

# GAME ROOM Y LAB ITM: LA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA COMO ESTRATEGIA PARA LA PROMOCIÓN DE LA PERMANENCIA CON CALIDAD DE VIDA Y BIENESTAR EN EL INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO ITM.

**Línea Temática:** Línea temática 3 Practicas curriculares para la reducción del abandono e incremento de la permanencia

**Por:** Ramón José Ledesma Soto. Psicólogo. Profesional Universitario Líder Bienestar Desarrollo Humano. Instituto Tecnológico Metropolitano. [ramonledesma@itm.edu.co](mailto:ramonledesma@itm.edu.co)

## Resumen.

Desde el 2015 se vienen desarrollando al interior del ITM, acciones de innovación pedagógica y didáctica basadas en tendencias y estrategias didácticas emergentes como el aprendizaje basado en juegos para la promoción de la permanencia con calidad de vida y bienestar. Inicialmente se tiene al GAME ROOM, estrategia que introduce el juego serio y la gamificación como prácticas para propiciar nuevas prácticas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la institución. En el marco del nuevo Plan de Desarrollo Institucional, GAME ROOM pasa a otro nivel y se constituye como el LABORATORIO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA ITM, estrategia que también, desde acciones fundamentadas en el aprendizaje activo, los juegos serios y la gestión creativa, busca transversalizar de manera ecosistémica las prácticas de enseñanza - aprendizaje de la institución desde la generación de escenarios para la cocreación y la colaboración orientada a la transformación desde la innovación pedagógica para la permanencia académica con calidad de vida y Bienestar.

**Descriptorios o Palabras Clave:** Innovación pedagógica, innovación didáctica, aprendizaje activo, gamificación, juego serio.

## 1. Introducción

El constante crecimiento de la comunidad institucional condiciona la emergencia de nuevas prácticas de socialización que en muchas ocasiones se constituyen en asuntos que afectan la convivencia institucional. Los avances tecnológicos y el desarrollo de nuevas tendencias en el ámbito sociocultural, impactan profundamente los mecanismos neuropsicológicos que sirven de base al aprendizaje humano, condición que impone un gran reto adaptativo en materia pedagógica y didáctica para las prácticas educativas en los contextos de educación superior para responder de manera pertinente a las demandas motivacionales y estilos de aprendizaje de sus usuarios.

Los últimos aportes de las neurociencias han mostrado que la mayoría de las prácticas pedagógicas actuales requieren una profunda revisión en cuanto a su pertinencia. La neuropedagogía propone nuevas estrategias y prácticas centradas en la promoción de la creatividad, desde papeles activos de los agentes educativos inmersos en las practicas curriculares, que requieren transformarse a propuestas más activas y estructurantes donde el ritmo y las condiciones estén mas del lado de un rol mas activo del aprendiz o estudiante, y no tanto del docente.

Dentro de los elementos propuestos para este aprendizaje activo y altamente motivante está el juego como mediador didáctico e integrador de experiencias cognitivas y emocionales. El juego constituye un mecanismo natural arraigado genéticamente que despierta la curiosidad, es placentero y permite descubrir destrezas útiles para desenvolvemos en el mundo.

En esta vía, se han desarrollado en el Instituto Tecnológico Metropolitano, acciones enmarcadas en el aprendizaje activo, específicamente en el juego serio como motor didáctico para introducir practicas mas pertinentes y motivantes para los estudiantes, primero como una estrategia centrada

en salas de juego orientadas a gamificar practicas de promoción del Bienestar y otras de tipo académico, estrategia que se denominó GAME ROOM; y luego, en una búsqueda de transversalización del currículo desde acciones de innovación pedagógica que desde la gestión creativa y colaborativa entre los diferentes actores institucionales, faciliten la transformación pertinente de los procesos de enseñanza – aprendizaje en las líneas estratégicas de permanencia con calidad de vida y bienestar, a través de acciones mediadas por didácticas y pedagogías constructivistas y alternativas, desde la estrategia LAB, Laboratorio de innovación Pedagógica ITM.

