



Doi: <https://doi.org/10.70577/asce.v5i1.691>

Recibido: 2026-01-15

Aceptado: 2026-02-02

Publicado: 2026-02-23

Neurodidáctica en el desarrollo de habilidades socioemocionales a través del juego digital en Educación Inicial

Neurodidactics in the development of socio-emotional skills through digital play in Early Childhood Education

Autores

MSc. Diana Maricela Naranjo de la Cruz¹

dianita.ln07@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-0585-3164>

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador

Riobamba - Ecuador

MSc. María Juliana Morocho Mullo²

juliana.morocho@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-1186-6809>

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador

Riobamba - Ecuador

MSc. María Avelinda Guzman Guamán³

avelinda.guzman@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0000-3875-4789>

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador

Riobamba - Ecuador

Lic. Nancy Patricia Paguay Cartajena⁴

nancyp.paguay@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0004-9300-5798>

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador

Riobamba - Ecuador

MSc. Benjamin Roldan Daquilema⁵

benjamin.roland@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0007-1733-3767>

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador

Guamote - Ecuador

Cómo citar

Naranjo de la Cruz, D. M., Morocho Mullo, M. J., Guzman Guamán, M. A., Paguay Cartajena, N. P., & Roldan Daquilema, B. (2026). Neurodidáctica en el desarrollo de habilidades socioemocionales a través del juego digital en Educación Inicial. *ASCE MAGAZINE*, 5(1), 2105–2120. <https://doi.org/10.70577/asce.v5i1.691>

Resumen

Esta investigación analizó el impacto de un programa basado en juegos, basado en métodos de enseñanza que son compatibles con el cerebro, afecta las habilidades sociales y emocionales de los niños en sus primeros años escolares. Utilizamos una mezcla de métodos de investigación con un diseño cuasi experimental, mirando a 60 niños de 4 a 6 años. Separados uniformemente entre el grupo de prueba y el grupo de control Recopilamos datos utilizando herramientas estandarizadas para cuantificar la empatía, autocontrol y trabajo en equipo, y también realizó charlas semiestructuradas con maestros y padres para agregar profundidad desde un ángulo cualitativo el estudio encontró que el grupo que probamos tuvo aumentos notables en sus habilidades sociales y emocionales que el grupo que no lo hizo Plus, Se notó que cuanto más tiempo pasaban los niños en juegos digitales, mejor recibían esas habilidades. La retroalimentación cualitativa respaldaba estos resultados, mostrando a los niños que mejoraban en socializar y expresar sus sentimientos, Pero también se plantearon algunos problemas con la forma en que los profesores están capacitados y el lado tecnológico de las cosas Esta investigación destaca la importancia de combinar la neurodidáctica con herramientas digitales para impulsar el crecimiento socioemocional en los niños pequeños, Se sugiere que sigamos estudios a largo plazo para ver si estos beneficios duran y para profundizar en el desarrollo de la educación.

Palabras clave: Neurodidáctica; Juego digital; Habilidades socioemocionales; Educación inicial; Intervención educativa; Aprendizaje infantil.



Abstract

This study analyzed the impact of a game-based program, grounded in brain-compatible teaching methods, affects the social and emotional skills of children in their early school years. We used a mix of research methods with a quasi-experimental design, looking at 60 children aged 4 to 6. Evenly separated between the test group and the control group, we collected data using standardized tools to quantify empathy, self-control, and teamwork, and also conducted semi-structured interviews with teachers and parents to add depth from a qualitative angle. The study found that the group we tested had notable increases in their social and emotional skills compared to the group that did not. Plus, it was noted that the more time children spent on digital games, the better they received those skills. Qualitative feedback supported these results, showing that children improved in socializing and expressing their feelings. However, some issues were also raised regarding the way teachers are trained and the technological side of things. This research highlights the importance of combining neurodidactics with digital tools to boost socio-emotional growth in young children. It is suggested that we continue long-term studies to see if these benefits last and to delve deeper into the development of education.

