

13

EL MÉTODO LÚDICO PARA LA FORMACIÓN DE VALORES ÉTICO-CÍVICOS EN SECUNDARIA BÁSICA

THE LUDIC METHOD TO MOLD ETHICAL-CIVIC VALUES IN JUNIOR HIGH SCHOOL

Lic. Maximiliano Yagüé Hurtado¹

E-mail: maximilianoyague@gmail.com

¹Institución Educativa Ciudad Córdoba. Cali. Colombia.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Yagüé Hurtado, M. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en básica secundaria. *Revista Conrado*, 14(65), 106-111. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN

En este trabajo se confiere al método lúdico suma importancia para la formación de los valores ético-cívicos por la riqueza que ofrece para el trabajo con adolescentes, dado que proporciona un marco amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia, dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje e incentiva en los adolescentes lo cognitivo desde una perspectiva del juego dirigido y el disfrute de la interrelación entre pares. Contribuye, finalmente, a que los escolares se apropien, interioricen y construyan significados, propios de los valores éticos-cívicos que se deben formar en este nivel por intermedio del juego y de actividades lúdicas que brindan espacios para ensayar, adiestrarse y reconocer significados alternativos.

Palabras clave

Método lúdico, formación de valores ético-cívicos, secundaria básica.

ABSTRACT

In this paper, the author gives great importance to the ludic method in the molding of ethical-civic values due to the possibilities it offers while working with adolescents. It provides a broad framework for changes in needs and awareness. It also stimulates the teaching-learning process and encourages their cognitive sphere through games and enjoyment of the interrelation between peers. Finally, students can take, internalize and construct meanings, typical of the ethical-civic values that must be formed at this level through play and ludic activities that provide spaces for rehearsing, training and recognizing alternative meanings.

Keywords

Ludic method, molding of ethical-civic values, junior high school.

INTRODUCCIÓN

La educación básica secundaria hoy se enfrenta a variados retos, entre los cuales se encuentra la formación de valores ético-cívicos en los adolescentes que transitan por este nivel de enseñanza. La literatura consultada refiere, entre los desafíos a vencer por los docentes de este nivel de enseñanza el de lograr la motivación de los mismos por aprender las herramientas que le han de ayudar en la vida futura y que este nivel de enseñanza debe transmitirles.

Los escolares en esta edad se muestran más proclives al movimiento, es decir, por su mismo desarrollo psicomotor buscan estar en situaciones que les exijan en el juego o en otras formas, poderse relacionar tanto con sus compañeros como con la materia que aprenden, por tal motivo el aprendizaje es inventivo y recursivo. El aprendizaje es más relevante cuando hay de por medio para el adolescente una experiencia significativa que lo motive a un aprendizaje nuevo.

Hablar de lúdicas conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias, como de las investigaciones que se han desarrollado en Colombia y en otros países, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema.

La lúdica es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones que sin ser espontáneas son frescas, dinámicas y generan gran satisfacción a sus participantes.

DESARROLLO

El cambio más importante en la situación social de desarrollo de los adolescentes es el rol del grupo, el cual se privilegia de interrelaciones sociales dinámicas, al convertirse en expresión de proyecciones, sentimientos y necesidades como espacio socializador más importante y, por tanto, lugar idóneo para reforzar la formación de valores ético-cívicos en su preparación para la vida. Se considera que en la comprensión de los rasgos de la personalidad el docente debe distinguir la situación objetiva en el sistema de relaciones de los estudiantes mediante acciones y actividades que muestren su actuación y su posición. En este proceso, la riqueza del contenido de la

autovaloración del adolescente, así como el contenido de las valoraciones que los demás hacen de él se convierten en elementos fundamentales para la autorregulación de la conducta social.

La adolescencia es un período de reelaboración y reestructuración de la personalidad, de cambios cualitativos en corto tiempo y en ocasiones de ruptura radical, según las particularidades, los intereses y las relaciones que tenía el niño anteriormente. Prima la necesidad de autoafirmación de la personalidad, el adolescente comienza a soñar con el futuro, ocupa gran parte de su tiempo en la actividad escolar y el estudio y se produce una variación de sus relaciones en la esfera familiar. Es un período difícil porque se produce el tránsito de niño a joven, por lo que el adolescente muestra rasgos y comportamientos de ambos, en correspondencia con la sociedad y el medio en que se desenvuelve y de las condiciones de su vida personal, familiar y escolar.

