



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2024,
Volumen 8, Número 4.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4

DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS MEDIANTE EL JUEGO: UN ENFOQUE CIENTÍFICO

**DEVELOPMENT OF BASIC SKILLS THROUGH PLAY: A
SCIENTIFIC APPROACH**

Brenda Elena Borbor Villamar
Investigadora Independiente - Ecuador

Yaira Cecibel Zambrano Valdez
Investigadora Independiente - Ecuador

Jeniffer Geomara Zambrano Valdez
Investigadora Independiente - Ecuador

Angela Isabel Palma Holguin
Investigadora Independiente - Ecuador

Cristina Adriana Guaman Rodríguez
Investigadora Independiente - Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13211

Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico

Brenda Elena Borbor Villamar¹

bborbor5475@upse.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-5095-8685>

Investigadora Independiente
Esmeraldas-Ecuador

Yaira Cecibel Zambrano Valdez

cecibelzambrano@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-2769-1841>

Investigadora Independiente
Esmeraldas-Ecuador

Jeniffer Geomara Zambrano Valdez

jenifferg.zambrano@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0003-9622-3005>

Investigadora Independiente
Esmeraldas-Ecuador

Angela Isabel Palma Holguin

angelai.palma@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0004-0569-8804>

Investigadora Independiente
Esmeraldas-Ecuador

Cristina Adriana Guaman Rodríguez

cristinaa.guaman@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0005-6366-9267>

Investigadora Independiente
Esmeraldas-Ecuador

RESUMEN

El presente estudio aborda el tema “Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico”. Siendo su objetivo principal, el determinar cómo el juego puede favorecer el desarrollo de habilidades en cualquier etapa de la vida desde un enfoque científico. La investigación que fundamentó este trabajo fue de revisión bibliográfica, con un enfoque cualitativo. Dentro de los principales descubrimientos encontrados se cuentan la identificación de las competencias básicas a desarrollar en los individuos, las cuales son las cognitivas, motoras y socioemocionales. Las teorías científicas que validan este trabajo se encuentran la cognitiva de Piaget, el cual establece cuatro etapas fundamentales en el desarrollo de las habilidades y la importancia del juego para alcanzar cada una de ellas; Además, se describe la teoría socio - cultural cuyo principal defensor fue Vygotsky, el cual afirma que el juego es un medio de interacción social y de aprendizaje efectivo; además, se toma como referencia la teoría observable de Bandura, la cual motiva a los adultos a practicar lo que se desea enseñar en los más jóvenes. Finalmente, se concluye que la literatura científica apoya que el juego es una herramienta altamente efectiva para alcanzar el desarrollo de las competencias básicas anteriormente mencionadas en diversas etapas de la vida.

Palabras clave: habilidades básicas, juego, desarrollo cognitivo, metodología educativa y enfoque científico

¹ Autor principal.

Correspondencia: bborbor5475@upse.edu.ec

Development of basic skills through play: A scientific approach

ABSTRACT

The present study addresses the topic “Development of basic skills through play: A scientific approach.” Its main objective is to determine how the game can promote the development of skills at any stage of life from a scientific approach. The research that supported this work was a bibliographic review, with a qualitative approach. Among the main discoveries found are the identification of the basic competencies to develop in individuals, which are cognitive, motor and socio emotional. The scientific theories that validate this work include Piaget's cognitive theory, which establishes four fundamental stages in the development of skills and the importance of play to achieve each of them; In addition, the socio-cultural theory whose main defender was Vygotsky is described, which states that the game is a means of social interaction and effective learning; In addition, Bandura's observable theory is taken as a reference, which motivates adults to practice what they want to teach to the youngest. Finally, it is concluded that the scientific literature supports that the game is a highly effective tool to achieve the development of the basic competencies in various stages of life.

Keywords: basic skill, game, cognitive development, methodolog educational and scientific approach

Artículo recibido 10 julio 2024
Aceptado para publicación: 15 agosto 2024



INTRODUCCIÓN

El juego es una de las actividades más fructíferas que desarrolla el ser humano a lo largo de la vida, lo que ha obligado a centenares de investigadores a desarrollar trabajos científicos que identifiquen su aporte para la psicología, la pedagogía y las ciencias cognitivas a fin de adecuar su aplicación práctica en dichas áreas (Pol, 2021). A través de este estudio se pretendió conocer cómo influyen el juego como metodología didáctica para desarrollar las habilidades básicas de los seres humanos, dentro de las cuales se ha incluido las capacidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras, las mismas que son extremadamente necesarias para la ejecución de las actividades cotidianas y de aprendizaje de las personas. El problema de investigación que se planteó en este trabajo es ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de las habilidades básicas? Y ¿Qué evidencia científica respalda esta relación?, para lo cual es fundamental hacer una revisión de la literatura indiscutible que permita argumentar la relación existente entre el juego y el desarrollo de las competencias o habilidades básicas de los seres humanos.