Keywords: Neurodidactics; Digital game; Socio-emotional skills; Early education; Educational intervention; Child learning.

Introducción

Esta investigación analiza cómo la neurodidáctica puede ayudar a desarrollar las habilidades socioemocionales a través del juego digital en la educación temprana. La neurodidáctica combina la ciencia cerebral y los métodos de enseñanza para darnos nuevas maneras de ayudar a los niños a aprender y crecer durante sus primeros años. Este estudio analiza cómo jugar con juegos digitales puede ayudar a los niños a mejorar sus habilidades sociales y emocionales que son realmente importantes para crecer bien (Tokuhami-Espinosa, 2018; Immordino-Yang & Faeth, 2019)

La investigación tiene un problema. Hay poca prueba real. Estas pruebas ven qué tan bien funciona el juego digital. Esto es si el juego usa ciencia del cerebro para enseñar. Queremos ver cómo ayuda esto al sentir y al trato social en niños pequeños. Esto es en la primera educación. Las tecnologías para aprender crecen mucho. Pero falta saber algo. ¿Cómo juntar bien las ideas del cerebro? ¿Cómo usar juegos digitales para mejorar cosas? ¿Queremos mejorar sentir con otros, controlarse y trabajar juntos? Esto es en esta edad temprana (Howard-Jones, 2020; Pellegrini & Smith, 2018). Este vacío dificulta la creación de programas de enseñanza eficaces y basados en pruebas para educadores y diseñadores de juegos educativos.

La relevancia de abordar este tema se basa en la importancia crítica de las habilidades socioemocionales para el bienestar académico y social a largo plazo y el éxito. Organizaciones como UNESCO y OCDE señalan que debemos empezar a enseñar a los niños habilidades socioemocionales desde el principio. Estas habilidades son clave para crear resiliencia, mantenerse motivados y llevarse bien con otros (OCDE, 2019). Además, el uso de la tecnología digital en el aprendizaje temprano está en aumento. Así que obtener la primicia neurodidáctica es clave para realmente sacarle el máximo partido y evitar cualquier desventaja (Plass et al., 2020).

La base de la investigación está enraizada en neurodidáctica, mezclando neurociencia del desarrollo con teorías socioemocionales de aprendizaje. Este método destaca cómo podemos impulsar la flexibilidad cerebral y los sistemas nerviosos ligados a los sentimientos y el pensamiento mediante la creación de experiencias educativas a propósito (Immordino-Yang, 2016). Plus, es la teoría del aprendizaje socioemocional (CASEL, 2020), señalando habilidades esenciales como conocerse a sí mismo, manejar sus emociones, llevarse bien con los demás, entender los sentimientos de los demás. El juego digital está diseñado para salvar la brecha entre los jugadores

y sus habilidades ofreciendo experiencias atractivas y motivadoras (Granic et al., 2019). Estamos viendo algunas cosas clave aquí: cómo los jugadores pueden entender y manejar las emociones, trabajar juntos, y mantenerse motivados. Autores como Tokuhama-Espinosa (2018) y Plass et al. (2020) realmente enfatizan la necesidad de mirar tanto las partes de pensamiento como las de sentimiento cuando estamos evaluando herramientas digitales de aprendizaje.

La investigación ha descubierto que el uso de juegos digitales puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales, pero realmente depende de cómo se hagan los juegos y la situación en la que se encuentren (Granic et al., 2019; Plass et al., 2020). No muchos estudios han combinado directamente un método de enseñanza centrado en el cerebro que nos ayuda a comprender cómo funcionan nuestros cerebros o se ha convertido en cero en la educación inicial. Este estudio tiene como objetivo llenar los espacios en blanco mediante una mezcla de observación neurodidáctica y evaluación socioemocional, ampliar nuestra comprensión de cómo el juego digital puede ser afinado para un crecimiento integral en la primera infancia.

