas, especialmente para los niños con necesidades educativas especiales o discapacidades. El juego libre de los niños ofrece oportunidades para fomentar el lenguaje hablado y desarrollar habilidades de comprensión y comunicación en un contexto natural y cómodo. Del mismo modo, un enfoque en el juego ayuda al desarrollo emocional y social de un niño (Shin Loy y Rizal Abdul Rahman, 2019). En general, las experiencias de juego positivas tienen un claro impacto en la salud mental y el bienestar de los niños, mientras que es probable que la falta de oportunidades para jugar perjudique el desarrollo social y emocional. El juego libre y espontáneo debe ser reconocido como una parte fundamental, natural y necesaria de la infancia, y los elementos de juego y alegría deben ser priorizados en todos los programas de educación y cuidado de los niños. El juego es esencial para

fomentar la salud social y emocional y ayudar a los niños a convertirse en ciudadanos considerados y considerados.

4. Factores que influyen en la motivación en el aprendizaje basado en el juego

Identificar y comprender los factores clave que influyen en la motivación en los entornos de aprendizaje basados en el juego es el primer paso para garantizar experiencias de aprendizaje exitosas que se mantengan durante el tiempo suficiente para ser efectivas (Howarth, 2010). Se consideran tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, prestando atención a su papel relativo en el mantenimiento de la motivación de los niños para aprender a través del juego. Se observa que la motivación puede influir fuertemente en el grado de compromiso que un niño mostrará en cualquier actividad de aprendizaje. Esto sugiere que es probable que la motivación para el aprendizaje basado en el juego esté influenciada por una compleja interacción de factores en el entorno creada por una mezcla de elementos adultos y niños. En las situaciones de aprendizaje basadas en el juego, es particularmente importante que los niños fomenten su motivación para que no se pierdan las oportunidades de aprendizaje. Esto sugiere que, si bien los factores que socavan la motivación pueden entenderse bien, los factores que crean entornos de apoyo motivacional son menos comprendidos. Por lo tanto, para garantizar que las experiencias basadas en el juego sean las mejores posibles para los niños, se examina detenidamente el fomento de la motivación en situaciones de aprendizaje basadas en el juego. Se propone que hay algunas consideraciones clave en las situaciones de aprendizaje basadas en el juego, y que la comprensión de estos factores es vital para que las experiencias basadas en el juego se lleven a cabo de manera óptima. Por último, se sugieren varias estrategias que los educadores deben tener en cuenta para mejorar la motivación de los alumnos en situaciones de juego. Si bien la motivación a menudo se considera en relación con los resultados del aprendizaje, es importante aclarar desde el principio que, en este contexto, la motivación se considera en relación con las experiencias de aprendizaje basadas en el juego. En un contexto basado en el juego, este es el aprendizaje que surge de actividades de juego libremente elegidas y dirigidas personalmente que se mantienen durante el tiempo suficiente para ser efectivas.

La motivación puede ser conceptualizada como intrínseca (dentro del estudiante) o extrínseca (traída al estudiante). La motivación intrínseca existe cuando la conducta de aprendizaje de los estudiantes está motivada por la propia actividad de aprendizaje, mientras que la motivación extrínseca existe cuando la conducta de aprendizaje de los estudiantes está motivada por factores externos a la actividad de aprendizaje (D'U20razio, 1995). Estas definiciones enfatizan la consecuencia de los tipos de motivación para el comportamiento de aprendizaje de los

estudiantes. Si bien ambos tipos de motivación pueden resultar en la participación de los estudiantes, sus efectos sobre la naturaleza de la participación difieren. El compromiso resultante de la motivación intrínseca tiende a ser más profundo y autosostenido en comparación con el compromiso resultante de la motivación extrínseca. En términos de tipos de motivación, la participación de los estudiantes se puede clasificar en cuatro dimensiones: interés personal, regulación externa, regulación introyectada y regulación identificada. Las dos primeras dimensiones representan la presencia de motivación extrínseca, mientras que las dos últimas representan la presencia de motivación intrínseca. El juego, por naturaleza, está intrínsecamente motivado y, por lo tanto, muchos investigadores abogan por entornos de aprendizaje basados en el juego para los estudiantes jóvenes. Aunque las recompensas extrínsecas pueden llevar efectivamente la participación de los estudiantes en las tareas, existen preocupaciones sobre su efecto perjudicial en la naturaleza de la participación. Por ejemplo, se argumenta que, si bien los estudiantes pueden cumplir con una tarea recompensada extrínsecamente, no se involucrarán activamente con ella y buscarán formas de evitarla cuando la recompensa desaparezca. Del mismo modo, se ha encontrado que el uso excesivo de recompensas extrínsecas puede socavar la motivación intrínseca. Como tal, se espera que el aprendizaje basado en el juego, que tiene como objetivo aprovechar la motivación intrínseca en el juego, conduzca a una naturaleza más deseable de la participación en comparación con el aprendizaje no basado en el juego. A pesar del acuerdo general sobre los beneficios de la motivación intrínseca, existen debates sobre las mejores formas de fomentar la motivación intrínseca. Algunos argumentan que las estrategias que involucran recompensas extrínsecas deben evitarse por completo, mientras que otros aceptan la necesidad pedagógica de las recompensas extrínsecas, pero recomiendan fomentar la motivación intrínseca sobre ellas. Hay dos puntos de vista opuestos sobre este tema: un punto de vista afirma que la motivación intrínseca debe ser fomentada y el otro afirma que la motivación intrínseca no puede ser enseñada.

La afirmación central de este último punto de vista es que la motivación intrínseca no puede ser controlada directamente. Si bien puede ser socavada por ciertas prácticas, no se puede cultivar de manera efectiva, ya que esas prácticas solo pueden manejar la motivación extrínseca. Por lo tanto, para promover un aprendizaje efectivo, es crucial comprender la motivación en general y la motivación intrínseca en particular. En la educación, el aprendizaje basado en el juego a menudo se considera una solución para aprovechar la motivación intrínseca de los estudiantes. Sin embargo, no se puede asumir la motivación para aprender a través del juego, especialmente cuando el juego se impone en entornos formales de aprendizaje. Por lo tanto, con el objetivo de abordar un

vacío en la literatura sobre cómo la motivación de los estudiantes para aprender a través de actividades de juego libre puede apoyarse en las prácticas pedagógicas, se realiza un estudio para investigar las implicaciones educativas de diferentes tipos de motivación.

La autonomía se refiere a la oportunidad que tienen los alumnos de tomar sus propias decisiones en su juego. Hay muchos escenarios de juego diferentes disponibles, por lo que los alumnos pueden elegir una actividad que les interese. El juego proporciona un contexto sólido para la participación. Los niños que juegan con el mismo entusiasmo que los personajes que interpretan están intensamente absortos en su juego. No se inmutan por las distracciones circundantes y, si se les interrumpe, protestan con frustración (Sara Dancis, 2019). Es más probable que los alumnos participen en actividades en las que ejerzan agencia y control sobre su participación, en lugar de actividades en las que sus opciones estén muy limitadas. El compromiso se caracteriza por la participación y un sentido de conexión con la actividad.

