

UNIVERSCIENCIA



Publicación arbitrada cuatrimestral
Septiembre-Diciembre 2020
Núm. 55, año 18
\$50.00

Revista de divulgación científica

REFLEXIONES SOBRE LA RELACIÓN
ENTRE VIOLENCIA Y CAPITALISMO

EDITH GONZÁLEZ CRUZ
PANAGIOTIS DOULOS

EL ASPECTO LÚDICO EN LA EDUCACIÓN
SUPERIOR: APLICADO EN LA
ENSEÑANZA DE LA CONTABILIDAD

DANIEL MARTÍNEZ HUERTA

E-LEARNING ADVANTAGES FOR
COLLEGE STUDENTES OF
THE Z GENERATION

AIDA URIBE MEDINA
ESTEFANY CAROLINA HERRERA ARZATE

LOS CUATRO ACUERDOS TOLTECAS,
APLICADOS PARA LA DISMINUCIÓN
DE ESTRÉS EN DOCENTES
DE NIVEL SUPERIOR

CARLOS ALBERTO VITERI JIMÉNEZ

PANORAMA EDUCATIVO DE LOS JÓVENES
INDOCUMENTADOS EN ESTADOS UNIDOS:
UN ANÁLISIS DE LA ACCIÓN DIFERIDA
POR LA LLEGADA DE MENORES (DACA),
A LA REFORMA DE LA LEY GENERAL
DE EDUCACIÓN

FÁTIMA CHÁVEZ ALCARAZ

EL HABITUS DE LOS RECTORES
Y SUS ESTRUCTURAS FRENTE
AL CAMPO GLOBAL HEGEMÓNICO DE
LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO

EDUARDO HERNÁNDEZ DE LA ROSA

UNA EDUCACIÓN EN EL
MEDIO RURAL ¿HA SIDO POSIBLE?

EDILBERTO MENDIETA GARCÍA

LA APLICACIÓN DEL SISTEMA
MINIARCO EN LA EDUCACIÓN INICIAL
PARA EL SISTEMA EDUCATIVO
FISCAL ECUATORIANO

ZILA ISABEL ESTEVES FAJARDO
GÉNESIS KRISTEL SALAZAR GARCÉS
ALEX RENE VILLEGAS BERMEO

ÍNDICE

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

PÁGS. 1 – 11

REFLEXIONES SOBRE LA RELACIÓN
ENTRE VIOLENCIA Y CAPITALISMO

EDITH GONZÁLEZ CRUZ
PANAGIOTIS DOULOS

ÁREA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

E-LEARNING ADVANTAGES FOR COLLEGE
STUDENTS FOR THE Z GENERATION

PÁGS. 13 – 16

AIDA URIBE MEDINA
ESTEFANY CAROLINA HERRERA ARZATE

PANORAMA EDUCATIVO DE LOS JÓVENES
INDOCUMENTADOS EN ESTADOS UNIDOS:
UN ANÁLISIS DE LA ACCIÓN DIFERIDA POR LA
LLEGADA DE MENORES (DACA), A LA REFORMA
DE LA LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

PÁGS. 17 – 31

FÁTIMA CHÁVEZ ALCARAZ

PÁGS. 33 – 39

UNA EDUCACIÓN EN EL MEDIO RURAL
¿HA SIDO POSIBLE?

