



Las actividades lúdicas en el refuerzo del aprendizaje del color en los niños de preparatoria

Playful activities in the reinforcement of color learning in children's post initial education.

Mónica Llamuca-Maigua

Héctor Del Pozo-Campana

Geofre Pinos-Morales

Fecha de recepción: 10 de Enero del 2018
Fecha de aceptación: 31 de Enero del 2018

Las actividades lúdicas en el refuerzo del aprendizaje del color en los niños de preparatoria

Playful activities in the reinforcement of color learning in children's post initial education.

Mónica Llamuca-Maigua¹, Héctor Del Pozo-Campana², y Geofre Pinos-Morales³

Como citar: Lamuca, M., Del Pozo, H., Pinos, G., (2018). Las actividades lúdicas en el refuerzo del aprendizaje en los niños de preparatoria, *Revista Universidad de Guayaquil*. 127(2), 41-58. DOI: <https://doi.org/10.53591/rug.v127i2.625>

Resumen

En los primeros años escolares, los materiales visuales que se emplean en las diferentes actividades son importantes para la adquisición de conceptos en los distintos procesos de aprendizaje como, por ejemplo, en el aprendizaje del color. El presente artículo pone en evidencia los resultados del antes y después de la aplicación de una guía de actividades lúdicas adaptadas al aprendizaje del color en niños de preparatoria. Se empleó una metodología de tipo cualitativo-cuantitativo donde se explican los resultados de la investigación, el aprendizaje del color posterior a la aplicación de la guía de actividades lúdicas adaptadas al color refleja un incremento en el aprendizaje de un 20% en relación al análisis inicial. En conclusión, las actividades lúdicas SI refuerzan el aprendizaje del color en niños de preparatoria.

Palabras clave: Actividades lúdicas, aprendizaje, aprendizaje del color, guía de actividades lúdicas.

¹ Magister en Educación Inicial, Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador. Correo electrónico: damys458556@hotmail.com

² Doctor, Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador. Correo electrónico: mailto:hectordelpozo49@gmail.com

³ Diplomado en Pedagogía de la Matemática., Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador. Correo electrónico: gpinos@ueb.edu.ec

Abstract

In the first school years, the visual materials used in the different activities are important for the acquisition of concepts in the different learning processes such as, for example, the learning of color. This article highlights the results of the before and after application of a guide of playful activities adapted to color learning in high school children. A methodology of qualitative-quantitative type was used where the results of the research are explained, the learning of the color after the application of the guide of playful activities adapted to the color reflects an increase in learning of 20% in relation to the initial analysis. In conclusion, the playful activities reinforce the learning of color in high school children.

Keywords: Playful activities, learning, color learning, playful activities guide.

Introducción

El aprendizaje desde su aparición como concepto ha sido uno de los métodos educacionales con mayor análisis por parte de la Didáctica y la Psicología, teniendo su origen en el estudio de las diversas teorías que revelan las características del aprendizaje y cómo este proceso influye en la transformación del individuo y su evolución integral (Pérez y Hernández, 2014). La transformación del aprendizaje del individuo (niño o adolescente) puede tener su origen en la evolución e indiscriminada manipulación de las mallas curriculares escolares que rigen sus actividades académicas. Otro de los aspectos que afectan al aprendizaje es la utilización del mismo modelo educativo tanto para el sector urbano como para el rural en las diferentes regiones de Latinoamérica, al no considerar aspectos sociales, la ubicación de los establecimientos educativos, la infraestructura y el equipamiento de los mismos. No se puede pasar por alto la selección de docentes sin formación, en el área que van prestar sus servicios (Nassif, Rama, y Tedesco, 1984). Del mismo modo, así como existen transformaciones negativas, las hay también positivas, en donde el sujeto (niño, adolescente, o en su caso adulto) evidencia una mejora sustancial en aspectos