En lo anátomo-fisiológico se produce la maduración sexual, se modifican las proporciones del cuerpo. Es muy importante evitar el agotamiento intelectual y físico, las tensiones, las vivencias emocionales fuertes, de matiz negativo, como ofensas y humillaciones, ya que pueden ser causa de trastornos nerviosos y en la esfera volitiva. En otro orden, los procesos cognoscitivos (memoria, percepción, atención, imaginación, pensamiento, representación y generalización) también experimentan cambios. Se desarrolla la capacidad de operar con conceptos, el razonamiento verbal y las formas lógicas del pensamiento, con mejor visión.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje que se da en el aula los escolares participan a partir de determinadas motivaciones, intereses y expectativas. Para ello utilizan distintas herramientas culturales y ponen en juego los conocimientos previos y las destrezas cognitivas en la solución de las actividades de aprendizaje que propone el docente. En esa interacción se da el aprendizaje, el cambio cognitivo que, según la perspectiva vigotskiana, va de lo interpsicológico a lo intrapsicológico. En este sentido, el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como esencia el hecho de ser interactivo en cualquier modalidad educativa, pues los implicados: estudiantes, docente y grupo deben planificar el lugar y el momento para establecer estas interacciones asociadas a las negociaciones que deben establecerse entre los mismos. El rol del docente es instruir, educar y contribuir al desarrollo de la personalidad, a partir del cumplimiento de sus funciones: docente-metodológica, investigativa y orientadora. Los escolares se conciben como sujetos activos de su propio aprendizaje.

Se considera que ello influye no solo en la cognición, sino también, en los modos de actuación y los puntos de vista que asumen los estudiantes de básica secundaria como expresión de los valores que se forman.

En este marco, el seguimiento que realiza el autor a su práctica educativa y las investigaciones consultadas muestran la prevalencia de un proceso esencialmente instructivo, que se centra en la acción del docente, en el que, los estudiantes son poco participativos. Ello afecta la necesaria unidad instrucción-educación, al no aprovecharse de forma óptima las potencialidades educativas del contenido para la formación de juicios, significados, la realización de valoraciones críticas y, en consecuencia, lo esencial de la educación, la formación de valores.

La formación de valores ético-cívicos

La formación de valores es un proceso intencional, sistémico y pedagógico. Las características propias de básica secundaria determinan su sistema de valores, en función de lograr en los estudiantes el compromiso ético y la participación ciudadana. Es esencial la unidad de lo objetivo y lo subjetivo, en tanto, los valores surgen en la relación sujeto-objeto. Lo primero, depende de las propiedades objetivas de los fenómenos, mientras el carácter subjetivo lo determina la correspondencia de esas propiedades objetivas con las necesidades e intereses de los hombres, de ahí que dependen de las particularidades del sujeto y su relación con los significados.

El preadolescente o el adolescente de básica secundaria es en el aula de la escuela el proyecto de ciudadano que se forma, para que sea el futuro ciudadano en uso pleno de sus derechos y deberes, por tal motivo, es menester que la escuela, en la que recibe conocimiento y formación, le provea de todo cuanto tiene a su disposición, sobre todo en lo que respecta a valores ético-cívicos, para que el nuevo ciudadano sepa comportarse como una persona que pertenece a un conglomerado social, en el que el derecho suyo es valedero hasta donde el derecho ajeno empieza.

Ese estudiante formado en valores ético-cívicos no olvidará fácilmente que debe responder por sus actos, que todo acto tiene sus consecuencias y que, por esa razón, al ser sujeto de deberes-derechos su comportamiento debe ser a la altura del ciudadano que espera la comunidad. Un ciudadano ético-cívico es aquel que tiene conciencia que al ser parte de un colectivo para que sea considerado por ese colectivo como persona de valor debe tener un sentido de la responsabilidad a toda prueba, ser laborioso sabiendo que una sociedad crece en la medida en que sus integrantes son diligentes y honestos con la ciudad,

que responde según sus conciudadanos la cuidan generosamente. Aquel que respeta la inclusión como base y fermento de la armonía social, teniendo cuidado de la individualidad del otro que es su compatriota y debe cuidarlo y ser solícito con él en caso de que necesite algo. Ser justo en todo lo que implica el término, con la ciudad que lo recibe y provee y con sus conciudadanos todos sin importar su color, religión, sexo, o su modo de pensar y ser un gran patriota con su nación, teniendo presente que la nacionalidad es la impronta de su ser social, que a donde vaya tendrá que ir mostrando con orgullo su origen y esencia, porque él o ella misma han tenido parte en la construcción de esa ciudadanía.