EDILBERTO MENDIETA GARCÍA

EL ASPECTO LÚDICO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR
APLICADO EN LA ENSEÑANZA DE LA CONTABILIDAD

PÁGS. 41 – 50

DANIEL MARTÍNEZ HUERTA

PÁGS. 51 – 62

LOS CUATRO ACUERDOS TOLTECAS, APLICADOS
PARA LA DISMINUSIÓN DE ESTRÉS
EN DOCENTES DE NIVEL SUPERIOR

CARLOS ALBERTO VITERI JIMÉNEZ

Págs. 63 – 70

EL HÁBITUS DE LOS RECTORES Y SUS ESTRUCTURAS
FRENTE AL CAMPO GLOBAL HEGEMÓNICO DE
LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO

EDUARDO HERNÁNDEZ DE LA ROSA

LA APLICACIÓN DEL SISTEMA MINARCO EN LA
EDUCACIÓN INICIAL PARA EL SISTEMA
EDUCATIVO FISCAL ECUATORIANO

Págs. 71 – 79

ZILA ISABEL ESTEVES FAJARDO
GÉNESIS KRISTEL SALAZAR GARCÉS
ALEX RENE VILLEGAS BERMEO

THE PLAYFUL ASPECT IN HIGHER EDUCATION:
APPLIED IN THE TEACHING OF ACCOUNTING

DANIEL
MARTÍNEZ HUERTA¹

Resumen

La forma de aprendizaje se desarrolla en los primeros años con muchas estrategias de enseñanza y aprendizaje, pero siempre tienen en común el aspecto lúdico, como un elemento de gran relevancia al desarrollar estas estrategias. Todo esto suma para que el estudiante pueda no solo asimilar un conocimiento teórico sino también desarrollar la parte creativa, ya que sería benéfico desarrollar *herramientas lúdico-pedagógicas* como una estrategia de aprendizaje, que ayuden a los universitarios a conceptualizar los elementos básicos de la contabilidad, con mayor facilidad. Dado que cada alumno tiene diferentes formas de aprendizaje, pensar en una estrategia que a todos, o a la mayoría de los jóvenes universitarios, les sea atractiva podría ayudarles a obtener un mejor rendimiento académico. Con esta estrategia se implementaron elementos pedagógicos y didácticos en los universitarios que ayudarán a mejorar la enseñanza y así promover el aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que en la actualidad la forma de aprendizaje y comprensión de los alumnos es uno de los principales problemas en todos los niveles académicos. Se cree que las actividades lúdicas solo están hechas para los alumnos de preescolar y nivel básico, pero hasta los alumnos de nivel superior podrían utilizarlas a fin de que sus conocimientos mejoren, porque lo aplicarán en la vida profesional y laboral; así, las actividades propuestas ayudarán a que se enfoquen en el tema y como resultado obtendrán un mejor desempeño académico.

Palabras clave: lúdico, educación superior, contabilidad.

Abstract

The way learning has developed in the first years with many teaching-learning strategies, but always with something in common the ludic aspect as an element of great relevance at developing such strategies. It all contributes so that the student might not only acquire theoretical knowledge but also develop the creative part of it so it would be beneficial to develop *ludic pedagogical tools* of learning to aid college students to conceptualize the basic elements of accounting in a much easier way. Since every student has a different learning style, to think about one that appeals to most university students might help them gain a better academic performance. With this strategy pedagogical and teaching tools might be put into effect to aim better teaching practices and promote meaningful learning in university students. Considering that nowadays their way of learning and comprehending is problematic in all academic levels. It is commonly misunderstood that ludic activities are restricted for kindergarten and elementary students, but students from higher education could benefit their learning process with them. Improving their knowledge in a more practical way that they can relate to their working and professional life allowing them to focus on the subject and as a result they can improve their academic performance.

Key words: playful, higher education, accounting.



¹ Maestro. Contador público. Universidad de Oriente Puebla. Puebla, México. E-mail: daniel.martinez@soyuo.mx ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-0139-5676> Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=TI6jxsEAAAAJ>



“La gamificación permite al alumnado aprender sin darse cuenta, ya que el sistema de juego es algo innato para ellos”.