La competencia se refiere a la capacidad percibida del individuo para tener éxito en alguna actividad. Cuando alguien juega una actividad fuera de ella, la hace porque siente que puede tener éxito. Si a un estudiante novato se le pide que realice una actividad en la que se siente muy inexperto, es probable que se abstenga de esta actividad y busque algo que pueda hacer. Las actividades basadas en el juego generalmente comienzan desde un estado de capacidad percibida y progreso hacia mayores desafíos. Si una actividad se percibe como un desafío demasiado grande, pierde el aspecto lúdico y, a los ojos del alumno, se transforma en una actividad laboral. Tanto la autonomía como la competencia pueden ser vistas como características estructurales de las actividades lúdicas. Hay formas de promover la autonomía y la competencia en los educandos. Proporcionar autonomía significa crear oportunidades para tomar decisiones y elecciones en las actividades lúdicas. Por ejemplo, al comienzo del escenario de juego, los niños tienen la capacidad de elegir entre varios roles. Crear oportunidades para opciones de juego fuera del control del educador puede ser un desafío porque algunos escenarios de juego son más populares que otros, y los niños generalmente gravitan hacia los escenarios populares. Sin embargo, sería importante intervenir y proporcionar opciones cuando los alumnos tienden a elegir un solo escenario de juego. Las estrategias para promover la competencia incluyen retroalimentación y desafíos. Una característica clave de la retroalimentación es que debe ser de apoyo en lugar de crítica. La retroalimentación de apoyo puede aumentar la confianza y el deseo de un alumno de seguir jugando. Por ejemplo, cuando un niño escribió algo correctamente, se anima a otros niños a elogiar este logro con comentarios como "¡qué bonito!" o "¡buen trabajo!". Los desafíos también deben adaptarse para que los alumnos puedan tener éxito en ellos. Si se necesita ayuda, a menudo es más eficaz

modelar una solución en lugar de simplemente proporcionarla.

Es importante tener en cuenta que el mero hecho de proporcionar oportunidades de juego no garantiza una experiencia de juego beneficiosa. Es necesario considerar detenidamente el diseño del entorno de aprendizaje basado en el juego para optimizar los resultados de aprendizaje de la experiencia de juego. Al diseñar el entorno de aprendizaje basado en el juego, es importante que el enfoque de aprendizaje de la experiencia de juego sea claro. Los objetivos de aprendizaje deben establecerse antes de iniciar el juego para que el juego pueda diseñarse de manera efectiva para lograr los objetivos de aprendizaje. El juego es más eficaz como medio para alcanzar los objetivos de aprendizaje cuando se diseña intencionadamente teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje. Incluso cuando el diseño del juego es lo suficientemente flexible como para permitir la agencia de los estudiantes, sigue siendo importante que los diseñadores tengan una comprensión clara de lo que quieren que los estudiantes obtengan de la experiencia de juego (Pei Li Lim y Bahaiddin, 2017).

Además del diseño del juego en sí, se debe prestar especial atención al contexto del juego para garantizar que sea lo suficientemente atractivo y estimulante como para que se inicie el juego. El aprendizaje a través del juego no debe dejarse completamente en manos de los alumnos, ya que pueden optar por no jugar en absoluto si se les deja solos. Los entornos deben considerarse cuidadosamente para garantizar que contengan los elementos necesarios para que los alumnos participen en el juego. Los entornos deben estar diseñados para proporcionar oportunidades para el juego. El juego no puede ocurrir a menos que haya un contexto adecuado que contenga los elementos necesarios para involucrar a los alumnos en el juego. Aquí, el "contexto" incluye tanto el entorno físico como las condiciones sociales que componen el entorno en el que se produce el juego (Kangas et al., 2019). Se requiere una planificación reflexiva para crear tales contextos. La comprensión de lo que constituye el juego puede ayudar a diseñar contextos que mantengan a los alumnos comprometidos con el juego. Un entorno de aprendizaje basado en el juego debe proporcionar el andamiaje y el apoyo adecuados para garantizar que se satisfagan las necesidades de los alumnos y que obtengan los beneficios de aprendizaje previstos de la experiencia lúdica. Tiende a haber un desajuste entre cómo los diseñadores pretenden que se interprete el juego y cómo los alumnos lo interpretan realmente. Si bien los diseñadores pueden tener la intención de que una experiencia de juego sea educativa, los alumnos a menudo ignoran los aspectos educativos previstos y tratan la experiencia puramente como un juego libre. Este dilema puede dar lugar a que las experiencias de juego no logren los resultados de aprendizaje deseados. Por lo tanto, se requiere un esfuerzo deliberado para garantizar que los alumnos interpreten adecuadamente la

experiencia de juego y obtengan los beneficios de aprendizaje deseados de ella. Se discute más a fondo cómo se pueden diseñar los entornos de aprendizaje basados en el juego para evitar tales dilemas. También hay que tener en cuenta la inclusividad de los entornos de aprendizaje. Lo ideal es que los entornos de aprendizaje estén diseñados para atender a diversos alumnos desde el principio, de modo que se minimice la necesidad de ajustes de respuesta posteriores. Sin embargo, cuando diversos alumnos se reúnen en un único entorno de aprendizaje, existen importantes desafíos para mantener el aprendizaje basado en el juego eficaz y equitativo para todos.

La diversidad en los alumnos puede conducir a una diversidad en las interpretaciones del juego. En el aprendizaje basado en el juego, esta diversidad puede ser frustrante para los educadores, que pueden encontrar que sus experiencias de juego cuidadosamente diseñadas son ineficaces porque los alumnos las interpretan de manera diferente a lo previsto. También existe el riesgo de que algunos alumnos se queden fuera del juego. Cuando hay diversidad en la forma en que se interpreta el juego, es posible que algunos alumnos no puedan relacionarse con un tipo particular de juego, lo que resulta en la exclusión del mismo. Esto puede conducir a la desigualdad en las oportunidades de aprendizaje. Se presta atención a la forma en que se han diseñado los entornos de aprendizaje basados en el juego para garantizar que el juego se interprete según lo previsto y para proporcionar a todos los alumnos oportunidades adecuadas para participar en ese juego. También se comparten varias configuraciones que se han implementado con éxito en la práctica. Por último, se presentan estrategias para adaptar los entornos de aprendizaje con el fin de diseñar la inclusión basada en la retroalimentación y los intereses de los alumnos.