relacionados a habilidades atencionales, habilidades de planificación, de autoevaluación, así como en la resolución de problemas cognitivos y sociales (Sáiz, Carbonero, y Román, 2014). En el caso de las actividades lúdicas y su intervención en el proceso de aprendizaje, dichas actividades pueden traer beneficios asociados a la extensión y reorganización de las relaciones sociales, el fortalecimiento del trabajo en grupo, la potencialización del aprendizaje basado en problemas, así como el incremento de la motivación y el compromiso, la creatividad y la participación. (Gértrudix y Gértrudix, 2013). La implementación de actividades lúdicas en los procesos de aprendizaje en los diferentes centros educativos permite una mejor interacción entre los individuos y su docente, fomentando la estimulación de procesos asociados a los valores, la expresión y la cognición de los beneficiarios (Navarro, Rocco, Flores, González, y Caballero, 2016). La percepción y la memoria como procesos cognitivos presentes en el aprendizaje educativo del individuo encuentran su génesis y fortalecimiento en la enseñanza de procesos básicos que se imparten en la educación de la niñez. Tales procesos se asocian a la iniciación en la escritura, la identificación de objetos y memorización de detalles de los mismos, los cuales pueden verse afectados en función de la calidad de la enseñanza impartida en el centro educativo, o a su vez por la débil práctica de dichos procedimientos en edades tempranas. Uno de los principales procesos relacionados con la percepción y la memoria de los infantes es la enseñanza del color. Los colores son uno de los primeros conocimientos que asimilan los niños y las niñas al estar presentes en todos los aspectos de su vida cotidiana (vestimenta, juguetes, alimentación, accesorios de cuidado personal, etc.) (González y Sueiro, 2017). Las falencias en este tipo de proceso pueden provocar la confusión de colores, y, por ende, la confusión de objetos y de formas, así como la asignación de colores no relacionados al objeto real, etc. El presente artículo pretende demostrar los resultados obtenidos en el antes y el después de la aplicación de una guía de actividades lúdicas adaptadas para el refuerzo del aprendizaje del color en niños de una Unidad Educativa de la parroquia Cotaló, de la provincia de Tungurahua.

El aprendizaje y el color

Independientemente de los aportes teóricos del siglo XX sobre el aprendizaje, dicha práctica se fundamentó como un resultado simple, proveniente de la reproducción constante (repetición) de una actividad específica en un individuo (Pérez y Hernández, 2014). Para Bandura (1984), en sus aportaciones teóricas sobre el Aprendizaje Social, Albert, diferencia dos tipos de aprendizaje: 1) Aprendizaje debido a las consecuencias de las respuestas y 2) Aprendizaje por observación de modelos. En el caso del primer aprendizaje, una conducta se puede repetir o no en dependencia de los efectos (positivos o negativos) que producirá dicho comportamiento; mientras que en el aprendizaje por observación, se analiza detenidamente una conducta para posteriormente aprenderla (González y Sueiro, 2017). En el aprendizaje por observación, intervienen procesos asociados a la atención, retención, reproducción motora, sin olvidar los procesos motivacionales (resultados positivos o negativos de la conducta, producto del modelo que se está empleando). En conclusión, tanto niños y niñas de tempranas edades asimilaban información por influencia en primera instancia de sus padres, seguido de sus profesores y personas que interactúen en función de su crecimiento, como es el caso del aprendizaje del color. Los niños aprenderán por medio de la ropa que sus padres les compran, a través de los juguetes que emplean para su diversión, el mismo colegio, la televisión, etc. En la actualidad, en el aprendizaje se encuentran elementos de suma importancia que determinan a dicho proceso como significativo y la principal fuente del crecimiento principal del sujeto (Pérez y Hernández, 2014). Con el paso de los años, se han venido derivando varias metodologías que aportan al aprendizaje de los individuos en función de las necesidades y diferentes formas de percepción de los mismos, y es desde aquí, desde la percepción que, se alimenta el conocimiento por medio de los denominados canales de percepción (Reyes, Céspedes, y Molina, 2017). Uno de los modelos más empleados y con mayor aceptación en el medio educativo es conocido como Modelo VAK, el cual promueve el aprendizaje a través de los tres principales canales de percepción de información para el aprendizaje (canal visual, auditivo o kinestésico). El docente en dependencia de la metodología que emplee para su enseñanza, podrá estimular un canal por encima de los otros, sin embargo, una gran parte de los seres humanos emplean los mencionados canales en forma desigual, creando una diferencia marcada en la potencialización de un canal, y en la infrautilización de los restantes (Romo, López, y López, 2013). En el caso del canal visual, su ejercicio y práctica como disciplina se remonta a la década

de los años 20, donde el auge de la cinematografía fue la puerta para emplear esta herramienta en la educación académica, pasando de ser considerado un material de apoyo educativo, a un integral proceso educacional.

El aprendizaje del color se relaciona de forma directa con el canal visual, así como con la repetición (Sánchez y De Los Ríos, 2015). Aprender los colores en la infancia menor se considera de vital importancia, debido a que este proceso permite el progreso del reconocimiento del entorno que los rodea (Romo et al., 2013). La identificación del color como proceso de aprendizaje, estimula la asociación con objetos de la realidad cotidiana en búsqueda del mejoramiento del conocimiento de cada color en los infantes (González y Sueiro, 2017).

Bajo la influencia del entorno social, aprender los colores en la infancia no se encuentra exento de ser alterado por los denominados estereotipos de género, quienes son el condicionante para marcar las preferencias personales de los diferentes colores. Como determina González y Sueiro (2017):

Un ejemplo de ello es la idea que se tiene de que el color rosa es para las niñas y el color azul para los niños. Las pequeñas y los pequeños, inconscientemente, son influenciados por las ideas extendidas socialmente y aprenden las conductas que supuestamente son las “correctas”. A este tipo de aprendizaje en el que influye de forma importante la sociedad que nos rodea se le denomina aprendizaje social (p. 3).