## **2. El juego, el aprendizaje basado en juegos y la innovación pedagógica y didáctica.**

Un reto permanente para los contextos educativos, que trasciende los asuntos técnicos y disciplinares de la pedagogía, y que integra otros escenarios científicos y disciplinares, tiene que ver con la necesidad de transformar y actualizar las didácticas y metodologías usadas en el acto educativo para lograr el aprendizaje activo y mejorar el logro de los objetivos académicos (Motiejunaite y Žadeikaite, 2009).

Dentro de estas tendencias y practicas encontramos a la innovación educativa, específicamente, la innovación pedagógica y didáctica, como una de las que mas incidencia tienen en el discurso pedagógico actual.

### **2.1 Innovación educativa, pedagógica y didáctica.**

En el informe del Banco Mundial sobre el sistema educativo publicado en el 2018, se denuncia que el aprendizaje en el contexto contemporáneo está en crisis. Las razones están fundamentadas en que las políticas que sustentan los procesos educativos en los diferentes países están orientadas a promover la escolarización y la cobertura educativa, y no a ocuparse del tema de la calidad y pertinencia del proceso de aprendizaje. Señala que: “Cada vez hay más evidencia de que lo que impulsa el crecimiento y prepara a las personas para la vida y el trabajo son las habilidades y competencias que adquieren durante su formación, y no solo los años que pasan en la escuela” (Banco Mundial, 2018).

Desde esta perspectiva, se plantea por parte de expertos en tendencias pedagógicas, la necesidad de reorientar el actual sistema educativo a las necesidades del medio circundante. Es así como: “Los ecosistemas educativos deben estar orientados a desarrollar las habilidades del alumno para trabajar en colaboración y aprender a adaptarse a entornos que cambian rápidamente. El proceso de transferencia de conocimientos y habilidades debe ser transformado. Existe la necesidad de un nuevo ecosistema educativo para que las sociedades prosperen.” (Banco Mundial, 2018)

Lo anterior sitúa a la innovación educativa, pedagógica y didáctica, en el foco estratégico de las agendas de sistemas y agentes educativos contemporáneos, que tienen como factor común, la necesidad de introducir cambios en los currículos y practicas educativas tradicionales para adaptarlos a las exigencias del entorno.

Se entiende por innovación educativa como un proceso de indagación e implementación de nuevas propuestas, orientadas a solucionar de manera pertinente los problemas que el acto educativo y las condiciones que los contextos educativos se generan, lo que implica el establecimiento de cambios que son asumidos, aplicados e introyectados por los sistemas educativos (Imbernón,1996). A partir de lo anterior, la innovación pedagógica se asocia con la concreción y materialización de la innovación educativa específicamente, en el establecimiento de transformaciones en los procesos y acciones de enseñanza-aprendizaje, enfocándose en aspectos como nuevas estrategias de aprendizaje y generación de conocimientos dentro de la comunidad educativa, diseño de nuevos materiales didácticos, uso de recursos educativos abiertos, acceso a tecnologías digitales relacionadas con las disciplinas específicas, el fomento al trabajo en equipo, la autonomía, el fomento al aprendizaje activo, la creación de comunidades para el desarrollo profesional docente

(Vincent-Lancrin, G. Jacotin, J. Urgel, S. Kar and C, & González-Sanch, 2017). entre otros. Y la innovación didáctica hace referencia a los cambios que se introducen en el acto pedagógico, y en el estrecho vínculo que relaciona al docente con el estudiante en sus prácticas, métodos, y otras estrategias para materializar los objetivos propuestos para el proceso enseñanza - aprendizaje. (Macanquí Pico, 2020).

La gamificación, el juego serio, y el aprendizaje basado en juegos, entendidos como: “El diseño de un entorno educativo real o virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los principios de los juegos. Se trata de aprovechar la predisposición natural de los estudiantes con actividades lúdicas para mejorar la motivación hacia el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, de valores y el desarrollo de competencias en general” (Observatorio de innovación pedagógica, 2017), aparecen como grandes tendencias emergentes en el marco de la innovación educativa.”