Establecer objetivos de aprendizaje o resultados de aprendizaje deseados es un requisito previo para que los entornos de aprendizaje basados en el juego sean eficaces para alcanzar los objetivos curriculares establecidos (Kangas et al., 2019). Los objetivos de aprendizaje son fundamentales para cualquier entorno de aprendizaje, incluidos los basados en el juego. A menudo, los objetivos de aprendizaje se ven en términos de los resultados deseados, pero también pueden interpretarse en términos de los medios, donde el enfoque cambia a cómo se espera que se logren resultados particulares a través de las actividades de aprendizaje. Por lo tanto, los objetivos pueden interpretarse como metas específicas a alcanzar o como metas más indicativas que aseguran un enfoque educativo deseado durante el juego. Además del juego, existe una fuerte creencia de que se necesitan objetivos claros para mantener a los alumnos en entornos de aprendizaje relacionados con el juego en el camino correcto para alcanzar las metas deseadas.

Cuando los objetivos están claramente definidos como resultados deseados, es más fácil evaluar el grado en que el aprendizaje ha tenido lugar durante el juego. También

es más probable que las actividades lúdicas estén adecuadamente alineadas con los objetivos planificados. Los objetivos claramente definidos dan a las actividades lúdicas un enfoque educativo, lo que aumenta la probabilidad de que el juego se dirija hacia las metas de un tema o campo en particular. Los educadores también deben ser conscientes de que para que los alumnos se beneficien del juego en términos de lograr resultados educativos particulares, los objetivos del juego deben estar claramente definidos. Independientemente de un enfoque en el que el juego esté libre de la intervención de los adultos, es crucial que el educador sepa en qué etapa de desarrollo se establecen los objetivos relacionados con un tema en particular. De lo contrario, existe el peligro de que el juego se dirija demasiado por encima o por debajo de las capacidades actuales de los alumnos, minimizando la probabilidad de lograr los resultados deseados.

Los objetivos de las actividades de aprendizaje relacionadas con el juego también se pueden establecer de manera más general, asegurando que, independientemente del enfoque específico del juego, sea probable que apoye cierto aprendizaje. En términos de juego, esto podría ser, por ejemplo, centrarse en las habilidades sociales o el desarrollo emocional. Establecer objetivos de esta manera significa que las metas están más en el lado de los medios que en el de los resultados, pero incluso esos objetivos podrían ser necesarios. Las metas bien formuladas generalmente maximizan los beneficios del juego en términos de lograr resultados educativos específicos.

El andamiaje y el apoyo son componentes críticos para promover con éxito el aprendizaje a través del juego. Sin ninguna ayuda o buena planificación, el aprendizaje basado en el juego puede conducir a desafíos y objetivos inadvertidos que no cumplen con las intenciones. El andamiaje, por lo tanto, es la asistencia que se brinda a los estudiantes que les ayuda a alcanzar objetivos particulares (Zurek et al., 2014). Corresponde a los educadores y a los adultos observar el juego y determinar cómo intervenir o proporcionar apoyo para mejorar las experiencias de aprendizaje basadas en el juego. Existen estrategias que se pueden utilizar para proporcionar andamiaje en los entornos de juego, y estas estrategias son importantes para promover la independencia del alumno. El objetivo es considerar cuándo y cómo intervenir o proporcionar apoyo durante las actividades de juego, reconociendo que probablemente todos han experimentado situaciones de juego que fueron interrumpidas inadvertidamente por demasiado o muy poco apoyo. Las consideraciones implican encontrar el equilibrio entre el apoyo necesario y la autonomía permitida. El observador atento notará cambios en los grados de intervención y apoyo en las actividades del alumno, incluido el juego, a medida que se mueven entre la dependencia y la independencia. Existen técnicas efectivas para el andamiaje que fomentan la resolución de problemas y el pensamiento crítico, algunas de las cuales se revisarán e ilustrarán con ejemplos de

cómo se pueden aplicar cuando los alumnos participan en actividades de juego. El punto clave es que, sin la aplicación de un apoyo eficaz, es posible que no se produzca el impacto deseado en la motivación y el compromiso del alumno. Por lo tanto, el andamiaje es esencial para maximizar las oportunidades de aprendizaje inherentes al juego y garantizar que se aprovechen estas oportunidades.

El andamiaje es una metáfora que se refiere a las formas en que los adultos o compañeros más sofisticados brindan apoyo a los niños a medida que aprenden. Los educadores se involucran en el andamiaje al proporcionar el nivel y el tipo de apoyo necesarios que se adaptan bien a las necesidades de los niños. Cuando se hace con éxito, se ayuda a los niños a alcanzar metas que no pueden lograr de forma independiente. Los andamios han demostrado ser particularmente efectivos durante los años preescolares. Cuando se eligen adecuadamente, las actividades de aprendizaje en la naturaleza brindan a los niños abundantes oportunidades para explorar y aprender, y los desafíos que plantean también requieren una planificación cuidadosa y el uso efectivo de herramientas pedagógicas. La abundancia y espontaneidad de las oportunidades de aprendizaje en la naturaleza hacen del andamiaje una herramienta ideal para la educación ambiental. Para emplear eficazmente las estrategias pedagógicas en el andamiaje, un profesor debe comprender adecuadamente las fortalezas y necesidades de cada alumno y ajustar su estrategia en consecuencia.

5. Valoración y evaluación en el aprendizaje lúdico

Si bien el aprendizaje basado en el juego puede parecer que se centra en el juego, la evaluación y la evaluación son componentes críticos que deben tenerse en cuenta. El encuentro con diversos contextos de aprendizaje basados en el juego pone de manifiesto la importancia de la evaluación en estos entornos. Al planificar el aprendizaje basado en el juego, es esencial pensar en cómo evaluar y evaluar los resultados del aprendizaje y el desarrollo. Un enfoque reflexivo de la evaluación puede mejorar la eficacia del aprendizaje basado en el juego. Las decisiones relativas a los métodos de evaluación son cruciales para implementar con éxito el aprendizaje basado en el juego. Las oportunidades en el juego y el aprendizaje deben evaluarse continuamente para informar las estrategias de instrucción. Para que el aprendizaje basado en el juego sea efectivo, se deben explorar diferentes formas de evaluar los entornos de juego. La mayoría de los enfoques de educación de la primera infancia enfatizan la importancia de la observación como método de evaluación para obtener información sobre el progreso, las habilidades y los intereses de los alumnos. Es necesario considerar métodos de evaluación adecuados para los entornos de juego. La importancia de la evaluación formativa para facilitar el aprendizaje es ampliamente reconocida y enfatizada. Sin

embargo, surgen preguntas sobre cómo medir los resultados del aprendizaje cuando el aprendizaje se produce a través del juego, cómo evaluar el juego y cómo garantizar que los entornos de aprendizaje basados en el juego no se vuelvan demasiado restrictivos hasta el punto de sofocar el juego.