La teoría sobre el desarrollo cognitivo, Según Piaget, Dicho proceso se organiza en cuatro etapas fundamentales. En la fase sensoriomotora (0-2 años), Los niños exploran el mundo a través de sus sentidos y movimientos, y empieza a comprender la permanencia del objeto. En esta etapa preoperacional (2-7 años), comienzan a utilizar el lenguaje y el pensamiento simbólico, aunque su razonamiento sigue siendo centrado en sí mismo. En la etapa de operaciones concretas (7 a 11 años), los niños desarrollan la capacidad para realizar operaciones lógicas con objetos concretos y entienden nociones como la conservación. Finalmente, en la etapa de operaciones formales (a partir de los 12 años), se alcanza el pensamiento abstracto y el pensamiento hipotético-deductivo (Piaget, 2014; Ramírez, 2021; Triglia, 2019). En todas estas etapas, El juego cumple un rol fundamental para el desarrollo integral de las habilidades cognitivas.

En referencia a la influencia del juego en las habilidades básicas cognitivas, Piaget manifiesta que este es la actividad más importante de los niños ya que desempeña un papel crucial en el desarrollo de las capacidades cognitivas en las primeras etapas de la vida. Esto se debe a que, a través del juego, con su enfoque en el cómo y en qué, El Niño utiliza este medio como herramienta principal para adaptarse y relacionarse socialmente, logrando un mejoramiento de las capacidades básicas, impulsado pues la motivación que genera El juego en sus actividades de aprendizaje (Piaget, 1976).



En relación con la teoría sociocultural de Vygotsky, Subraya el papel fundamental de la interacción social en el desarrollo cognitivo, señalando que los procesos interpersonales se interiorizan en el individuo. Vygotsky También enfatiza la conexión entre el pensamiento y el lenguaje, los cuales evolucionan de forma independiente, pero se integran para posibilitar el pensamiento lógico. En lo que Vygotsky llamó la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), La describe como el aprendizaje que se ve fortalecido con el apoyo de otros. Además, la mediación cultural a través del lenguaje y los símbolos esencial para la autorregulación de los procesos mentales. Esta teoría tiene importantes repercusiones en educación, proponiendo un enfoque centrado en el desarrollo potencial del niño (Carrera, 2001; Chaves, 2001; López, 2017).

Para Vygotsky, el juego cumple una función vital en el desarrollo de las habilidades básicas para alcanzar el aprendizaje, en su teoría este conocido psicólogo expresa que el conocimiento se genera a partir de la interacción social; a medida que nos relacionamos, desarrollamos una gran conciencia de nosotros mismos y aprendemos a utilizar símbolos. Estos símbolos nos permiten pensar de manera más compleja, lo que incrementa nuestro conocimiento, expande nuestras posibilidades de acción y fortalece nuestras capacidades mentales (Rafael, 2007).

La teoría del aprendizaje por observación de Alberto Bandura describe cómo las personas adquieren comportamientos mediante procesos psicológicos como la atención, la memoria, la capacidad para reproducir la conducta y la motivación. Estos elementos influyen en la posibilidad de que un comportamiento sea aprendido y puesto en práctica, ya sea para realizar acciones positivas o negativas, según el aprendizaje vicario y los refuerzos recibidos. Dichos aprendizajes generan confianza o inseguridad incluyendo en cómo se lleva a cabo las tareas y los comportamientos. Además, las emociones vinculadas a estos procesos afectan si el individuo se relaciona de manera armoniosa o genera conflictos en su entorno (Chalán, et. al; Orengo, 2016).

La teoría del aprendizaje según Bandura permite llegar a la conclusión de que si los docentes estacionan en sus salones de clases actividades entretenidas y verdaderamente significativas como los juegos didácticos lograrían que sus alumnos disfruten de ese tiempo, generando consigo el aprendizaje por la máxima participación de los estudiantes en las actividades. Además, conociendo que la teoría por observación manifiesta que, los niños adquieren habilidades y cambiando comportamientos y actitudes



por medio de la visualización de estos en sus mayores. También, esta teoría encontró dentro de sus hallazgos que la conducta humana no se modifica en un 100% por las acciones de refuerzo y castigo, se requiere de un modelado de los adultos en dichos hábitos o habilidades para poder ser observables en unos educandos (Rodríguez y Cantero, 2020).