Uno de los objetivos primordiales de los docentes en primaria, es la introducción en la educación formal del niño, el pensamiento lógico matemático, así como el aprendizaje del color (Juan, 2012). El acercamiento a los colores en la infancia, esta supeditado a dos importantes etapas: la primera, denominada etapa cromática básica sobre el descubrimiento del color (entre los 2 y 6 años de edad), y la etapa cromática básica de sistematización del color (entre los 7 y 9 años), que son procesos básicos para el aprendizaje del color.

La etapa cromática básica del descubrimiento del color incluye cinco fases: la del garabato negro (2-3 años), la de la mancha, que puede ser negra o coloreada (3 años), la del garabato coloreado (4-5 años), la de distinción del colorante la forma (5 años) y la de identificación de los colores (6 años). La fase del garabato coloreado supone una importante evolución con respecto a las fases anteriores, pues las niñas y los niños sustituyen al garabato negro por el garabato a color. En un principio parece que emplean un determinado color para cada tipo de forma, como si se tratase de una asociación difícil de separar para ellos/as, por

ejemplo: color rojo para manchas circulares. Pero a los 5 años surge ya la fase de distinción del color ante la forma. Y en la última fase de esta etapa cromática básica del descubrimiento del color, a los 6 años de edad, las niñas y los niños establecen ya las primeras relaciones entre los colores y los dibujos que hacen (González y Sueiro, 2017, p. 2-3).

Actividades lúdicas

Partiendo de la conceptualización de juego, se considera a esta actividad como “una actividad necesaria, placentera y natural a través de la cual el niño se conoce a sí mismo y el ambiente que le rodea. Es también la forma en la que el niño da sentido al mundo” (Castillo, 2014, p. 24).

Para García y Llull (2009), “el juego es una actividad natural del hombre, y especialmente en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea” (p. 8).

Por otro lado, desde la perspectiva de Huizanga (1972), como se citó en Blanco (1995), “El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo” (p. 126).

Independientemente de las conceptualizaciones que se plasmen sobre el juego, y de las acepciones no científicas estipuladas para el término en análisis, se considera que, si los actos y efectos provenientes del juego se controlan de una forma técnica, se pueden producir aprendizajes (García y Llull, 2009). Al juego comúnmente se lo asocia con la diversión, el ocio y la satisfacción; totalmente en contraposición con las actividades laborales. En el juego se pueden transmitir valores, normas de comportamiento, capacidad de resolver conflictos, así como aprendizaje en sus participantes (Chamorro, 2010).

Juego y aprendizaje han ido siempre de la mano. Desde la infancia despertamos a la vida aprendiendo mediante la observación, la imitación y la experimentación. La actividad motivadora

funciona como resorte para continuar aprendiendo, ya que los límites no se imponen, sino que se presuponen: nos divertimos y aprendemos en el camino (Gértrudix y Gértrudix, 2013, p. 123).

En el caso del juego, o mejor conocido en el ámbito académico como actividad lúdica, su empleo como herramienta de aprendizaje en los diversos ambientes educativos no se evidenció hasta el siglo XIX, donde simplemente era considerada una actividad de ocio de los niños y niñas (Cordero, 2010). El derecho al juego debe ser promulgado por los gobiernos de turno, así como por los padres, facilitando un espacio físico y temporal. Los juegos con adultos en los ambientes académicos, promulgan siempre un mejor aprendizaje, y del mismo modo, el juego entre pares (compañeros académicos, sociales o familiares) sin un objetivo claro planteado, arrojaran siempre beneficios en el desarrollo integral de los infantes (Mera, 2010). Si el juego fomenta y potencializa el desarrollo de los infantes, mejorando sus habilidades tanto cognitivas, físicas como sociales, el juego se convierte en un arma muy poderosa para los individuos; por lo tanto, el juego no es ni será una pérdida de tiempo.

Dentro de los principales características que las actividades lúdicas pueden brindar se describen: el juego es libre (tiene carácter de gratuidad y no de obligatoriedad); produce placer (genera risa, diversión, bromas); implica actividad (no todos los juegos son físicos, pero psíquicamente el individuo se encuentra activo); es innato de la infancia (no hace falta tener experiencia, un bebé juega con su cuerpo poco tiempo después de su nacimiento); tiene una finalidad intrínseca (es más importante el proceso que el fin); organiza acciones de modo específico (se siguen, pasos, normas, reglas); se interactúa con la realidad (adaptación a la realidad del momento), es una vía de autoafirmación (desarrolla estrategias de resolución de conflictos); favorece la socialización (entendimiento y relación con los demás); los materiales lúdicos no son indispensables (solo si se requieren, se pueden prescindir o eliminar); son inciertos en tiempo y espacio (a menos que se determine lo contrario); es un elemento sobremotivador (añade interés y emoción a actividades externas) (García y Llull, 2009).