La manera como se oriente la formación de esos valores ético-cívicos a los estudiantes de básica secundaria dará su respuesta positiva a la ciudad que demanda seres sociales que la valoren y la hagan crecer, por tal motivo el investigador de este artículo científico teniendo en cuenta las características del adolescente, las características de básica secundaria y todo lo que implica la formación de valores ético-cívicos a los estudiantes de estas edades comprendidas entre los diez y quince años pudo constatar en el aula lo que diferentes investigaciones han demostrado, que los estudiantes cuando recibían ***“formación interdisciplinaria a través de artes, mostraban más entusiasmo, motivación e interés por aprender”*** (Iwai, 2002, p. 25). El investigador concuerda con la aseveración de Iwai, ya que, en su práctica docente en el aula experimenta con los estudiantes similares testimonios.

El método lúdico

El término lúdica, cuyo empleo es muy frecuente en la actualidad, ha sido utilizado por investigadores de diversas latitudes, a lo largo de la historia. Se trata de un término polisémico, que proviene del latín *ludus* e *-íco* y designa lo perteneciente o relativo al juego. Un paseo por los diccionarios, en busca de la etimología de este vocablo permite conocer que el adjetivo correcto de origen latino era en verdad *lúdico*, que ha caído en desuso, aunque aún aparece en los mismos y que, también proveniente del latín, alude a lo divertido, ameno o propio del juego. Su origen latino mezcla las ideas de recreo, diversión y pasatiempo con la de ejercicio y adiestramiento en alguna técnica. Igualmente se empleó el término *ludus* para designar a la escuela elemental primaria y gratuita de los romanos.

Las interpretaciones diversas al término complejizan la pretensión de una definición. De ahí que se reconozca la lúdica como desarrollo personal, como herramienta del aprendizaje, como experiencia cultural. Son muchos los autores que reconocen en Jiménez a uno de los estudiosos

más prolíficos de esta temática. Posada (2014), citando a dicho autor colombiano ha señalado que:

“La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida”. (p. 41)

De ahí que la lúdica se reconoce como movimiento del alma y del espíritu que impulsa al ser, a ser humano, a compartir su ser con el otro, con el solo propósito del goce, del ágape y del conocimiento.

La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano siendo parte constitutiva, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica, se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarlo a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso. Siempre se ha relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente se han puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional y la verdad es que ello dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje, más aún en la vida del escolar que debido a su proceso evolutivo, cognitivo, social, debe ser orientado a lo lúdico, inclusive hasta en la edad adulta.

Se reconoce en el alemán Karl Groos (1861-1946) y el neerlandés Frederik J.J. Buytendijk (1887-1974) a investigadores pioneros del desarrollo de la teoría de los juegos. El primero, a finales del siglo XIX inició los trabajos de investigación psicológica y definió una de las teorías relacionadas con el juego, denominada *Teoría del juego*, en la cual caracterizó al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

Es a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. El principal exponente sobre la lúdica y sus efectos sobre la cultura en el siglo XX ha sido Johan Huizinga, historiador holandés que investigó y reconstruyó las formas de vida y las pautas culturales del pasado a partir de las manifestaciones lúdicas y, en especial, el juego. Este es considerado como fenómeno cultural cargado de significaciones y de función social.

Según este autor, la cultura brota del juego, pero este no puede ser concebido como una de las tantas manifestaciones de ésta, pues el juego existió antes de toda cultura y, por tanto, esta actividad no puede reducirse a ninguna forma de concepción del mundo (Huizinga, 2007).

Huizinga le ha dado gran relevancia a este tema al exponer su tesis de que del juego surge la civilización y con ella la cultura; tesis central de su libro *Homo Ludens*. Para este autor, durante la actividad lúdica, los individuos crean su propio mundo, con un orden propio y alejado de las preocupaciones cotidianas, por lo tanto, sus fines no son materiales sino espirituales o *sagrados*. El juego es una lucha por algo o una representación de algo y al estudiar el origen de la cultura, encontró que diferentes manifestaciones culturales arcaicas eran representaciones sagradas que estaban íntimamente ligadas al juego (Morillas, 1990).