Cuando el juego está en el centro del aprendizaje, hay varias opciones disponibles para la observación y la evaluación. Muchos enfoques de educación de la primera infancia apoyan la importancia de la observación como una forma válida de evaluar el juego, documentando cómo evoluciona el juego, qué aprendizaje está ocurriendo y cómo se desarrollan las habilidades. Existen varias técnicas disponibles para las observaciones que se pueden utilizar dependiendo del propósito de la evaluación. Las observaciones narrativas proporcionan relatos detallados del juego, capturando la comunicación verbal y no verbal. Una narración puede mostrar cómo se está desarrollando el juego, lo que facilita la interpretación de lo que los niños están aprendiendo. Estos pueden ser documentos extensos, por lo que es esencial tener un propósito de por qué se toman notas de observación. Por ejemplo, las observaciones podrían usarse para compartir ideas sobre el desarrollo de un niño con padres o colegas, en cuyo caso podría ser necesario documentar áreas de enfoque específicas. Por otro lado, si se realizan observaciones puramente descriptivas para la reflexión personal, puede que no sea necesario capturar el diálogo literal y las acciones lúdicas. En general, los contextos de aprendizaje basados en el juego suelen proporcionar suficientes oportunidades para la documentación a través de observaciones narrativas para comprender el progreso del aprendizaje y el desarrollo de los niños.

El aprendizaje basado en el juego se ha convertido en un componente esencial dentro de la educación de la primera infancia. Dentro de los entornos de aprendizaje basados en el juego, es importante crear oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje. A medida que los niños aprenden a través del juego, es importante saber cómo entender su aprendizaje. Las técnicas de observación son un método valioso para evaluar. Hay muchas formas diferentes de llevar a cabo observaciones, como las observaciones espontáneas, las observaciones intencionadas, los registros anecdóticos, los registros de ejecución, el muestreo de tiempo y el muestreo de eventos. Estas técnicas de observación se pueden utilizar como herramientas de evaluación para ayudar a comprender cómo las experiencias de juego apoyan el aprendizaje. Las observaciones capturan lo que un alumno está haciendo, diciendo y demostrando (Jane King, 2022). Observar a los alumnos en juego es la mejor manera de presenciar su aprendizaje en tiempo real. Las observaciones pueden tomar una vista instantánea o recopilarse durante un período de tiempo determinado. Los datos observacionales son cualitativos, por lo tanto, se pueden utilizar de manera informativa para respaldar las decisiones educativas.

Existen estrategias simples y sistemáticas que pueden guiar las observaciones, que pueden proporcionar información significativa sobre el comportamiento de un alumno. Las observaciones sistemáticas implican buscar cosas específicas o tomar nota de todo lo que un aprendiz está haciendo y diciendo durante un período de tiempo. Las prácticas reflexivas pueden mejorar el proceso de evaluación a través de la observación. A menudo se pueden recopilar observaciones, pero integrarlas en un ciclo continuo de evaluación puede ser un desafío. Las observaciones deben ser una de las principales fuentes de datos que informen las decisiones sobre qué, cuándo y cómo planificar futuras experiencias de aprendizaje. Las técnicas de observación pueden ser una herramienta vital para comprender qué, cómo y en qué grado aprenden los niños durante el juego.

Un desafío de los entornos de aprendizaje basados en el juego es cómo medir los resultados del aprendizaje. Sin medición, es difícil hacer que los resultados del juego sean visibles para los demás (Jackson et al., 2019). Como resultado, muchos educadores se sienten presionados para proporcionar enfoques alternativos y pueden confiar en métodos más tradicionales de aprendizaje y evaluación con los que se sienten más seguros. Incluso cuando existen oportunidades para el juego, los educadores pueden sentirse obligados a intervenir y tomar el control a menos que puedan estar seguros de que el aprendizaje tendrá lugar. En los casos en que se lleva a cabo la medición, puede haber una tendencia a centrarse en resultados más fácilmente cuantificables. Sin embargo, las decisiones sobre cómo medir los resultados deben tomarse con cuidado para que el método no dicte el resultado que se mide (Kakana y Theodosiou, 2018). Por ejemplo, para capturar el pensamiento creativo de un niño, el juego imaginativo puede ser el mejor contexto para la observación; Sin embargo, si la creatividad se mide utilizando una lista de verificación estandarizada, el juego con materiales de construcción podría ser un contexto más apropiado. Por lo tanto, un primer paso al considerar los métodos de evaluación debe ser la experiencia de juego en sí misma.

El juego puede ser una preocupación para los educadores, en parte porque existe la responsabilidad profesional de garantizar que las experiencias de juego brinden oportunidades para aprender y desarrollarse. Por lo tanto, es importante que se encuentren herramientas de medición que evalúen las experiencias de juego en lugar de solo los resultados de los jugadores. El resultado de las experiencias de juego puede ser en términos de aprendizaje cognitivo (conocimientos y habilidades), pero muchas experiencias de juego también tendrán resultados no cognitivos (actitudes y disposiciones). Dado que se ha descubierto que el juego contribuye a una serie de diferentes dominios del desarrollo, cualquier estrategia de medición debe tratar de captar la mayor variedad posible de resultados. Sin embargo, medir el juego puede ser un

dilema para los educadores. Por un lado, la libertad en el juego se considera fundamental para la motivación, la creatividad y la naturaleza holística de su aprendizaje de los niños. Por otro lado, las experiencias de juego a veces se cuestionan debido a la preocupación por lo que los niños están aprendiendo. Los educadores a veces sienten que los niños necesitan actividades más enfocadas para apoyar su aprendizaje y pueden preocuparse por los enfoques de medición que minimizan la agencia y la autonomía de los niños. En este contexto, es importante encontrar formas innovadoras de medir los resultados que tengan en cuenta la naturaleza holística del juego. Al considerar cómo se mide el juego en los estudios de investigación, la atención se centra en los métodos que los profesionales podrían utilizar como punto de partida para sus propias estrategias de medición. También es importante considerar cómo se podría considerar que un enfoque particular de la medición da forma a la relación entre la evaluación y el juego, particularmente en relación con la motivación de los niños. Por último, se llama la atención sobre el papel de la retroalimentación en el juego y la importancia de la retroalimentación positiva cuando se utiliza la medición para informar las decisiones y la planificación. En última instancia, se concluye que contar con estrategias efectivas de medición es esencial para que el aprendizaje basado en el juego se evalúe y evalúe sistemáticamente.