En conclusión, las actividades lúdicas adaptadas al aprendizaje son herramientas que trascienden la existencialidad del individuo y se convierten en un facilitador de la educación en todos los niveles (Chamorro, 2010). Después de todo lo mencionado en relación al aprendizaje, el aprendizaje del color, y las actividades lúdicas como herramienta de aprendizaje, se puede denotar

que, el aprendizaje del color en los infantes necesita un fortalecimiento en función del establecimiento de estrategias, más no de aportes teóricos, donde se apoyen a los docentes o personas encargadas de la educación inicial de los infantes, procurando mantener una transmisión de conocimientos exitosa en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

A continuación, se exponen los principales resultados de la aplicación de un instrumento diseñado exclusivamente para medir el aprendizaje de color en infantes, dividido en dos fases. La primera fase evaluatoria (pre-test), y una segunda fase confirmatoria (posttest). En el espacio generado entre el pre-test y el post-test, se aplicó una guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento del color en niños con posibles deficiencias de aprendizaje en este ámbito.

La guía de actividades lúdicas adaptadas al aprendizaje del color se la puede descargar en el siguiente enlace: XX

METODOLOGIA Recopilación de datos, descripción y evaluación de la muestra

Esta investigación cuenta con un enfoque mixto, es decir cualitativo-cuantitativo, teniendo como resultado el detalle de las particularidades y/o características del fenómeno en estudio. La población para el presente estudio fue determinada bajo un muestreo probabilístico, de tipo intencional, o mejor conocido por conveniencia, en base a estas características la población de la investigación fue definida de la siguiente manera: 22 niños y niñas pertenecientes al grado denominado preparatoria de la Unidad Educativa Cotaló.

Los resultados se obtuvieron en dos fases diferentes. En la primera fase, los resultados fueron producto de la aplicación del cuestionario diseñado para la evaluación del color, el cuál consta en su versión inicial de diez elementos familiarizados con el entorno de los niños. Cinco de las figuras se asocian a la creación del hombre: cuchara, taxi, silla, corazón y papel higiénico; y cinco asociados a la naturaleza: árbol, vaca, uva, niña y gota de agua, como se evidencia en la figura 1.

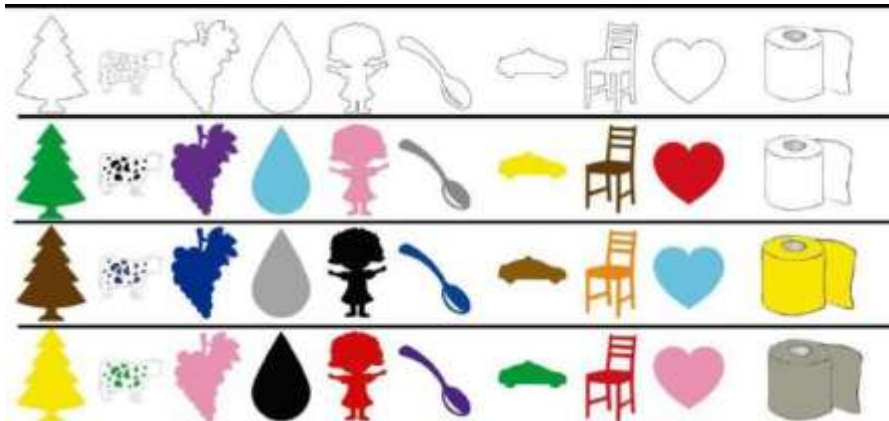


Figura 1. Figuras empleadas en la primera evaluación

Entre el espacio de la primera y segunda aplicación de los cuestionarios, se ejecutó una guía de actividades lúdicas con adaptación de color en todas sus prácticas, con la finalidad de promover el aprendizaje del color en función de las falencias encontradas en la primera evaluación.

En la segunda fase los resultados provienen de una nueva aplicación de otro cuestionario similar, con variantes en las figuras: cinco figuras asociadas a la creación del hombre: taxi, papas fritas, pasta dental, sombrero y Barney (dibujo animado); y cinco asociadas a la naturaleza: burro, niño, niña, patata y olas del mar, como se evidencia en la figura 2.

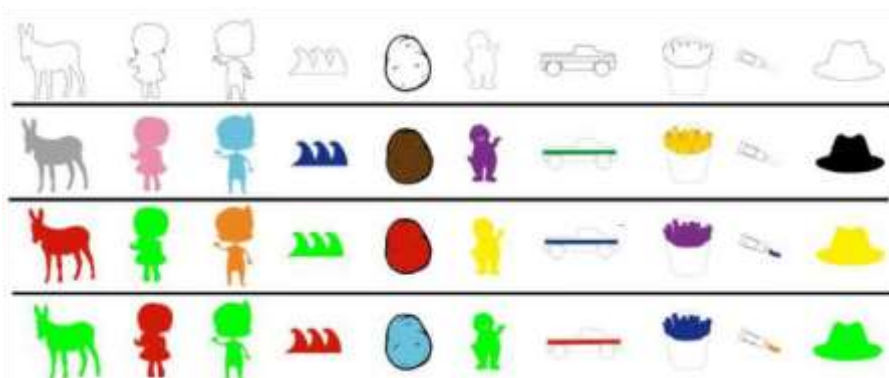


Figura 2. Elementos empleados en la segunda evaluación.