La lúdica es un medio que posibilita escenarios de interacción comunicativa en la que cada participante tiene un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad, acciones que le permiten descubrir sus habilidades y potenciar su creatividad y capacidad de asombro; estas son habilidades básicas en el trabajo científico.

Según Domínguez (2015), “lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica... que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos”. (p. 11)

En la actualidad este es un tema objeto de análisis en la pedagogía y existen tendencias que llegan al reconocimiento de una pedagogía lúdica (Ballesteros, 2011; Bernal, 2015; Díaz, 2010; Domínguez, 2015; Gómez, 2016; Gómez, 2016; Vergara & Vergara, 2016). Mayoritariamente, se reconoce el método lúdico en la edad infantil, aun cuando registran el juego para cualquier edad. En estos estudios se destacan Schiller (1969); Legrand (1971); Rof (1977); López (1977); Piaget (1984); Moll (1993); Huizinga (2007). Entre los rasgos que caracterizan la lúdica, se encuentran: el juego al asumir el juego en posición crítica e innovadora durante la construcción del conocimiento y promoción de saberes. Se asume que el estudiante aprende a partir de su participación activa y cooperativa, en ambientes de aprendizajes creativos, generadores de experiencias y vivencias. Como plantea Payà (2007), “cualquier actividad escolar abordada desde una actitud lúdica, se puede considerar como juego, y a su vez cualquier juego... carente de actitud lúdica,

se acaba convirtiendo en monótona, rígida y ausente de alegría... degenerando en un ejercicio escolar rutinario, carente de la motivación". (p. 6)

La acción lúdica supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, por lo que el juego facilita la comprensión de las claves del funcionamiento de las cosas. En el acto del juego se establecen reglas que expresan la lógica con la que los participantes creen que deben regirse los procesos interactivos entre los jugadores (Piaget, 1984). Desde la teoría histórico-cultural, Vygotsky considera al juego como forma particular de actuación cognitiva que refleja el proceso de construcción del conocimiento, así como la organización de la mente, tiene su origen en la influencia que ejerce el marco social sobre el sujeto. La lúdica como método es confiable pues lo que se persigue para la formación de valores ético-cívicos en básica secundaria ella con sus métodos llena las expectativas del investigador.

El origen de la lúdica es para Vygotsky, como para Piaget, la acción, pero mientras que para éste, la complejidad organizativa de las acciones, da lugar al símbolo; para Vygotsky es el sentido social de la acción lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos (Moll, 1993).

Siguiendo a Vygotsky la acción lúdica posibilita el desarrollo del sujeto, facilitándole la apropiación, la interiorización y la construcción de significados en la medida en que el juego les brinda "*un espacio imaginario donde ensaya las posibilidades de los significados alternativos de objetos y acciones*". (Rosas & Sebastián, 2008, p. 88).

Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en la lúdica eran zonas de desarrollo próximo (ZDP) que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del escolar. De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción y el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

Del sentido de lo vivencial emerge para el sujeto la significación de lo real. Por ello se considera que el juego encierra un componente afectivo-emocional no solo como actividad placentera, sino ligado al carácter social y de ajuste a la regla. Componente que proporcionará al escolar el desarrollo de formas voluntarias de comportamiento y grados crecientes de conciencia con respecto a las situaciones y al dominio de sí.

En consonancia con esto es posible afirmar que la lúdica proporciona un marco amplio para los cambios en

cuanto a necesidades y conciencia. De ahí que, como se comprende de la concepción vigotskiana la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales e impulsos volitivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo del escolar. La confiabilidad del método lúdico para la formación de valores ético-cívicos ayuda a desarrollar competencias sociales y crear contextos más favorables y motivadores para el aprendizaje. La lúdica como experiencia de clase puede ser aprovechada para crear mecanismos, para estimular valores y fomentar situaciones emotivas.