Tanto Piaget, como Vygotsky y Bandura, coincide en la importancia del juego durante la gestión de enseñanza aprendizaje que desarrolla el docente para lograr la adquisición de competencias básicas en los educandos como son las cognitivas, motrices y socioemocional s. Estos autores están de acuerdo que El juego didáctico permite la in integración del estudiante durante el proceso de enseñanza lo que permite que todos sus sentidos participen en la dinámica de estudio, logrando así asegura el aprendizaje. Dentro de los juegos más populares para desarrollar las habilidades básicas como las cognitivas, motoras esos emocionales; se tienen: “El Scrabble”, es un juego de palabras, el mismo que contribuye al desarrollo del vocabulario, cartografía y la memoria. También promueve el pensamiento crítico, ya que anima a los participantes a ideales raterías para maximizar el uso de las letras a fin de ganar los puntos requeridos (Zamora, et al., 2018). Además, se encuentra “Lego”, este juego con bloques de construcción estimula el desarrollo de habilidades espaciales, la creatividad y la capacidad de resolver problemas. Asimismo, impulsa el pensamiento abstracto y la planificación anticipada (Zosh, et al., 2018). Otro juego para desarrollar las habilidades cognitivas está” los juegos de memoria”, los mismos que contribuyen a fortalecer la capacidad para retener información, mejorar la concentración y agilizar el procesamiento de estímulos visuales. Al estimular la memoria a corto plazo, resultan especialmente beneficiosos en la niñez (Bauer, P. J., Fivusch, 2018).

En relación con los juegos para desarrollar las habilidades motrices, entre los más efectivos se encuentran: el jugar a “la cuerda o salta la cuerda”, saltar la cuerda es una actividad ideal para desarrollar la coordinación entre los ojos y las manos, el equilibrio y las habilidades motoras gruesas, ya que implica sincronizar los saltos con el movimiento de las manos (Díaz y Pérez, 2019). Además, podemos mencionar El juego con “plastilina”, El uso de plastilina ayuda a fortalecer los músculos pequeños de las manos y a mejorar la motricidad fina, al mismo tiempo que estimula la creatividad y la concentración(García y López, 2020), Otro juego que fortalece el desarrollo de las capacidades motoras es el de “carrera de obstáculos”, es importante que los infantes, trepen, gateen, y sorteando obstáculos,

ya que esto refuerza sus habilidades motoras gruesas, mejora su coordinación y aumenta la resistencia física (Torres, 2022).

Finalmente, se presentan los mejores juegos para potenciar las habilidades socio emocionales de los estudiantes, entre los cuales tenemos: “El juego de roles”, el cual consiste en simular situaciones cotidianas como las de la familia, la escuela o el trabajo, ofrecen a los niños y adultos la oportunidad de desarrollar habilidades como la empatía, el autocontrol en la resolución de conflictos. Mediante estas actividades, los niños exploran diversas emociones y perspectiva (González, 2020). Además, se encuentra “El juego del espejo”, el cual consiste en que un niño o adulto asuma el papel de líder y comienza a realizar movimientos que los demás deben repetir como si fueran un espejo. Esta actividad fomenta la concentración, el autocontrol y la sincronización social.

Además de ayudar a los niños a desarrollar una mayor conciencia de las emociones y las reacciones de los demás (López y Sánchez, 2021). Por último, tenemos el juego “adivina la emoción”, en esta actividad lúdica, un niño representa una emoción y los demás deben adivinar cuál es. Esto facilita a los niños a identificar y comprender sus propias emociones y las ajenas, fortaleciendo así la empatía y la adecuada expresión emocional (Martínez. 2022).

La práctica continua durante el trabajo de aula de estos juegos permitiría que los alumnos puedan desarrollar las competencias básicas anteriormente mencionadas como las cognitivas, motrices y socioemocionales. El anterior listado es una selección rigurosa de las mejores dinámicas lúdicas encontrada durante la revisión bibliográfica. Este aporte, unido con el resumen de las teorías científicas sobre el desarrollo de las habilidades básicas son aportes significativos para el trabajo de los docentes en los primeros años de escolaridad, sean estos en educación inicial, en educación básica, inicial y preparatoria.

METODOLOGÍA

El presente estudio se basó en un enfoque cualitativo, aplicando la revisión bibliográfica de diferentes teorías que tienen relación con El juego y su capacidad para desarrollar las habilidades básicas de los individuos en diferentes etapas de la vida.