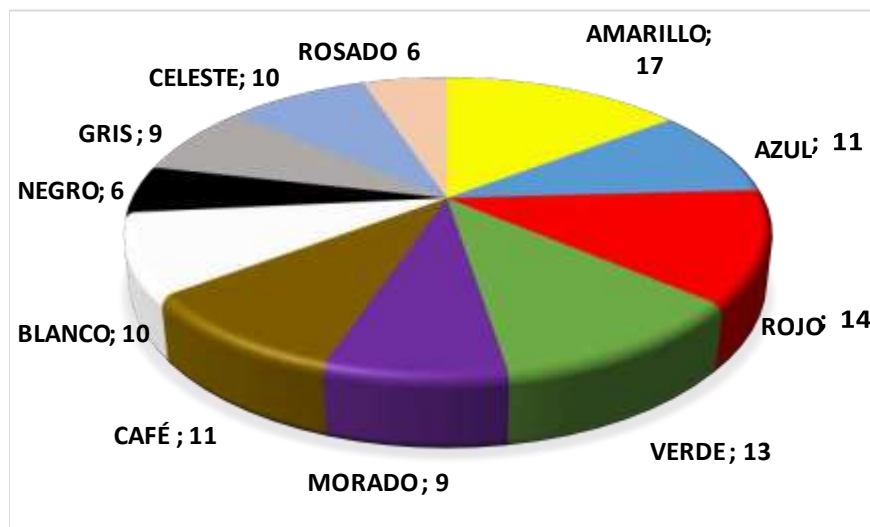
La elección de las figuras para el diseño de los cuestionarios, se realizó en función al juicio de expertos (diez educadores del medio y dos psicólogos). Como se evidencia en la figura 1 y figura 2 respectivamente.

Por otro lado, la guía de actividades lúdicas empleada en esta investigación se fundamentó en la guía de actividades denominada “Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia: un cofre de tesoros lleno de actividades” estipulada por UNICEF. Los elementos que se emplearon para las actividades lúdicas tuvieron un tratamiento de color en base a: colores primarios (amarillo, azul, rojo); colores secundarios (violeta, naranja, verde); terciarios (café); neutros (blanco, negro, gris) y pasteles (rosa, celeste).

Pruebas

Al realizar las pruebas con los niños mediante el cuestionario de figuras, se evidenció una actitud positiva en todos los participantes, se enfocaron en la actividad encomendada y no hubo mayores incidencias que reportar.

Para dar inicio a la actividad en cualquiera de las fases, se socializaron las instrucciones y los niños empezaron a cuestionar los colores en función de su conocimiento. Como se evidencia en la figura 3, los resultados de la primera evaluación, muestran a los colores con mayor número de aciertos, amarillo y rojo (colores primarios), verde (colores secundarios) resaltados en naranja. Por otro lado, los colores, negro (neutro) y rosado (pastel) no fueron identificados con facilidad, y se encuentran resaltados en rojo.



Amarillo	77%
Azul	50%
Rojo	64%
Verde	59%
Morado	41%
Café	50%
Blanco	46%
Negro	27%
Gris	41%
Celeste	45%
Rosado	27%

Figura 3. Resultados de la primera evaluación, previa a la aplicación de la guía de actividades lúdicas adaptadas para el aprendizaje del color.

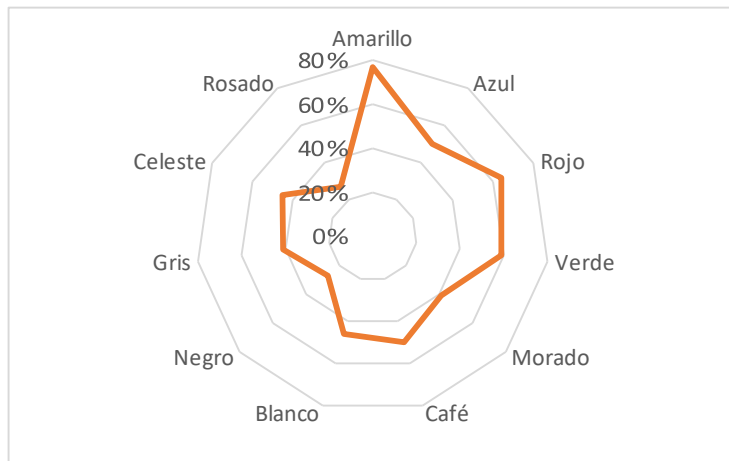


Figura 4. Evidencia de los colores con mayor porcentaje de aciertos en la primera evaluación.