6. Integración de la tecnología en el aprendizaje lúdico

Las oportunidades de juego innovadoras pueden facilitar experiencias de aprendizaje basadas en el juego que involucren a los alumnos. La tecnología digital apoya la creación de entornos de juego con recursos de juego que amplían el juego de los alumnos. Los recursos lúdicos creados con herramientas digitales son parte integral de los contextos de aprendizaje basados en el juego en los que los alumnos utilizan los recursos diseñados para participar en el aprendizaje a través del juego. La integración de herramientas digitales en las experiencias de juego de aprendizaje basadas en el juego plantea cuestiones importantes a tener en cuenta. Persisten las preocupaciones sobre el impacto potencial de la tecnología digital en el juego, la prescripción excesiva del juego o el desplazamiento del juego tradicional. Sin embargo, existe la necesidad de contextos prácticos de aprendizaje basados en el juego con la tecnología. La integración de herramientas digitales en entornos de juego puede promover nuevas oportunidades para el aprendizaje basado en el juego a través del desafío y el empoderamiento. La tecnología digital puede incitar a los alumnos a ser diseñadores creativos en contextos de aprendizaje basados en el juego a través de la creación de recursos de juego digitales.

Las aplicaciones educativas y las plataformas web interactivas que se encuentran en los recursos de juego

digital pueden promover la creatividad de los niños a medida que interactúan con las tecnologías digitales. La creciente disponibilidad de recursos de juego digital diseñados como aplicaciones o plataformas web se centra en las posibilidades de aprendizaje. Encontrar un equilibrio entre los recursos de juego tradicionales y las actividades de juego mejoradas por la tecnología es vital para mantener el aprendizaje basado en el juego. Las actividades de aprendizaje basadas en el juego mejoradas por la tecnología no deben desplazar a los recursos lúdicos tradicionales. Centrarse en los recursos lúdicos creados por los alumnos debe ser la consideración principal para las actividades de aprendizaje basadas en el juego con herramientas digitales. Se requerirán ajustes para lograr un equilibrio entre los recursos para promover el aprendizaje basado en el juego. Los recursos digitales pueden verse como recursos de juego cuidadosamente canalizados y diseñados para crear eventos de juego. La elección de los recursos lúdicos es fundamental para lograr los resultados deseados y diseñar recursos lúdicos tecnológicos que provoquen resultados de aprendizaje.

Las implicaciones que tienen los recursos de juego tecnológico para promover el aprendizaje colaborativo y comunicativo a través del juego ponen de manifiesto que el aprendizaje puede co-crearse con la tecnología. Los mensajes de juego tecnológico pueden animar a los alumnos a crear sus propias comprensiones, lo que supone un reto para los educadores a la hora de dirigir cómo se utiliza la tecnología en el aprendizaje basado en el juego. Se descubrió que la creación de recursos de juego digital por parte de los educadores es una forma de guiar cómo se utiliza la tecnología en el aprendizaje basado en el juego, asegurando que los recursos de juego desafíen a los alumnos a participar en los resultados educativos. Los educadores deben andar con cuidado para evitar cooptar el juego a través de la prescripción excesiva de objetivos de aprendizaje. Los educadores también deben emplear nuevas estrategias para apoyar el aprendizaje basado en el juego con la tecnología. Los niños disfrutan del juego digital, ya que actualmente se utiliza fuera de la escuela, sin embargo, existen preocupaciones sobre su impacto en los estudiantes jóvenes, ya que puede verse como una agencia controladora. Se justifica más investigación sobre el impacto de la tecnología en el aprendizaje basado en el juego. Los talleres de diseño de juegos con educadores aclararán la comprensión del juego por parte de los educadores. Los estudios de caso informan sobre los principios del aprendizaje basado en el juego con tecnología que deben explorarse más a fondo (Disney y Geng, 2022) (E. Torres et al., 2021).

7. Perspectivas culturales y sociales sobre el juego

La calidad y la naturaleza del juego y de las experiencias de aprendizaje basadas en el juego están influenciadas por los valores, las creencias y las prácticas culturales, así

como por las oportunidades sociales disponibles. Si bien el juego es un comportamiento universal, los significados, procesos, oportunidades y limitaciones del juego están moldeados por dinámicas culturales y sociales (E 1990-Gibb, 2018). Existen diferentes narrativas del juego, y los sistemas educativos deben reconocer e integrar diversas interpretaciones del juego. Las comunidades culturales proporcionan a los niños experiencias de juego únicas, mediando el acceso a diversos tipos de juego y aprendizaje. La comprensión cultural del desarrollo infantil, la educación y las actividades apropiadas influyen en la participación de los niños en las oportunidades de aprendizaje basadas en el juego. Por ejemplo, en el contexto de las nociones normativas occidentales en torno al juego, el énfasis de los padres inuit en el juego al aire libre y la asunción de riesgos desafía las suposiciones más amplias sobre el juego de los niños. Los niños de familias inmigrantes pueden representar diversos contextos culturales en su juego, pero se encuentran con malentendidos de los educadores con respecto al aprendizaje basado en el juego. Las diferencias lingüísticas pueden complicar aún más la participación de los niños en el aprendizaje basado en el juego en nuevos contextos culturales. Los sistemas educativos corren el riesgo de aplanar las diversas interpretaciones culturales del juego si no consideran de manera crítica y sensible el papel del juego en la educación de los niños.

La globalización puede crear paisajes culturales homogéneos o híbridos en lo que respecta a las prácticas lúdicas. Los parques infantiles comercializados, los juguetes estandarizados y los productos culturales homogeneizados pueden reducir las narrativas locales sobre el juego y la infancia. Por otro lado, las conexiones globales pueden apoyar las prácticas culturales locales. Las intervenciones occidentales en contextos desfavorecidos deben evaluar críticamente el impacto de las conexiones culturales globales. El juego es un derecho del niño, pero cada comunidad tiene su propia comprensión del papel del juego en las prácticas educativas. Por ejemplo, la educación basada en el juego puede poner en tela de juicio la comprensión local del juego y la escolarización, como se observa en el contexto de Myanmar. La adopción de la educación basada en el juego requiere sensibilidad a las necesidades educativas contextuales, las historias culturales y las narrativas locales del juego. Explorar las influencias contextuales en el juego y el aprendizaje de los niños es importante para los profesionales de la educación. Las ideas sobre la configuración de las oportunidades y los límites del juego de los niños en medio de los arreglos educativos son relevantes para los observadores, educadores y padres. Es importante reconocer cómo los niños negocian las relaciones de poder que limitan su juego.