## **2.2 Juego serio como instrumento de innovación pedagógica y didáctica:**

Según Teng y Baker (2014), además del carácter, antropológico, emocional y lúdico del juego, actualmente se ubica como una tendencia creciente en ambientes educativos, siendo un medio para convertir los actos pedagógicos en escenarios para el aprendizaje significativo, atribuyéndoles una poderosa capacidad para motivar y para moldear la conducta (Teng y Baker, 2014).

Los ambientes de juego tienen la capacidad de integrar elementos que activan de manera simultánea mecanismos cerebrales que articulan condiciones emocionales y cognitivas en los escenarios pedagógicos lúdicamente mediados, se integran la atención, la función ejecutiva, el pensamiento estratégico y prospectivo, además de la plasticidad neuronal, es decir, se integran procesos tan profundos y complejos como la motivación con los procesos cognitivos básicos y superiores. Por ello, ha tomado fuerza el uso de juegos o elementos del mismo para transformar el ambiente de aprendizaje. Se busca así que el aprendizaje y la retroalimentación combinados con el juego transformen la escuela en un ambiente mucho más emocionante (Dicheva, Dichev, Agre y Angelova, 2015). Un entorno escolar enriquecido con elementos del juego puede permitir que los estudiantes avancen a su propio ritmo a través de una retroalimentación personal y oportuna, además de desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación.

Así se han planteado tres formas de integrar el juego a los procesos pedagógicos: La gamificación, el juego serio, y el aprendizaje basado en juegos. Gamificación, juegos serios, y aprendizaje basado en juegos no son sinónimos. Mientras que el primero incorpora al contexto educativo y a los diseños instruccionales, elementos propios del diseño de los juegos, como la competencia y la premiación, sin necesidad de usar propiamente juegos en su práctica, y más desde el lugar de estrategia didáctica -motivacional para los estudiantes; el juego serio, le da una intención formativa al jugar, es el juego con un propósito orientado a desarrollar un conocimiento, competencia o habilidad específica. Los juegos serios están caracterizados por estar diseñados específicamente para fines educativos y formativos, escenario que permite usar juegos ya creados, o crear juegos para los fines establecidos; y el tercero, el aprendizaje basado en juegos, corresponde al uso de los juegos como medio de instrucción, desde juegos que ya existen y que son adaptados a las necesidades del proceso específico donde se apliquen. (Observatorio de Innovación Pedagógica, 2016).

Los juegos aplicados al escenario pedagógico, además de la oportunidad de desarrollar habilidades y estrategias cognitivas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda y la organización de información, las habilidades motoras de percepción y de razonamiento abstracto, animan a la autoestima y tienen un factor de motivación. Además, se puede añadir que aumentan la

capacidad de coordinación y la percepción espacial, y amplían el campo de visión (Prensky, 2001), lo que afecta positivamente la lectura y el manejo eficiente en entornos.

Los juegos serios, también fomentan la socialización ya que actúan como instrumentos para la transmisión de pautas de comportamiento, valores y actitudes favorables en ciertos contextos, y mejoran los procesos cognitivos tales como el razonamiento, la memoria y las habilidades sociales de interacción, especialmente con los juegos de carácter estratégico. Recapitulando, los juegos aplicados al aprendizaje, favorecen el desarrollo de las siguientes competencias: Las habilidades comunicativas, la gestión de recursos y la crítica reflexiva; la negociación y toma de decisiones; el despliegue de las estrategias de organización, diseño y planificación, además del razonamiento estratégico; la colaboración, la toma de decisiones bajo presión, la asunción de riesgos calculados, el pensamiento lateral y el comportamiento ético.

### **3. Evolución histórica de las estrategias GAME ROOM y LAB: Del juego serio a la gestión creativa para la innovación pedagógica en el ITM**

Desde su apertura en marzo del 2015, la experiencia GAME ROOM ha pasado por tres momentos, los cuales desde sus características, permiten visualizar un proceso que parte desde una perspectiva muy empírica del juego como elemento mediador en la convivencia institucional, a una perspectiva del juego serio como un elemento que permite a bienestar materializar la perspectiva ecosistémica, y brindar a la academia un elemento que desde las perspectivas neuro educativas se constituye en un factor esencial en los diseños instruccionales en todos los niveles del sistema educativo, lo que repercute de manera positiva en la promoción de la permanencia con calidad de vida y bienestar. GAME ROOM se propuso inicialmente como un espacio alternativo, mediado por juegos de mesa y actividades lúdicas, orientado a brindar opciones de empleo creativo del tiempo libre en la Institución.