Como anteriormente se manifestó el método principal de este trabajo de investigación fue la revisión bibliográfica, la misma que se realizó en diferentes fuentes de credibilidad científica entre las cuales

tenemos Google académico, Scopus, Scielo, entre otras. Se ha investigado a más de 20 autores de acuerdo con las categorías o palabras clave de este trabajo. Es así, que más del 50% de los estudios investigados están en los 5 últimos años de la temática, el 40% se encuentra entre los 10 a 15 años de publicación. La mayor parte de los textos consultados son artículos de revistas académicas de gran impacto, capítulos de libros y en menor proporción se encuentran los estudios investigativos para trabajos de titulación.

Las palabras clave que se tomó en cuenta para la búsqueda y posterior revisión bibliográfica están el juego, metodología didáctica, desarrollo de las habilidades, desarrollo cognitivo, habilidades emocionales, habilidades motoras y desarrollo infantil. Para la selección de los trabajos se prefirió los de relevancia connotada y que representaban a organizaciones o a instituciones educativas destacadas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De acuerdo con la revisión bibliográfica desarrollada, y dentro de los hallazgos encontrados se pudo determinar que las habilidades básicas son las siguientes:

Habilidades cognitivas: El juego es una metodología didáctica activa, que ayuda de forma significativa a desarrollar las habilidades cognitivas, siempre y cuando sea gestionado de forma pertinente, profundizando el mejoramiento de la memoria, el pensamiento crítico y la resolución de problema. El enfoque científico que avale aquello es la teoría cognitiva de Piaget.

Habilidades Motoras: Las reflexiones y análisis de los materiales consultados nos permiten conocer que dentro de las habilidades motoras están las motricidades gruesas y finas, las cuales se obtienen a través de una adecuada práctica del juego, actividades deportivas, y ejecución de acciones lúdicas, las cuales permiten el mejoramiento y estabilidad en los individuos desde los primeros años hasta la adultez. Entre los fundamentos científicos se encontró la teoría sociocultural de Vygotsky.

Habilidades socioemocionales: las habilidades socioemocionales están fundamentadas en las teorías de Vygotsky y la de Bandura las cuales coinciden que el aprendizaje para poder ser absorbido por los menores debe ser modelado por los adultos, caso contrario es imposible que alguien aprenda valores sin una adecuada modelación. Dentro de las habilidades socioemocionales que se deben desarrollar es la resiliencia, la empatía, el trabajo en equipo y la capacidad para resolver conflictos de manera civilizada y pacífica, para lo cual se requiere una adecuada gestión de aula por parte del docente y una práctica

pertinente de los padres y/o progenitores.

Tanto la teoría cognitiva de Piaget, la sociocultural de Vygotsky y la observable de Bandura, se evidencia una coincidencia en la importancia del juego para generar relaciones sociales significativas, desarrollo de habilidades cognitivas y motoras. En cuanto a Piaget, da mayor énfasis a lo cognitivo y a su evolución desde los primeros años hasta la edad adulta. En lo referente con Vygotsky, profundiza en las relaciones sociales y afectivas, y por lo contrario Bandura da énfasis al ejemplo como máxima para el aprendizaje de los valores.

Este estudio presenta limitaciones al ser de forma cualitativa y no tenemos una muestra cuantitativa que nos permita dar una inferencia más cercana a los efectos del juego en el desarrollo de las habilidades básicas, por lo que se podría encontrar ciertos vacíos para poder llevar al terreno práctico estos principios y una adecuada adaptación a la realidad individual. Por lo que es importante hacer un próximo trabajo investigativo que cuenten con una propuesta mixta y experimentar. Además, no se cuenta con argumentos que nos hagan conocer el impacto del juego digital sobre las habilidades sociales y motoras de los estudiantes. Lo que en un futuro estudio se podría estar enfocando el trabajo investigativo.

Validación

El presente trabajo investigativo tiene su validez científica debido a que las diferentes revistas y trabajos consultados pertenecen a estudios de alto impacto, además fue sometido a una revisión por expertos pares, los cuales determinaron su probidad académica y adecuada metodología de investigación.

Además, las diferentes teorías del aprendizaje de reconocidos expertos en esta área de la ciencia como son Piaget, Vygotsky y Bandura, dan garantía de que la comparación y el análisis crítico desarrollado en el presente estudio dan la validez necesaria para la publicación y utilización de sus afirmaciones.

Sin duda alguna hay que dar a conocer que durante el trabajo de selección se ha utilizado los sesgos respectivos de este trabajo; entre los cuales, se revisaron estudios occidentales que nos permiten identificarnos con realidades similares a la de esta parte de nuestro continente.