Rosa Liarte

Introducción

La actividad lúdica, en el sistema escolar, es un factor de suma importancia en el desarrollo y aprendizaje. A nivel de preescolar (kínder) tiene su mayor impacto pedagógico, pero conforme el niño avanza estas actividades se van perdiendo como estrategia de enseñanza-aprendizaje. El descubrimiento del conocimiento y la construcción de nuevos saberes no está en conflicto con las actividades lúdicas en el aula. Insertar a nivel universitario este tipo de metodología permitiría un impacto significativo en la formación (conceptualización) del profesional, apoyando al alumno a lograr la meta educativa de una forma innovadora: la asimilación de conceptos teóricos para el desarrollo del contenido programático, en las materias de contabilidad del área de formación económico administrativas.

El objetivo de esta investigación es evaluar como una estrategia de aprendizaje las actividades lúdicas en la adquisición de nuevos conceptos teóricos para su contextualización en el área de formación del alumno, a través de un par de herramientas que consisten en un memorama y lotería que contengan los conceptos básicos a manejar en el curso.

1. Objetivo general

Favorecer el desarrollo del estudiante universitario de las áreas económico-administrativas en la materia de Contabilidad Básica, con una actividad lúdica a través de una herramienta como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades de aprendizaje del mismo.

Hipótesis 1

Las actividades lúdicas de aprendizaje facilitan la comprensión de los temas y, por ende, fomentan la adquisición de elementos de la contabilidad. Servirán de apoyo al alumno a construir su conocimiento partiendo de esta estrategia lúdica de aprendizaje.

Hipótesis 2

Esta propuesta sobre la implementación de una estrategia lúdica de aprendizaje, como una herramienta para fortalecer los conocimientos y aprendizajes básicos de la contabilidad, ayudará al alumno a mejorar e interiorizar los conceptos y poder aplicarlos en su profesión, además de beneficiarlo para aprender de una manera interactiva, cómoda y agradable.

2. Marco teórico

La psicología cognitiva se preocupa del estudio de procesos tales como el lenguaje, percepción, memoria, razonamiento y resolución del problema.

La Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget es una de las más importantes (Dolle y Carrillo, 2009). Divide el desarrollo cognitivo en etapas caracterizadas por la posesión de estructuras lógicas. Dentro de las diferentes concepciones psicológicas sobre el aprendizaje, las teorías cognitivas conforman un enfoque que parte de la psicología cognitiva contemporánea. La Teoría del cognitivismo apareció como alternativa al modelo conductista. En efecto, desde el cognitivismo el énfasis del aprendizaje no se pone en la conducta observable, sino en los procesos mentales del estudiante; de este modo, el cognitivismo pone el énfasis en los resultados pero también en el proceso de aprendizaje. Otros teóricos del procesamiento de la información describen el desarrollo cognitivo en términos de capacidades crecientes en procesos básicos tales como la memoria, el almacenamiento y la recuperación de la información. Para Vygotsky:

Todas las concepciones corrientes de la relación entre desarrollo y aprendizaje pueden reducirse esencialmente a tres posiciones teóricas importantes: La primera de ellas se centra en la suposición de que los procesos del desarrollo del niño son independientes del aprendizaje. La segunda posición teórica más importante es que el aprendizaje es desarrollo [...] el desarrollo se considera como el dominio de los reflejos condicionados; esto es, el proceso de aprendizaje está completo e inseparablemente unido al proceso de desarrollo. La tercera posición teórica [...] según la cual el desarrollo se basa en dos procesos inherentemente distintos pero relacionados entre sí (Vygotsky, 1979).

Coll *et al.* (2007) profundizan en este concepto de aprendizaje significativo y valoran que la polisemia del concepto, la diversidad de significaciones que han ido acumulando, explica en gran parte su atractivo y su utilización generalizada, lo que obliga al mismo tiempo a mantener una prudente reserva sobre él. No obstante, consideran que el concepto de aprendizaje significativo posee un gran valor heurístico y encierra una enorme potencialidad como instrumento de análisis de reflexión y de intervención psicopedagógica.