8. Desarrollo profesional para educadores

El desarrollo profesional de los educadores es fundamental para el éxito de la incorporación de iniciativas de aprendizaje basadas en el juego. Los educadores necesitan desarrollo profesional y capacitación continuos en la implementación efectiva de la pedagogía basada en el juego (L. Hager Moore, 2009). En la actualidad, los educadores tienen a su disposición una serie de opciones de desarrollo profesional, desde seminarios web en línea sobre temas específicos hasta programas más extensos que se imparten durante varios días, así como oportunidades para que los educadores se reúnan para compartir lo que funciona y aprender unos de otros. Siempre que sea posible, se recomienda el aprendizaje colaborativo y el intercambio de las mejores prácticas en las escuelas de kindergarten y primaria. Además, el juego es una pedagogía de aprendizaje infrautilizada en el ámbito de la escuela primaria, por lo que sería beneficioso cualquier cosa que pueda ayudar al proceso y a los profesores a sentirse más cómodos con su uso. También es importante el desarrollo profesional que se centra en fomentar la confianza de los educadores para facilitar actividades basadas en el juego. Otros temas podrían incluir actualizar a los educadores sobre las últimas investigaciones sobre el juego, compartir estrategias innovadoras que otros educadores han implementado con éxito y usar maestros de diferentes orígenes para brindar consejos sobre estrategias para incorporar el juego en las aulas (L. Geurkink-Coats y A. Regina, 2019). Reunir a los educadores en espacios donde puedan compartir desafíos y éxitos ayuda a fomentar el desarrollo profesional informal, pero un enfoque más estructurado de las sesiones de desarrollo profesional sería beneficioso para ayudar a aumentar la confianza y el conocimiento en el uso del juego de manera más amplia en todo el plan de estudios. El uso de la reflexión en el desarrollo profesional es clave para el crecimiento; Sin embargo, sin la orientación o las preguntas adecuadas para incitar a la reflexión, puede ser fácil caer en la trampa de reflexionar sobre el proceso en lugar de centrarse en las implicaciones o el impacto más amplios en la práctica. La reflexión debe hacerse con miras a cómo el aprendizaje puede extenderse o aplicarse en otros lugares. El desarrollo profesional es clave para el crecimiento de los educadores y debe incluir oportunidades para la reflexión sobre la práctica, ya sea por parte de los educadores que consideran un conjunto predefinido de preguntas o a través de discusiones con otros.

Se deben ofrecer programas de capacitación en pedagogías basadas en el juego a los educadores de la primera infancia, ya que el aprendizaje basado en el juego requiere habilidades y conocimientos que no todos los educadores necesariamente tienen al principio. Sin embargo, la preparación o formación en pedagogías basadas en el juego no es fácil de encontrar en la práctica. Ya es bastante

difícil encontrar programas de formación de buena calidad, pero también se deben desarrollar (y se desarrollan) oportunidades de formación, ya que algunos tienen programas de formación en curso o en fase de planificación (Kangas et al., 2019). Es necesario considerar qué tipo de habilidades y conocimientos son esenciales para la pedagogía basada en el juego y cuáles deben ser prioridades al desarrollar programas de formación. Junto con las necesidades y prioridades de las personas u organizaciones interesadas en programas de capacitación basados en el juego, se proponen ideas sobre cómo implementar programas de capacitación que sean lo más efectivos e impactantes posible. El objetivo es ayudar a garantizar que el juego, como práctica educativa, se haga bien y que se desarrollen plenamente sus posibilidades y potencialidades. Se hace hincapié en la formación de los educadores para que comprendan y formen experiencias prácticas del juego en la educación, ya que existe la preocupación de que sea difícil encontrar una formación sensata en pedagogía basada en el juego sin expertos en pedagogía capacitados. Se discute cómo las oportunidades de colaborar con esos expertos podrían ayudar a ampliar y mejorar las oportunidades de capacitación que necesita la educación pedagógica basada en el juego. Además, se expone la importancia de que los programas de formación proporcionen a los participantes una variedad de experiencias prácticas, ya que experimentar el juego de diferentes maneras ayuda a los educadores a comprender qué es y qué podría ser el juego en contextos educativos. Sin embargo, a pesar del fuerte deseo de promover el juego en la educación, existen ciertas limitaciones a lo que se puede hacer en términos de programas de capacitación. Se plantean preocupaciones con respecto a la accesibilidad de los programas de capacitación y la capacidad de algunas organizaciones para participar, y se reconoce que las opciones pueden ser algo reactivas. Aunque existe una clara necesidad de capacitar a los educadores en pedagogías basadas en el juego, también hay una variedad de desafíos a considerar al desarrollar programas de capacitación en esas pedagogías.

La esperanza es que, aunque sea necesario hacer ajustes o aceptar compromisos, siempre se tengan en cuenta las necesidades de los educadores y se proporcionen esquemas claros de cómo la pedagogía basada en el juego es y puede ser actualmente prácticas educativas. Los programas de capacitación son vistos como oportunidades para fortalecer esa comprensión y esos esquemas colectivamente. Después de la formación, el apoyo continuo a los educadores es crucial; De lo contrario, se corre el riesgo de que las pedagogías basadas en el juego no se implementen o se hagan mal. Un compromiso con la pedagogía basada en el juego podría fomentarse mediante la colaboración con educadores que ya la implementan con éxito, de modo que el apoyo no sea solo de organizaciones externas, sino también de pares. En general, se espera que al articular cómo se podrían implementar los programas de

capacitación y qué se debe considerar al desarrollarlos, las prácticas educativas de pedagogía basada en el juego puedan generalizarse e implementarse con éxito. Por último, se enfatiza que si se quiere tomar en serio el juego como una práctica educativa, los programas de capacitación en cómo hacerlo bien deben estar a la vanguardia.

Para los educadores que participan en el aprendizaje basado en el juego con los niños, es esencial participar en prácticas reflexivas. La reflexión es ampliamente considerada como uno de los aspectos más importantes del desarrollo profesional y una parte integral de una enseñanza eficaz (Mohamed et al., 2022). Hay muchos métodos y herramientas diferentes para reflexionar que se pueden utilizar individualmente o en grupos. Estos incluyen la autograbación de experiencias de juego como video, audio o texto escrito que se pueda reproducir y revisar, llevar un diario, usar un colega de confianza para compartir y discutir prácticas, o crear un video de la propia práctica que se comparte con los compañeros. Independientemente de los enfoques que se utilicen, es vital participar en alguna forma de ponderación y evaluación continua de la práctica en relación con las metas, los objetivos y los resultados esperados. Dicha autoevaluación constituye la base de la mayoría de las mejoras y cambios en la enseñanza, lo que da lugar a decisiones informadas sobre lo que debería o no debería suceder en el futuro (Karunanayaka et al., 2017). Sin embargo, en general se ha encontrado que la autoevaluación por sí sola suele ser problemática; Es fácil centrarse demasiado en los propios puntos de vista, justificando los fracasos con excusas o desconociéndolos, creando una visión general limitada de la práctica.