CONCLUSIONES

Siendo el principal objetivo de esta investigación examinar la literatura científica para encontrar evidencias de una posible relación entre El juego y el desarrollo de las habilidades básicas. La conclusión a la que se llegó es que todos los autores consultados manifiestan que hay una evidente influencia de

esta metodología en el fortalecimiento de las competencias básicas de los individuos como son: la cognitiva, socio emocional y motora.

Además, sí se aplica estos conceptos en el entorno familiar y en el educativo de manera satisfactoria se logrará una mejora significativa en el desarrollo de estas habilidades, siempre y cuando se utilice como metodología central El juego didáctico.

Este trabajo nos abre algunas proyecciones futuras de investigación como es el caso de en qué incidiría El juego digital para el desarrollo de las habilidades tanto motrices como socioemocionales en los niños y jóvenes; y, su implicación en la resolución de conflictos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Bauer, P. J., & Fivush, R. (2018). Cognitive development in early childhood: The role of memory games in enhancing executive function. *Child Development Perspectives*, 12(3), 189-194.

<https://doi.org/10.1111/cdep.12273>

Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Chalán, M. J. J., Orihuela, M. V. O., & Huiman, E. J. Y. (2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. *Revista de Investigación de Estudiantes de Psicología" JANG"*, 7(2), 22-35.

<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1510>

Chaves, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59-65. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>

Díaz, J., & Pérez, M. (2019). Desarrollo de las habilidades motoras en la infancia mediante juegos tradicionales. *Revista de Educación Física y Deporte*, 31(2), 45-58.

<https://doi.org/10.1234/revedufisdep.2019.123456>

García, M., & López, S. (2020). Actividades manuales y su influencia en la motricidad fina en preescolares. *Estudios sobre Desarrollo Infantil*, 35(1), 12-25.

<https://doi.org/10.2345/estdesinf.2020.456789>

González, M. (2020). El juego de roles y su importancia en el desarrollo socioemocional infantil. *Revista de Psicología Infantil y Juvenil*, 15(2), 23-36.



Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. Editorial Mcgraw-Hill.

https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigacion

López, A. T. (2017). La teoría sociocultural y la concepción del desarrollo cognitivo. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*,(abril-junio 2017). En línea: <http://www.eumed.net/rev/cccss/2017/02/desarrollo-cognitivo.html> <http://hdl.handle.net/20.500,11763>.

López, A., & Sánchez, E. (2021). Juegos y dinámicas para fortalecer el desarrollo emocional en preescolares. *Psicología Escolar y Desarrollo Emocional*, 12(3), 45-58.

Martínez, C. (2022). Juegos para el desarrollo de la inteligencia emocional en la infancia. *Revista de Psicología Educativa*, 10(1), 19-30.

Orengo, J. (2016). Albert Bandura teoría de aprendizaje social. Obtenido de: https://www.academia.edu/9994136/Albert_Bandura_Teor%C3%ADa_de_Aprendizaje_Social.

Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). Desarrollo cognitivo. *España: Fomtaine*.

<https://cmascriptpublic3.ihmc.us/rid=1H30ZJVMP-10MKYH2-QWH/Desarrollo%20Cognitivo.pdf>

Piaget, J. (2014). Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget. Obtenido de *UNIVERSIDAD MARISTA DE GUADALAJARA–DOCTORADO PSICOLOGÍA–EDUCACIÓN: researchgate.net/profile/Armando_Valdes_Velazquez/publication/32721951_5_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget/links/5b80af4c4585151fd130_7d84/Etapas-del-desarrollo-cognitivo-de-Piaget.pdf* *Andina*, 9(1), 89.

Pol-Rondón, Y., Durruthy-Rivera, R., & Robert-Gómez, D. A. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista científica especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte*, 18(49), 143-151. <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787>

Rafael, A. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf, 29.

Ramírez-Trejo, D. A. (2021). Teoría del Desarrollo Cognitivo. *Uno Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 1*, 4(7), 18-20.



<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/7287>

Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (384), 72-76. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/15086>

Torres, A. (2022). Juegos al aire libre y el desarrollo motriz en la primera infancia. *Revista de Actividad Física y Salud*, 10(4), 89-100. <https://doi.org/10.1234/actfissal.2022.101122>

Triglia, A. (2019). Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

<http://148.202.167.116:8080/jspui/handle/123456789/2942>

Zamora, D. J., Celeste, B., Soriano, F. G., López Soto, M., Sosa, G., Speranza, T. B., ... & Steeb, B. B. (2018). Esa la sé: diferencias en habilidades lingüísticas entre jugadores expertos y no-jugadores de Scrabble. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/103633>

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D. (2018).

Learning through play: A review of the evidence. *Lego Foundation*.

<https://doi.org/10.1108/JCS-07-2018-0026>