El método lúdico es fiable por lo que representa en el proceso enseñanza-aprendizaje, por la respuesta muy positiva que dieron los estudiantes al integrarlo en la práctica en el aula y la respuesta positiva que dieron los docentes cuando pudieron observar y vivenciar la práctica y las tendencias positivas de los estudiantes en el aula en cuanto al trabajo de ellos con los valores ético-cívicos de la responsabilidad, la laboriosidad, la inclusión la justicia y la identidad nacional-cultural.

CONCLUSIONES

La formación de valores ético-cívicos en los escolares de básica secundaria es un proceso complejo, contradictorio y heterogéneo, dada la doble naturaleza de los valores, que exige la unidad de lo objetivo y lo subjetivo; de lo cognitivo, lo afectivo y lo comportamental, encaminado a la formación de significados en los estudiantes que le han de guiar en la vida. Ello requiere de la orientación del proceder del docente en este proceso formativo, en la transformación del modo de actuación y en la formación de la personalidad del escolar.

El empleo de la lúdica en el proceso de formación de valores ético-cívicos se manifiesta como déficit teórico en la literatura consultada y en los resultados de la práctica educativa, lo que demanda de su estudio.

Los valores ético-cívicos podrían formarse con el empleo del método lúdico por cuanto este método contribuye a dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje e incentiva en los adolescentes lo cognitivo desde una perspectiva del juego dirigido y el disfrute de la interrelación entre pares, esto los prepararía para abordar su vida de escolar en los ambientes de la escuela, la familia y su entorno como adolescentes que desarrollan todo su potencial de escolares en ambientes armónicos.

La formación de valores ético-cívicos en escolares de básica secundaria mediante el método lúdico es posible pues puede lograrse la apropiación, la interiorización y la construcción de significados, propio de los valores

ético-cívicos que se deben formar en este nivel por intermedio del juego y de actividades lúdicas que brindan espacios para ensayar, adiestrarse y reconocer significados alternativos que han de orientar su vida futura y posibilitan alcanzar una participación mayor de los escolares en su proceso formativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ballesteros, O. P. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas* (Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de Magister en Enseñanza de las ciencias Exactas y Naturales). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Bernal, J. A. (2015). *El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del ser humano* (Proyecto Curricular Licenciatura en Educación Física). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Díaz, L. C. (2010). *La lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades del inglés en niños y niñas del grado PBP* (Tesis de Grado). Florencia-Caqueta: Universidad de la Amazonia,.
- Domínguez, C. T. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada* (1 edición.). Ciudad Juárez: Subdirección de Publicaciones.
- Gómez, C. N. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición jornada mañana, de la Institución Educativa Santa Rosa. Sede 2 "José Cardona Hoyos"* (Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica). Santiago de Cali: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Gómez, M. M. (2016). *¿Aprender jugando? El juego como recurso didáctico* (Trabajo de fin de grado). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Iwai, K. (2002). La contribución de la educación artística a la vida de los niños. *Perspectivas. Revista trimestral de educación comparada*, 32(4), 21–38. Recuperado de http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/Publications/.../124s/iwas.pdf
- Legrand, L. (1971). *Une methode active pour l'école d'aujourd'hui*. Neuchâtel: Delachaux et Niestle.
- López, A. (1977). *Estética de la Creatividad*. Madrid: Cátedra.
- Moll, L. (Comp.). (1993). *Vygostky y la Educación*. Buenos Aires: Aique Grupo.
- Morillas, C. (1990). Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar*, (16), 11–39. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42724/90978>
- Payà, A. (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea* (Tesis Doctoral). Valencia: Universitat de Valencia.
- Payà, A. (2014). Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea. *Espacios en Blanco. Serie Indagaciones*, (24), 107–126. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/3845/384539806008/>
- Piaget, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Martínez-Roca.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Trabajo final presentado como requisito parcial para optar al título de: Magister en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Rof, J. (1977). *Violencia y Ternura*. Madrid: Prensa Española.
- Rosas, R., & Sebastián, C. (2008). *Piaget, Vigostki y Maturana. Constructivismo a tres voces*. Buenos Aires: Aique Grupo.
- Schiller, F. (1969). *Cartas sobre la Educación Estética del Hombre*. Madrid: Aguilar.
- Vergara, M. I., & Vergara, L. J. (2016). *La Lúdica, una estrategia pedagógica para fortalecer la motivación en los estudiantes adultos de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño de Villavicencio* (Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica). Santiago de Cali: Fundación Universitaria Los Libertadores.