En un primer momento, que se podría denominar de incubación de la idea y puesta en marcha de un espacio alternativo – sala de juegos, para la convivencia institucional, se vislumbraban posibilidades de acción desde la perspectiva lúdica del juego como medio para promover la convivencia institucional. Para el 2016, momento donde la estrategia ya se había posicionado entre diferentes actores de la institución, la experiencia GAME ROOM, y el salón de juegos, se mantiene como una alternativa integral para la promoción de la convivencia, la permanencia y el fortalecimiento de habilidades pedagógicas, sociales y cognitivas del estudiante. Sin embargo, cada vez cobra más fuerza la idea de consolidar al GAME ROOM como un mediador didáctico ubicándolo como un centro de soluciones desde el juego serio como herramienta psicopedagógica, para intervenir y atender las diferentes demandas académicas y psicopedagógicas en el Instituto Tecnológico Metropolitano, realizando una gestión de posicionamiento y de “mercadeo interno” de la propuesta, ofreciéndola como un centro de soluciones desde los criterios didácticos y de gestión organizacional que puede ofrecer el aprendizaje basado en juegos. Es así como desde la estrategia, además de los estudiantes, se comienza a impactar a docentes, empleados y egresados, atendiendo sus necesidades y ofreciendo posibilidades de acción desde el juego serio. Para el 2017 y el primer semestre del 2018, GAME ROOM se posicionó ante los estamentos institucionales, como un mediador de procesos didácticos y de promoción de bienestar integral a través del juego, desde talleres y consultorías, que permitieron por ejemplo a los docentes del centro de idiomas insertar en el microcurrículo del programa ITM BILINGÜE una actividad mediada por el juego serio que tuvo por escenarios las salas de juego, logrando un reconocimiento positivo por parte de los docentes. En el 2018 con la apertura de la sala de juegos en el campus Robledo se materializa un producto del plan estratégico, que sumado a la llegada de un experto en la metodología LEGO SERIOUS PLAY, movilizan las acciones a una estrategia de consultoría que se orienta a formar facilitadores de acciones desde el juego serio, a partir de capacitaciones y procesos de asesoramiento en la

formulación, gestión y ejecución de acciones mediadas por el juego serio, que luego se aplican en el aula de clase, o en otros espacios institucionales.

Desde el 2015 hasta el 2019 GAME ROOM logro impactar más de 4000 estudiantes con prácticas basadas en el juego serio como mediador pedagógico, así como la certificación de 35 docentes en juego formativo, el acompañamiento desde consultoría de 12 docentes y la puesta en funcionamiento de tres laboratorios de creatividad en los campus Fraternidad, Robledo y La Floresta.

En el marco del nuevo Plan de Desarrollo Institucional, GAME ROOM pasa a otro nivel y se constituye como el LABORATORIO INSTITUCIONAL DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA ITM, y desde la orientación estratégica que orienta la Dirección de Bienestar en este nuevo marco, busca transversalizar de manera ecosistémica las prácticas de enseñanza - aprendizaje de la institución desde la apertura de un espacio para la cocreación y la colaboración orientada a la transformación desde la innovación pedagógica para la permanencia académica con calidad de vida y Bienestar.

Se suman a las estrategias basadas en el juego serio, otra serie de acciones fundamentadas en metodologías activas y gestión creativa para la innovación en materia pedagógica. En este sentido, el laboratorio de innovación pedagógica LAB ITM, busca llevar a cabo una intervención creativa que tiene como objetivo brindar estrategias y posibilidades de solución de problemáticas a través de las metodologías de juego serio y otras apuestas didácticas de carácter activo, como las metodologías ágiles y las estructuras liberadoras, aplicada a los distintos contextos del ITM impactando con estas el desarrollo de contenidos educativos y la expansión de conocimiento. Se concibe al LAB como un ambiente de aprendizaje desde la COLABORACIÓN y la COCREACIÓN que articula recursos, experiencias y conocimientos institucionales, estableciéndose en un espacio dinámico de aprendizaje donde el facilitador-alumno, puede adquirir nuevos conocimientos a partir de la experimentación en el crear, conectar, comprender y construir, por lo que deja de ser un lugar en donde sólo se comprueban ciertos aspectos teóricos abordados en el aula para convertirse en un espacio de aprendizaje cooperativo, lo que apunta a las dimensiones definidas por la UNESCO como los retos para la educación y las competencias del S XXI mencionadas en el aparte sobre innovación educativa, pedagógica y didáctica.