Hay muchas ventajas de la retroalimentación entre pares; Aporta una nueva perspectiva a las propias prácticas, hace visibles acciones y pensamientos que se dan por sentados, desafía las predisposiciones y las creencias, y pone de relieve aspectos que de otro modo podrían haber pasado desapercibidos. Particularmente constructiva es la retroalimentación que se centra en las prácticas en lugar de en la persona, guiando preguntas en lugar de afirmaciones, y pidiéndole al practicante que reflexione primero antes de que los demás den su opinión. Además de la importancia de la retroalimentación entre pares, es igualmente importante participar en algún tipo de reflexión estructurada y con tiempo asignado sobre el juego que ocurre con los niños, de lo contrario, las experiencias se acumularán constantemente sin informar las prácticas. Es necesario crear tiempo para la consulta entre pares después de jugar con los niños, donde la atención se centre en discutir con los colegas qué experiencias de juego de los niños se han interpretado, cómo se ha mejorado o apoyado el juego y cómo se entienden las acciones de los niños. Sin estas reflexiones, las experiencias lúdicas seguirán siendo ocurrencias únicas que no desarrollan la práctica. Por otro lado, se reconoce que la participación inconsistente en la

reflexión es uno de los mayores desafíos que enfrentan los profesionales; El tiempo es una presión constante y las tareas prácticas tienen prioridad sobre la reflexión. Al tratar con prioridades contrapuestas, puede ser demasiado fácil renunciar a la reflexión en favor de garantizar que algo se haga en lugar de hacerlo bien. Sin embargo, en última instancia hay que afirmar que la negociación del tiempo y los recursos para las prácticas reflexivas es esencial si se quieren fomentar entornos de aprendizaje eficaces basados en el juego.

Para apoyar eficazmente el aprendizaje basado en el juego, los educadores deben contar con la participación de los padres. Los padres son cruciales para el juego de los niños y pueden facilitar, proporcionar materiales y mejorar sus experiencias de juego en casa (S. Findley, 2017). Por lo tanto, es importante educar a los padres sobre el papel clave que tiene el juego en el desarrollo y el aprendizaje de los niños, así como compartir estrategias para ayudar a incorporar estos mismos principios en el entorno familiar. La comunicación regular es esencial para fomentar un enfoque colaborativo, que ayuda a garantizar que los padres entiendan y reconozcan los beneficios del aprendizaje basado en el juego. Los educadores deben promover activamente la importancia del juego entre los padres y ayudarlos a convertirse en socios educativos plenos. Los ejemplos del mundo real ilustrarán situaciones en las que se hizo un esfuerzo significativo para crear asociaciones entre padres y maestros, lo que resultó en la comprensión de los principios del aprendizaje basado en el juego. También se explorará el impacto del apoyo de los padres en la motivación y participación de los niños en el aprendizaje. Las investigaciones muestran que cuando los padres apoyaron la implementación del aprendizaje basado en el juego en casa, el juego de los niños se volvió más rico y complejo, y estaban más involucrados en el aprendizaje. Sin embargo, es importante abordar las preocupaciones de los padres sobre el aprendizaje académico y resaltar los desafíos que rodean la participación de los padres.

Los padres moldean e influyen en el juego de los niños tanto directa como indirectamente. La participación directa incluye facilitar y proporcionar oportunidades de juego, jugar conjuntamente o mejorar las experiencias de juego de los niños con nuevas ideas, reglas o materiales. Indirectamente, los padres afectan el juego al proporcionar una variedad de materiales de juego o organizar el entorno. En los hogares familiares, los padres pueden y deben ser vistos como maestros primarios. La participación de los padres es especialmente importante en el juego de los niños cuando hacen la transición a entornos de aprendizaje basados en el juego. Para que el aprendizaje basado en el juego se implemente con éxito, los educadores necesitan que los padres lo apoyen en casa. Las investigaciones muestran que el juego de los niños puede volverse más sofisticado cuando los padres ayudan a incorporar las experiencias de aprendizaje de la escuela en el juego en casa. Además, la participación de los niños en el

aprendizaje aumenta cuando los padres apoyan activamente el aprendizaje basado en el juego. Por lo tanto, participar activamente en el aprendizaje basado en el juego es crucial para maximizar sus beneficios. Sin embargo, existen desafíos. Algunos padres sienten que carecen de las habilidades para proporcionar experiencias de juego educativas, mientras que otros consideran que su papel en la enseñanza es mínimo. Las percepciones de los padres sobre el juego también afectan el grado en que apoyan el aprendizaje basado en el juego. Mientras que algunos padres ven el juego como un estímulo para el aprendizaje, otros lo consideran un ocio que distrae a los niños del aprendizaje.

A pesar de la considerable atención que se atribuye al juego y al aprendizaje basado en el juego, existen desafíos y limitaciones asociados con su énfasis e implementación. Se podrían identificar algunos conceptos erróneos sobre el juego, que pueden dificultar la aceptación de la importancia, validez y pertinencia del juego en la enseñanza y el aprendizaje como estrategia pedagógica. Por ejemplo, algunos educadores pueden ver el juego como una actividad frívola: "Si estás jugando, no estás aprendiendo". Del mismo modo, algunos pueden pensar en el juego como una actividad infantil, creyendo que el juego no tiene lugar como práctica pedagógica una vez que los niños comienzan la escuela (Shoaga, 2015). A la luz del enfoque contemporáneo en el juego y el aprendizaje basado en el juego, es posible que sea necesario reconocer y reflexionar sobre muchos desafíos al implementar el juego como estrategia y marco pedagógico en las aulas.

Uno de los desafíos importantes para implementar un enfoque de aprendizaje basado en el juego es el tiempo o la falta de él, agravado por las presiones y demandas del currículo. Se puede afirmar que el juego requiere tiempo para implementarse y requiere un tiempo considerable para preparar el entorno, así como las actividades. Adoptar el juego implica empoderamiento, planificación, compromiso y recursos, todo lo cual requiere tiempo. Las exigencias del currículo, su ajustado marco temporal y su naturaleza prescriptiva pueden limitar el uso del juego o el aprendizaje basado en el juego para algunos educadores. Los factores socioeconómicos también pueden influir, argumenta. En el caso de los niños de las zonas socioeconómicas más bajas, se priorizan las oportunidades de aprendizaje estructurado sobre el juego por miedo, tal vez, a que los niños se retrasen en su escolarización (Kangas et al., 2019). Por lo tanto, en lugar de un acceso equitativo a las oportunidades de aprendizaje basado en el juego, existe la posibilidad de que los niños de diferentes orígenes socioeconómicos vean privilegiado su acceso a las oportunidades basadas en el juego de manera desigual. También hay que reconocer los problemas logísticos, como la necesidad de cambiar el entorno físico para dar cabida al juego o utilizar los espacios exteriores de forma eficaz. Otros desafíos también se relacionan con la naturaleza incierta e impredecible del juego, incluidos los

problemas de gestión del aula, la organización y negociación de los roles del educador dentro del juego y la necesidad de confianza en el juego. Sin embargo, la formación de los educadores podría mejorarse. El aprendizaje profesional sobre el juego tiene limitaciones. Una parte considerable de los que participan en la formación y la educación también necesitan más experiencia con el aprendizaje basado en el juego, por lo que existe una necesidad urgente de mejorar las habilidades de los responsables de la formación. Aunque existen desafíos y limitaciones asociados con el juego y el aprendizaje basado en el juego, estos no son insuperables. Es necesario considerar cuidadosamente estas estrategias para que se puedan implementar más oportunidades de aprendizaje basadas en el juego. Si bien muchos desafíos no pudieron superarse o resolverse por completo, se espera que algunas estrategias para ayudar a promover el uso efectivo del juego en el aprendizaje alienten a los educadores a pensar en estas u otras estrategias.