Como se muestra en la figura 3, los colores amarillo, rojo y verde, despiertan del reconocimiento de los otros colores en los niños. Colores como el celeste y el negro tienen un bajo reconocimiento. Después de la aplicación de las actividades lúdicas adaptadas al color, se procedió a la segunda evaluación, donde se evidenciaron los siguientes resultados: Los colores con mayores números de aciertos son: amarillo (19), café (18) y negro (18), seguido de azul (16), morado (14) y gris (14).

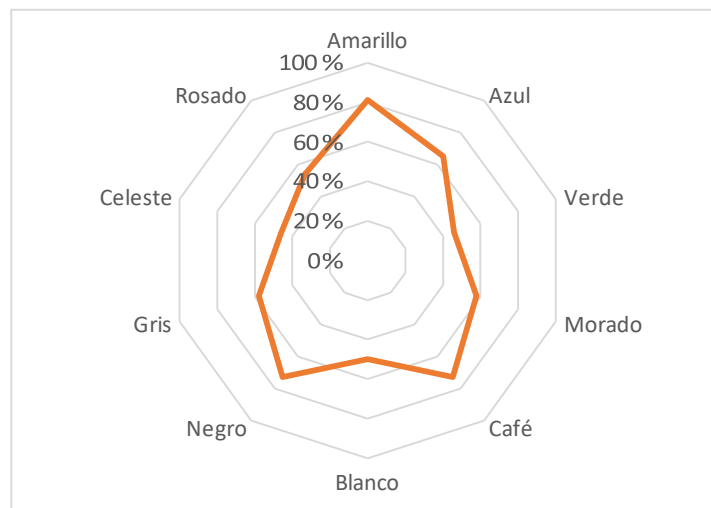
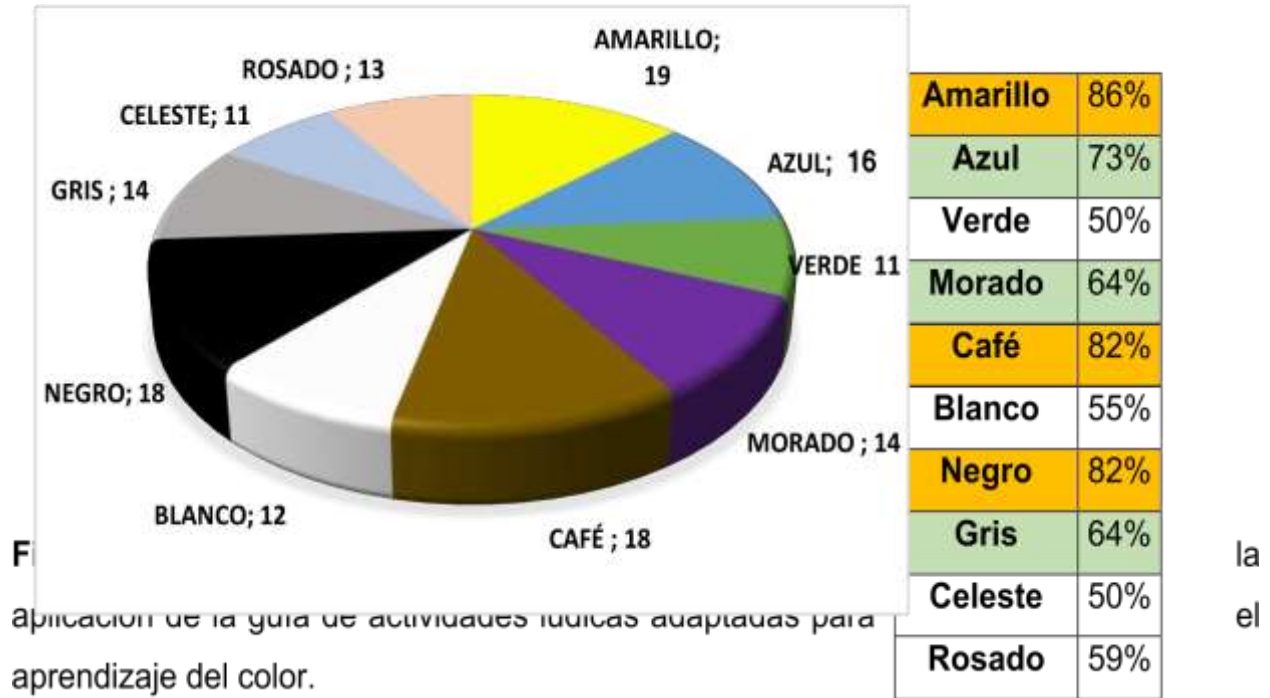


Figura 6. Evidencia de los colores con mayor porcentaje de aciertos en la segunda evaluación.