En un año de funcionamiento el LAB ITM ha desarrollado mas de 20 procesos de consultoría, ha desarrollado 4 proyectos estrategicos para abordar el mismo número de problemáticas en 4 áreas de Bienestar; ha generado un curso virtual denominado: Gestión creativa para la permanencia con calidad de vida y bienestar, que ya certificó a una primera cohorte de 33 docentes de la institución; y fue reconocido en el 2020 por el COLAB MEN como una buena práctica en materia de innovación pedagógica para ser visibilizada en el sitio web del Laboratorio de Innovación Educativa para la Educación Superior Co-Lab”

(Ver: <https://colab.colombiaaprende.edu.co/experiencias/laboratorio-de-innovacion-pedagogica-itm-gestion-creativa-y-colaborativa-para-la-permanencia-academica-con-calidad-de-vida-y-bienestar/>)

#### **4. Conclusiones**

- La implementación de acciones en el marco de la innovación pedagógica y didáctica, desde estrategias de aprendizaje activo como el juego serio, favorecen la promoción de la permanencia académica, por los elementos motivantes y generadores de aprendizaje significativo que se derivan de su aplicación. La implementación de estas tendencias emergentes desde el aprendizaje activo apunta a consolidar los elementos que, en el marco de los procesos interaccionales descritos por el modelo de Tinto, se constituyen en factores protectores para la permanencia, ya que desde estas se facilita la implementación de ambientes de aprendizaje favorables para fortalecer la integración

social del estudiante, desde la posibilidad de establecer interacciones positivas con pares y docentes, como también la posibilidad de participar de actividades extracurriculares (Donoso & Shiefelbein, 2007). La persistencia, efecto del beneficio percibido por el estudiante en las estrategias que responden a sus expectativas y estilo de aprendizaje, sumado a mejoras en el rendimiento académico, y a la integración social, serán los elementos que desde el modelo de Tinto, favorecerán la permanencia académica, y disminuirán las probabilidades de deserción (Donoso & Shiefelbein, 2007, pág. 17). Si se tienen en cuenta las condiciones motivacionales positivas y las mediaciones significativas que el juego serio facilita, se tendrá en este recurso una alta oportunidad de promoción de permanencia y persistencia en las trayectorias académicas de los estudiantes.

- La evolución de las estrategias GAME ROOM y la consolidación de LAB ITM visibilizan la manera como tendencias innovadoras en educación, van permeando escenarios curriculares de educación superior. Esto a su vez plantea un reto, que, en el marco de la pertinencia, debe llevar a la academia a flexibilizar sus prácticas, todo esto orientado a facilitar procesos de permanencia desde la generación de culturas institucionales transversalizadas por la innovación pedagógica y didáctica, y las nuevas tendencias y estilos de aprendizaje.

- Continuar trabajando en la consolidación las acciones de transversalización curricular desde el juego serio y las tendencias centradas en el aprendizaje activo como mediador pedagógico, deben llevar al establecimiento de articulaciones que conduzcan a un posicionamiento que permita configurar un ecosistema de permanencia transversalizado por la innovación. Esto implica una fuerte gestión institucional para que estas estrategias se visibilicen como una opción para promover la permanencia académica y prevenir la deserción, desde el fundamento innovador en materia pedagógica, en el que se sustentan. Debe trabajar en alianzas que le permitan articular sus acciones a estrategias como SIGA, para que, desde un abordaje conjunto de fenómenos y factores de riesgo ligados al aprendizaje, puedan desarrollar acciones de I + D + i, orientadas a mejorar las condiciones curriculares, y promover así, de manera pertinente, la permanencia académica en la institución. Lo anterior conlleva otro gran reto: Diseñar indicadores que permitan monitorear y medir los impactos a mediano y largo plazo de estas estrategias en la retención, permanencia y persistencia de los estudiantes, así mismo, del impacto en la motivación, ya que la información con la que se cuenta hasta el momento sobre el tema de los impactos es netamente cualitativa.