Detrás de estas teorías está el aprendizaje mecánico, el cual se entiende como la incorporación de nueva información en la estructura cognoscitiva. La Teoría del constructivismo de Coll *et al.* (2007) se acerca al proyecto aquí desarrollado, al permitir acercar a los alumnos al conocimiento de una manera innovadora para lograr alcanzar un aprendizaje significativo, interiorizando los conceptos a través de la estrategia lúdico-pedagógica.

Gamificación

Este concepto, en el ámbito educativo, es relativamente nuevo. Sin embargo, en el 2002 es posible encontrar este término acuñado por el periodista y programador informático Nick Pelling (2011), pero ha venido cobrando fuerza en el comienzo de esta década. Se utiliza en el sector empresarial, por ejemplo, en la filosofía de la compañía LEGO, la cual ha sido adaptada en el ámbito empresarial para el desarrollo de la competencias de aprendizajes colaborativos y cooperativos (trabajo en equipo), con dinámicas

diseñadas (algunas) a partir de armar figuras de este material. La palabra LEGO proviene de la voz danesa *Leg Godt*, que significa “Juega bien”. Algunas de las características de esta exitosa compañía son: imaginación, creatividad, diversión y aprendizaje. Salvador Carrión del Val define la gamificación como:

La gamificación es un elemento de motivación excepcional, pero no solo para el alumnado sino también para los docentes, que perciben cómo el nivel de conflicto se reduce drásticamente, mejora el ambiente del aula y ven cómo la clase se convierte en un lugar más agradable en el que trabajar y por el que te merece la pena seguir dedicando tiempo y energía. Es además fácil de compartir, extender y combinar, por lo que fomenta la transformación pedagógica de los centros educativos (2016).

Según Lee y Hammer (2011), la gamificación es una oportunidad para enfrentar dos aspectos en la educación: la motivación y el compromiso. Estos pueden servir como apoyo, especialmente en tres áreas:

- a) Cognoscitiva: esta área promueve la exploración activa y el descubrimiento, así como identificar las reglas del juego y objetivos, los cuales se obtendrán al avanzar; y al alcanzarlos permitirán obtener recompensas.
- b) Emocional: permiten experimentar una amplia variedad de emociones tanto las positivas (autoconfianza y orgullo) como negativas (fracaso), pero con la guía adecuada, canalizando esta sensación del fracaso más como una oportunidad que como una pérdida de control y sensación de temor o indefensión.

- c) Social: esta actividad lúdica permite el desarrollo de diferentes roles, identificar las diferentes identidades para poder tomar decisiones y, al asumir un rol activo, se podrán evaluar sus resultados durante el proceso de aprendizaje.

3. Procedimiento

Se diseñaron las herramientas lúdico-pedagógicas (memorama y lotería), las cuales contendrán conceptos básicos de la contabilidad y a su vez relacionarlas con imágenes representativas para un mayor aprendizaje.

Posteriormente, se diseñó un instrumento que midió el nivel de conocimiento de los conceptos administrativos previos al uso de la herramienta lúdico-pedagógica, y se aplicó en un grupo control y en un grupo de intervención como un pre-test; después de un periodo de tiempo en el que se utilizó la herramienta en el grupo de intervención, se aplicó a ambos grupos un post-test, y al evaluar los resultados comparando estos resultados (del pre-test y post-test) se observó si había una diferencia significativa en los grupos para determinar la efectividad de la herramienta virtual lúdico-pedagógica, y así emitir un juicio sobre su utilidad como estrategia de aprendizaje.