Como se muestra en la figura 6, los colores, amarillo, café y negro, despuntan del reconocimiento de los otros colores en los niños. Colores como el verde, gris y rosado tienen un bajo reconocimiento. En la tabla 1, se muestran los resultados pertenecientes a los infantes encuestados

(22), así como la cantidad y porcentaje de niños que acertaron en cada color, y también los niños que no reconocieron los colores.

RESUMEN GENERAL					
Conocimiento del color					
Antes de la guía			Después de la guía		
Colores	Aciertos	Porcentajes	Colores	Aciertos	Porcentajes
Amarillo	17	77%	Amarillo	19	86%
Azul	11	50%	Azul	16	73%
Rojo	14	64%	Rojo		
Verde	13	59%	Verde	11	50%
Morado	9	41%	Morado	14	64%
Café	11	50%	Café	18	82%
Blanco	10	46%	Blanco	12	55%
Negro	6	27%	Negro	18	82%
Gris	9	41%	Gris	14	64%
Celeste	10	45%	Celeste	11	50%
Rosado	6	27%	Rosado	13	59%
PROMEDIO	11	48%		15	68%

Tabla 1. Infantes con respuestas acertadas por cada color, antes y después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas adaptadas al aprendizaje del color.

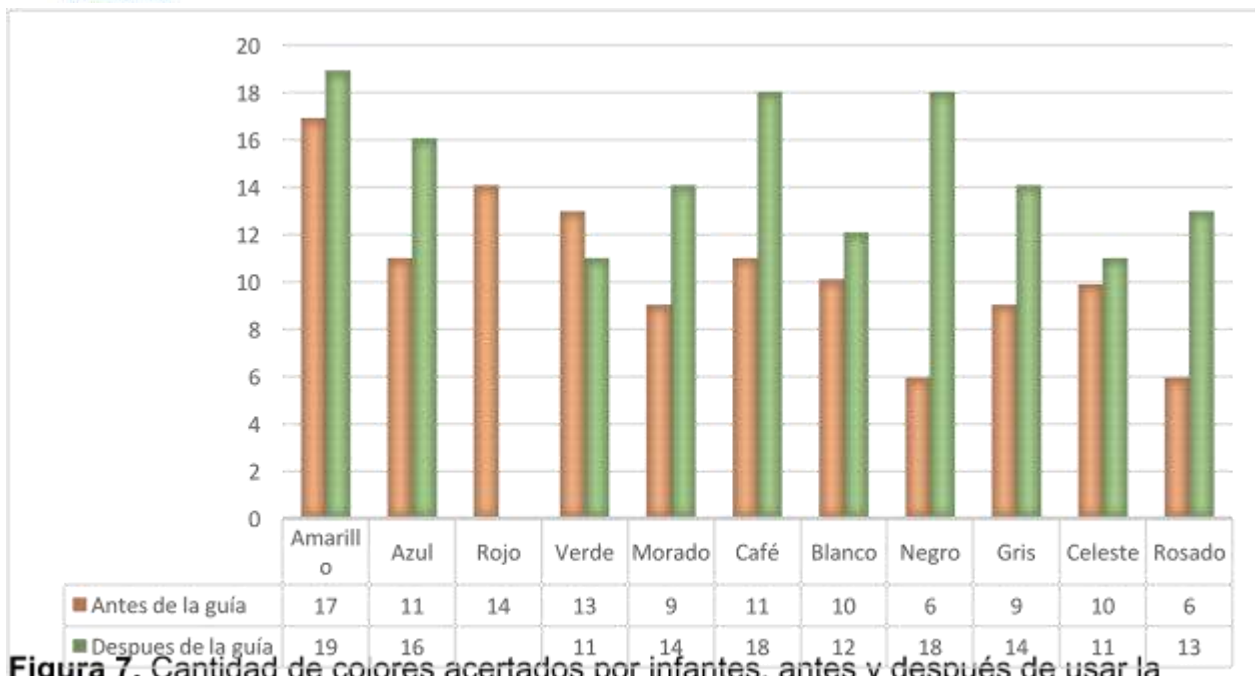


Figura 7. Cantidad de colores acertados por infantes, antes y después de usar la interfaz.

Discusión de resultados

Se pudo evidenciar en las evaluaciones realizadas que varios de los niños no conocían todos los colores, pues antes de aplicar la guía de actividades lúdicas adaptada al color, sólo el 48% de los evaluados en promedio pudieron identificar gran parte de la gama de colores en sus pruebas. Después de la aplicación de la guía lúdica adaptada al color, este porcentaje se incrementó al 68%. Como muestra la figura 7, en todos los colores evaluados excepto el color verde, se muestra un aumento en el reconocimiento del color en los niños de preparatoria. En todos los casos, se pudo ver una mejoría sustancial en el reconocimiento del color después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas adaptadas al color.