## Referencias

- Banco Mundial. Informe sobre el Desarrollo Mundial. Aprender para hacer realidad la promesa de la educación. Recuperado de <https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/28340/21196ovSP.PDF?sequence=64&isAllowed=y>
- Bravo, F. y Ruíz, L. (2017). Uso de los juegos serios como una herramienta interactiva para el aprendizaje significativo de la cátedra de la paz. Revista Ciudad Paz-ando, 10(2), 7-18. doi: <https://doi.org/10.14483/2422278X.11640>
- Cerezo Narváez, Alberto (2017). Working on competences with Lego® Serious Play® in the university stage. 21th International Congress on Project Management and Engineering Cádiz, 12th - 14th July 2017.
- Gijosa, Christian. ¿Cómo será el ecosistema educativo del futuro? Recuperado de: <https://observatorio.itesm.mx/edu-news/ecosistema-educativo-del-futuro>
- Hernández, C. (2011). Hacia la construcción colectiva de un marco conceptual para analizar, predecir, evaluar y atender el abandono estudiantil en la educación superior. En: Proyecto. Alfa Guía: Por el futuro de la educación. Disminuyamos el abandono en la educación superior. Medellín.

- Instituto Tecnológico Metropolitano. Dirección de Bienestar. Informes Ejecutivos Cumplimiento Productos del Plan de Acción 2015-01, 2015-02, 2016-01, 2016-02, 2017-01, 2017-02 y 2018-01
- Luna Scott, Cinthia. El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el S XXI? Investigación y prospectiva en educación. Documentos de trabajo UNESCO. Recuperado de: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000242996\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000242996_spa)
- Macanchí Pico, M. L., Bélgica Marlene O. C., & Campoverde Encalada, M. A. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la Educación Superior. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403.
- Montañó Lozano, Edgar (2018). Metodología Lego Serious Play. Documento inédito.
- Morillas González, Carlos. Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. En: *Revista Enrahonar* 16, 1990, 11-39
- Motiejunaite, E. & Žadeikaite, L., 2009. Competences development: Challenges and possibilities. *Pedagogika*, 95, pp.86–93.
- Observatorio de Innovación Educativa. Tecnológico de Monterrey. Edu Trends septiembre 2016 Gamificación. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>
- Observatorio de Innovación Educativa, 2017. Radar de Innovación educativa 2017, Available at: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/01/09/¿que-es-innovacion-educativa/>.
- Peña-Zabala, M., Cilleruelo, L., y Aberasturi-Apráiz, E. (2018). Lego Serious Play: Hacia la permeabilidad del pensamiento crítico. *REIRE Revista d’Innovació i Recerca en Educació*, 11(1), 1-15.
- Poy-Castro, Raquel. Diseño y evaluación de un juego serio para la formación de estudiantes universitarios en habilidades de trabajo en equipo. En. *RISTI. Revista ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*. Universidad de León, España. DOI: 10.17013/risti.e3.71-83
- Torres Guevara, L. E. (2010). Retención estudiantil en la educación superior. Revisión de la literatura y elementos de un modelo para el contexto colombiano. Estado del arte. Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <http://www.javeriana.edu.co/documents/15838/273636/Retenci%C3%B3nEstudiantil2012.pdf/124fdb5-2318-432a-8e9f-126a2501c229>.
- UNESCO. Serie “Herramientas de apoyo para el trabajo docente” Texto 3: Metodología de Sistematización de Experiencias Educativas Innovadoras. Editora y Comercializadora CARTOLAN E.I.R.L. Lima, 2016
- Villamizar Acevedo, G., & González Ambrosio, J. E. (2015). El Lego Serious Play como herramienta para solucionar problemas sociales. Estudio con alumnos de administración de empresas. *Cultura, Educación y Sociedad* 6 (1): 9-24. DOI: 10.5944/ried.19.2.15624