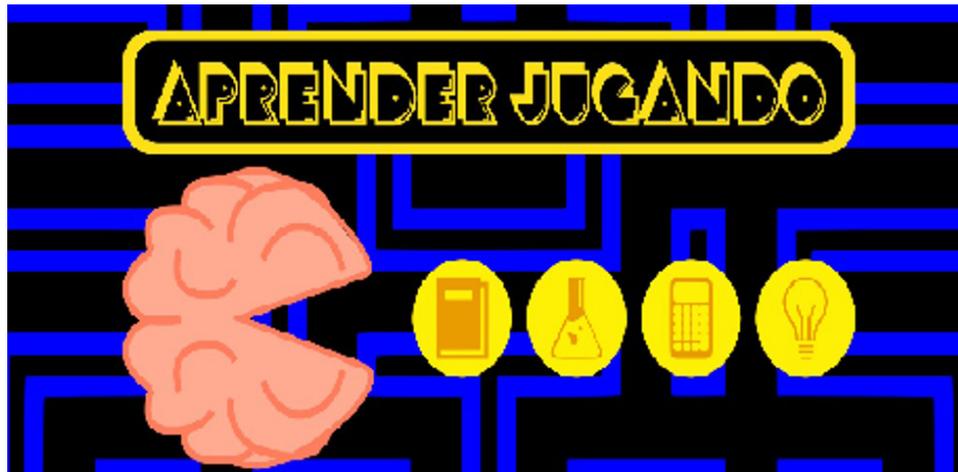
Los conceptos de contabilidad que se incluirán en el memorama y la lotería (solo se incluyeron en la descripción algunos) son:

- 1.- Activo:** Son todos los bienes y derechos de propiedad de la empresa.
- 2.- Pasivo:** Son todas las deudas y obligaciones a cargo de la empresa.
- 3.- Capital contable:** Es la diferencia aritmética entre el activo y el pasivo.

- 4.- **Caja:** Representa el efectivo y valores (pagares de tarjetas de crédito y débito, vales de despensa, cheques y divisas), propiedad de la empresa producto de la venta de productos y servicios.
- 5.- **Bancos:** Institución financiera donde se realizan los depósitos de los ingresos.
- 6.- **Mercancías:** Son todo objeto de compra-venta del giro principal del negocio.
- 7.- **Clientes:** Son las personas (físicas o morales) que adquieren productos o servicios a crédito.
- 8.- **Deudores diversos:** Son las personas (físicas o morales) que adeudan a la empresa por un concepto distinto de la venta de mercancía.
- 9.- **Documentos por cobrar:** Son los títulos de crédito (pagares o letras de cambio) que se aceptan como garantía documental, derivados de las operaciones de la empresa.
- 10.- **Edificios:** Son las construcciones (edificios, bodegas, galeras, naves industriales y casas) propiedad de la empresa.
- 11.- **Terrenos:** Son los predios rústicos sin construcción propiedad de la empresa.
- 12.- **Equipo de cómputo:** Son las computadoras y su equipo periférico (impresoras –láser, de matriz de puntos y de inyección de tinta–, escáner, cámaras digitales) propiedad de la empresa.
- 13.- **Equipo de oficina:** Es el mobiliario (escritorios, archiveros, sillas, mesas ejecutivas y credenzas) propiedad de la empresa.
- 14.- **Patentes:** Son el conjunto de derechos concedidos a un inventor, ya sea a una persona física o moral, de un nuevo producto o tecnología durante un tiempo determinado.
- 15.- **Derechos de autor:** Es propiedad literaria o propiedad intelectual al registro legal que emite el Estado en favor de una persona física o moral por la creación de algo, otorgándole protección y derecho exclusivo de producir y/o comercializarlo durante un determinado período de tiempo.
- 16.- **Depósitos en garantía:** Cantidad de dinero que debe ser depositada como garantía del cumplimiento de sus respectivos compromisos (rentas de locales comerciales u oficinas, contratos de luz).
- 17.- **Primas de seguros:** Son pagos realizados de la empresa a las compañías aseguradoras por los cuales aseguran los bienes de su negocio contra incendios, riesgos, accidentes, robos, etcétera.
- 18.- **Proveedores:** Son las personas físicas o morales de las que se adquiere mercancías a crédito.
- 19.- **Acreedores diversos:** Son las personas (físicas o morales) a las que la empresa les adeuda por un concepto distinto a la compra de mercancía.
- 20.- **Documentos por pagar:** Son los títulos de crédito (pagares o letras de cambio) que se ofrecen como garantía documental, derivados de las operaciones de la empresa.
- 21.- **Acreedores hipotecarios:** Son las personas (físicas o morales) a las que la empresa les adeuda y se les ofreció una garantía prendaria.