9. Conclusiones

Las tecnologías emergentes tienen el potencial de enriquecer el juego de muchas maneras y podrían conducir a desarrollos creativos y transformadores que abarquen el espíritu del juego. Sin embargo, es igualmente importante que se prioricen las prácticas adaptativas e inclusivas en los desarrollos tecnológicos y la integración de la educación basada en el juego. Del mismo modo que no existe un enfoque de "talla única" para jugar, lo mismo debería ocurrir con las tecnologías emergentes. A nivel mundial, es imperativo garantizar que todos los niños puedan participar en experiencias de juego que sean significativas y gratificantes.

El juego creativo y la creatividad se pueden fomentar en el aprendizaje basado en el juego de manera dinámica e interdisciplinaria en el arte, la ciencia, el teatro, la danza, la música y la naturaleza, particularmente involucrando la colaboración con agencias externas. La colaboración con agencias externas, comunidades locales e industrias creativas juega un papel importante en el fomento de la creatividad a través del juego. Se prevé que, a medida que el juego se integre y sea más común en todos los contextos educativos, habrá mayores oportunidades para el cambio de políticas, centrándose en las etapas de desarrollo más que en los rangos de edad. Se examina la posibilidad de introducir cambios en las políticas para apoyar la integración del juego en los planes de estudio, en particular en lo que respecta a la utilización de contextos europeos más amplios, como ha hecho Finlandia en el pasado.

La investigación desempeña un papel clave en el apoyo a la evolución de las prácticas, teniendo en cuenta cómo el juego puede funcionar en los años de primaria más largos, y los desafíos y las estructuras de apoyo necesarias en ese contexto. El impacto de la investigación y el compromiso de promover prácticas pedagógicas de alta calidad se

consideran cruciales a medida que el aprendizaje basado en el juego se desarrolla en múltiples entornos. Por último, la colaboración entre educadores, investigadores y comunidades es primordial para garantizar resultados positivos para los niños, ya que el juego en todas sus formas se apoya en todos los aspectos de la vida. La integridad, la unidad y la fuerza se encontrarán en una visión hacia adelante que abraza el juego en la educación, la comunidad y el hogar.

10. Referencias Bibliográficas

- D'Orazio, K. (1995). Intrinsic motivation in students: a comparison of students with learning problems and their non-handicapped peers. <https://core.ac.uk/download/214462486.pdf>
- Disney, L. & Geng, G. (2022). Investigating Young Children's Social Interactions During Digital Play. ncbi.nlm.nih.gov
- E 1990- Gibb, K. (2018). Considering Western Canadian Parents' Perceptions of Children's Play in Development and Learning. <https://core.ac.uk/download/226164798.pdf>
- E. Torres, P., I. N. Ulrich, P., Cucuiat, V., Cukurova, M., Fercovic De la Presa, M., Luckin, R., Carr, A., Dylan, T., Durrant, A., Vines, J., & Lawson, S. (2021). A systematic review of physical-digital play technology and developmentally relevant child behaviour. <https://arxiv.org/pdf/2105.10731>
- Glover, I. (2013). Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. <https://core.ac.uk/download/16670011.pdf>
- Griswold, K. (2018). Play in Early Childhood. <https://core.ac.uk/download/217031404.pdf>
- Hewes, J. (2014). Seeking Balance in Motion: The Role of Spontaneous Free Play in Promoting Social and Emotional Health in Early Childhood Care and Education. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4928743/>
- Howarth, K. (2010). How do intrinsic motivational strategies impact studentu27s engagement in learning? <https://core.ac.uk/download/214453562.pdf>
- Jackson, J., Kashfee Ahmed, S., Carslake, T., & Lietz, P. (2019). Measurement of young childreanu27s learning for program evaluation. <https://core.ac.uk/download/231345851.pdf>
- Jane King, A. (2022). The use of Learning Stories as an assessment in primary schools. <https://core.ac.uk/download/500272552.pdf>
- Kakana, D. M. & Theodosiou, S. (2018). Teachers as Designers of Educational Toys and Digital Games. <https://core.ac.uk/download/217891865.pdf>
- Kangas, J., Harju-Luukkainen, H., Brotherus, A., Kuusisto, A., & Gearon, L. (2019). Playing to learn

- in Finland: Early childhood curricular and operational contexts.
<https://core.ac.uk/download/275655719.pdf>
- Karunanayaka, S. P., Naidu, S., Rajendra, J. C. N., & Ratnayake, H. U. W. (2017). Designing reflective practice in the context of OER - based e - learning.
<https://core.ac.uk/download/157769326.pdf>
- L. Geurkink-Coats, A. & A Regina, R. (2019). Transforming Professional Development for Today's Educational Environment.
<https://core.ac.uk/download/227561515.pdf>
- L. Hager Moore, J. (2009). Professional development in the field of education.
<https://core.ac.uk/download/230474938.pdf>
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. ncbi.nlm.nih.gov
- Mohamed, M., Ab Rashid, R., & Harb Alqaryouti, M. (2022). Conceptualizing the complexity of reflective practice in education.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9627277/>
- Pei Li Lim, P. & Bahauddin, A. (2017). Physical Environment and Learning through Play: Case Studies in Malaysian Preschools.
<https://core.ac.uk/download/158571275.pdf>
- S. Findley, T. (2017). The Relationship Between Parents' Value for Play and Kindergarteners' Mastery of the Alphabetic Principle.
<https://core.ac.uk/download/147841519.pdf>
- Sara Dancis, J. (2019). The Role of Teacher Autonomy Support Across the Transition to Middle School: its Components, Reach, and Developmental Effects.
<https://core.ac.uk/download/212631906.pdf>
- Shin Loy, J. & Rizal Abdul Rahman, A. (2019). Reviews of educational toys designs in cultivating social competence of preschool children.
<https://core.ac.uk/download/226952946.pdf>
- Shoaga, O. (2015). Play and Learning: Inseparable Dimensions to Early Childhood Education.
<https://core.ac.uk/download/233065127.pdf>
- Tran, C., Chen, J., Warschauer, M., Conley, A. M., & Dedde, C. (2012). Applying Motivation Theories to the Design of Educational Technology.
<https://core.ac.uk/download/235396973.pdf>
- Zurek, A., C. Torquati, J., & H. Acar, I. (2014). Scaffolding as a Tool for Environmental Education in Early Childhood.
<https://core.ac.uk/download/189483863.pdf>