Conclusiones

Las actividades lúdicas implementadas en esta investigación, han servido de forma evidente para que los infantes aprendan el color de una manera no convencional. El aporte que brinda la versatilidad de las actividades y los implementos utilizados en las mismas han sido una pieza clave en el aprendizaje y reconocimiento del color.

Después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas adaptadas al color, se evidencia en los infantes una mejor asociación de los colores reales con los elementos que los rodean, por lo tanto, existe una mejora del aprendizaje.

La enseñanza del color y su forma de aprendizaje, así como su lenguaje implícito no requieren de una enseñanza formal. Como todo lenguaje, los colores y formas empleadas en las actividades lúdicas aumentan el aprendizaje en función de su repetición y constante aplicación. Esta investigación es un llamado a personas y entidades dedicadas a la elaboración de libros y materiales didácticos para la inclusión de este tipo de investigaciones en sus publicaciones y productos.

Discusión

Las actividades que incluyan juegos para el aprendizaje, independientemente de la edad de los individuos, son herramientas académicamente comprobadas para la potencialización del aprendizaje. Cordero (2010), determina que, las actividades lúdicas con fines educativos promueven la estimulación y potenciación de todas las destrezas y habilidades a nivel motriz, físico, cognitivo, afectivo, psicológico, sociológico y lingüístico. Actividades lúdicas asociadas al aprendizaje del color, estimulan áreas relacionadas a las habilidades motrices y el aprendizaje lógico matemático (Juan, 2012). De igual forma, Tumbaco, Pavón, y Acosta (2018) encontraron evidencias del desarrollo de la inteligencia creativa en función de la aplicación de actividades lúdicas.

Los infantes suelen asimilar la información de mejor manera mediante el empleo de medios visuales o audiovisuales (Sánchez y De Los Ríos, 2015), evidenciando una mejora en sus procesos de aprendizaje a corto plazo. La asociación entre los colores, el recuerdo y los objetos concretos se encuentra supeditado a las experiencias que el infante es capaz de vivir (Ortiz Hernandez, 2011).

Referencias bibliográficas

- Bandura, A. (1984). *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Espasa Calpe, S. A.
- Blanco, S. G. (1995). Sobre El Concepto De Juego. Ediciones Universidad de Salamanca, 125–132.
- Castillo, R. (2014). El juego y el aprendizaje escolar. Universidad San Francisco de Quito, 24–25
- Chamorro, I. L. (2010). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. *Autodidacta*, 1(3), 19–37.
- Cordero, C. P. (2010). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y LOS JUGUETES PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INFANTIL. *Revista de La Educación En Extremadura*, 10–20.
- García, A., y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. (Editex, Ed.).
- Gértrudix, M., y Gértrudix, F. (2013). Aprender jugando. Mundos inmersivos abiertos como espacios de aprendizaje de los y las jóvenes. *REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD*, (101), 123–137.
- González, D., y Sueiro, E. (2017). Uso del color en la infancia. *REVISTA DE ESTUDIOS E INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN*, 4–7.
- Juan, N. (2012). Aprender jugando: las formas geométricas y los colores primarios. *La Bauhaus y la educación infantil. Proceedings of the 2nd International Conference of Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education*, (October), 126– 131. <https://doi.org/10.5151/edupro-aivcipe-25>
- Mera, C. (2010). BENEFICIOS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA NIÑEZ. *Revista Iberoamericana*, 153–158.
- Nassif, R., Rama, G., y Tedesco, J. C. (1984). *El sistema educativo en América Latina*. Biblioteca de Cultura Pedagógica, 1–142.

- Navarro, G., Rocco, A., Flores, L., González, A., y Caballero, G. (2016). EL APRENDIZAJE LÚDICO EN EL NIVEL MEDIO SUPERIOR. *Jóvenes En La Ciencia*, (1), 861–873.
- Ortiz Hernandez, G. (2011). Impacto del color en la memoria de los niños. *Artículos Publicados*, 7(1), 17.
- Pérez, K., y Hernández, J. (2014). Aprendizaje y comprensión. Una mirada desde las humanidades. *Humanidades Médicas*, 14(3), 699–709.
- Reyes, L., Céspedes, G., y Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. *TIA. Tecnología, Investigación y Academia*.
- Romo, M., López, D., y López, I. (2013). ¿Eres visual, auditivo o kinestésico? Estilos de aprendizaje desde el modelo de la Programación Neurolingüística (PNL). *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Sáiz, M., Carbonero, M., y Román, J. M. (2014). Aprendizaje de habilidades de autorregulación en niños de 5 a 7 años. *Universitas Psychologica*, 13(1), 369–380. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.UPSY13-1.ahan>
- Sánchez, A., y De Los Ríos, J. (2015). Software didáctico para enseñanza de colores usado en niños menores de cinco años. *Revista Tekhnê*, 12(2), 65–74.
- Tumbaco, A., Pavón, C., y Acosta, T. (2018). ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA CREATIVA EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS. *Archivos de Ciencias de La Educación*, 91–94.