Para que se pueda considerar lúdico el material desarrollado tiene que existir una intención y objetivos de aprendizaje, apegado a la tendencia educativa denominada “Gamificación”.

Imagen 1. Gamificación en el aula



Fuente: Elaboración propia.

Según la tendencia en los paradigmas educativos, la gamificación empieza a ganar puntos y destacarse como un proceso de aprendizaje, aun en ciernes; pero comienza a despuntar y ganar terreno en el ámbito educativo. Esta novedad en la educación superior ha motivado a plantearse su aplicabilidad en diferentes áreas del conocimiento y disciplinas. El término gamificación o ludificación se abre paso a pesar de no contar aún con muchos adeptos. Se vislumbra con mucho optimismo, quizás como un nuevo paradigma educativo, o quizás solo quede como una tendencia en las técnicas de los procesos de aprendizaje. Las metodologías de juego se aplican en diferentes áreas del conocimiento: Ingeniería, Ciencias naturales y Exactas, Ciencias Sociales y

Jurídicas. Sería muy interesante el que se generen más investigaciones en la educación superior donde se mida el proceso de gamificación y su impacto en los procesos de enseñanza aprendizaje.

A continuación se muestran imágenes del trabajo desarrollado en clase y del material lúdico-pedagógico: el memorama contiene las principales cuentas del balance general. El objetivo de esta juego es la retención de las cuentas como parte de una estrategia que permita ampliar el vocabulario de la materia y mejorar su retención. En las siguientes figuras se puede apreciar la interacción del alumno con el juego; además, se pueden apreciar las imágenes que integran el memorama (ver figuras 1, 2 y 3).

Figura 1. Juego memorama (1)



Fuente: elaboración propia.

Figura 2. Juego memorama (2)



Fuente: elaboración propia.

Figura 3. Juego memorama (3)



Fuente: elaboración propia.

La lotería, al igual que el memorama, contiene las principales cuentas del balance general, estado de situación o posición financiera. Se consideró para la elaboración de este juego didáctico en parte rescatar una la cultural, como es el juego de la lotería. En las figuras 4, 5 y 6 se puede apreciar al grupo interactuando con el juego, en las figuras 7 y 8 se pueden apreciar las barajas con las imágenes y definiciones de las cuentas; y en las figuras 9 y 10 se pueden apreciar las tablas y barajas del juego.

Figura 4. Juego lotería (1)



Fuente: elaboración propia.

Figura 5. Juego lotería (2)



Fuente: elaboración propia.

Figura 6. Juego lotería (3)



Fuente: elaboración propia.

Figura 9. Juego tablas y barajas (1)



Fuente: elaboración propia.

Figura 7. Juego barajas (1)



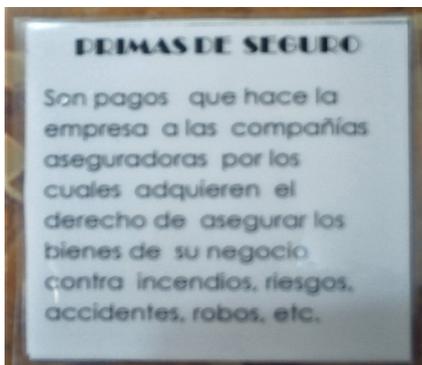
Fuente: elaboración propia.

Figura 10. Juego tablas y barajas (2)



Fuente: elaboración propia.

Figura 8. Juego barajas (2)



Fuente: elaboración propia.

Sería muy importante hacer estas preguntas de forma introspectiva:

1. ¿Facilita al alumno la adquisición de conceptos teóricos, el uso de una herramienta lúdico-pedagógica?
2. ¿En qué aspecto fortalecerá la actividad lúdica al universitario?
3. ¿Qué tanto ayuda el aspecto lúdico en las estrategias de enseñanza-aprendizaje?

Conclusión

Para finalizar, gracias a los resultados se observa una de las ventajas de esta actividad lúdica de aprendizaje (a través de la herramienta propuestas), la cual es que constituye un recurso pedagógico importante, debido a que a través de esta se puede lograr un aprendizaje significativo de una manera activa.

La estrategia propuesta, de acuerdo al ambiente de aprendizaje basado en el uso de herramientas lúdicas, hace que se rompan los esquemas tradicionales de la educación en el ámbito universitario, permitiendo así un mejor rendimiento académico por parte del alumno. Esta estrategia lúdico-pedagógica permitió una mejor concentración y enfoque del alumno en los conceptos eje del curso, ya que interactúa de una manera dinámica. A partir de esta actividad, se observa que existen otros métodos de aprendizaje, para comprender de otra manera la información, fuera de lo tradicional; al contrario, se motivaría. Una ventaja de esta herramienta es que se fomenta la autonomía, superación, competencia, etcétera, en los estudiantes universitarios de las diferentes carreras o áreas del conocimiento donde se lleve la asignatura de Contabilidad.

Los resultados de la investigación con un modelo de aprendizaje diferente e innovador, conforman un apoyo pedagógico en la formación del estudiante en el proceso de asimilación del lenguaje y conceptos técnicos de la contabilidad.

Aún es muy pronto para poder emitir un juicio sobre las metodologías de juegos aplicados en ambientes de aprendizajes en niveles de educación superior; pero al aplicar las herramientas lúdicas pedagógicas de memorama y lotería, se pudieron

observar varias conductas, una mayor participación y, si bien había ganadores y perdedores, no había discriminación al darse estos resultados. Además, permitió una inclusión de los alumnos no tan extrovertidos y cuando llegaban a ganar se mejoró tanto su autoconfianza como sus interacciones sociales entre compañeros, incluso disminuyeron los niveles de estrés y tensión al aprender nuevos conceptos. El ambiente lúdico, a través de estas dos herramientas pedagógicas, permitió que la enseñanza fuera vista por los alumnos desde otra perspectiva, desde otra visión; y que el aprendizaje no fuera tedioso y aburrido.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carrión del Val, S. (2016). *18 expertos en educación defienden el uso de la gamificación en el aula*. Recuperado de: <https://toyoutome.es/blog/18-expertos-en-educacion-defienden-el-uso-de-la-gamificacion-en-el-aula/39964>
- Coll, C., Martín, E., Mauri, J., Onrubia, J., Solé, I. y Zabala, A. (2007). *El constructivismo en el aula*. Barcelona, España: Edit GRAO.
- Díaz Mejía, H. (2006). *La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Dolle, J. y Carrillo, M. (2009). *Para Comprender A Jean Piaget*. México: Trillas.

- Lee, J. J. y Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Acad. Exch. Q.*, 15(2), 146.
- Lara Flores, E. y Lara Ramírez, L. (2016). *Primer curso de contabilidad*. México: Trillas.
- Morillas González, C. (1990). Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enr abonar*, 16, 11-39.
- Münch, L. (2013). *Planeación Estratégica, el rumbo hacia el éxito*. México: Trillas.
- Pelling, N. (2011). *The (short) prehistory of "gamification"*. Recuperado de: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>
- Velásquez Navarro, J. (2008). *Ambientes Lúdicos de Aprendizaje. Diseño y operación*. México: Trillas.
- Vigotsky, L. (1979). *Interacción entre el aprendizaje y desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. España: Critica Grijalbo.



UNIVERSCIENCIA