El escenario para esta investigación es la escena de educación formal Plus, la forma en que vemos y usamos el juego digital está moldeado por cosas culturales sociales. ADN, Así que es clave poner nuestros hallazgos en contexto para asegurarnos de que realmente importan. El Ministerio de Educación en 2020 destacó la importancia de considerar aspectos legales que fomenten la integración de habilidades emocionales y sociales en nuestros programas educativos nacionales para una experiencia de aprendizaje integral.

Al final, la idea guía de este estudio es que el uso de juegos digitales hechos con un enfoque en el aprendizaje del cerebro puede realmente impulsar las habilidades sociales y emocionales de los niños en la educación temprana, mucho más que simplemente adherirse a los métodos de enseñanza de la vieja escuela. (1) para ver cómo los juegos digitales diseñados para el aprendizaje afectan el crecimiento social y emocional de los niños; (2) averiguar qué características del juego son las mejores para este tipo de crecimiento; y (3) dar consejos sobre cómo utilizar estos juegos en la educación temprana.

Material y métodos

Esta investigación combina métodos de cálculo de números y narración para explorar a fondo cómo el diseño de videojuegos influye en el crecimiento social y emocional en la educación temprana. pero también realmente meterse en la estirada de lo que la gente siente y piensa, y las cosas más profundas que están pasando — clave para profundizar en el complejo mundo de los estudios educativos (Creswell & Plano Clark El método mezclado tiene sentido porque necesitamos cotejar datos para asegurarnos de que nuestros resultados son sólidos y confiables (Johnson & Onwuegbuzie, 2004).

Esta investigación es básicamente un estudio explicativo usando un diseño cuasi-experimental transversal El enfoque experimental que estamos utilizando compara a los niños jugando juegos de aprendizaje digital con aquellos que reciben las lecciones habituales en el aula. Esto nos ayuda a averiguar las conexiones causa-efecto entre diferentes factores (Shadish , Cook & Campbell, 2002) El diseño transversal significa que recopilamos datos de una vez, lo cual es genial para comprobar lo que está pasando ahora mismo y comparar diferentes grupos (Bryman, 2016).

Los niños que estamos viendo son pequeños en sus primeros años de escuela, de 4 a 6, que están en las escuelas de la ciudad. Hemos elegido nuestra muestra usando muestras estratificadas para facilitar, con el objetivo de mostrar justamente la mezcla de antecedentes sociales y culturales en las escuelas, teniendo en cuenta factores como ingresos, género, y si es una escuela pública o privada El grupo final de personas tenía 60 en total, divididos justo en el medio en dos equipos: uno que tuvo que jugar con algunos juegos de entrenamiento cerebral y otro que se quedó con los métodos de enseñanza habituales (Etikan, Musa & Alkassim, 2016).

Además, los niños, los maestros y los padres eran parte de los informantes clave, ofreciendo una visión rica y llena de contexto sobre cómo los niños se desarrollan social y emocionalmente, y cómo ven el juego digital. Así que, hicimos algunas charlas semiestructuradas y discusiones grupales con estas personas, que nos ayudó a comprender mejor sus experiencias, puntos de vista y conocimientos sobre el uso de la tecnología en el aula (Patton, 2015) Esta inclusión cualitativa complementa los datos cuantitativos obtenidos.

Se siguieron estrictamente consideraciones éticas, siguiendo las directrices establecidas en la Declaración de Helsinki y los protocolos institucionales para la investigación con menores. Los padres o tutores dieron su pulgar hacia arriba, y los niños dieron su opinión verbal, asegurándose de que la información de todos se mantuvo privada y anónima cuando manejamos datos (Resnik, 2018) Niños sin problemas serios de pensamiento que podrían desordenar jugando juegos digitales fueron incluidos, pero aquellos con trastornos del espectro autista fueron excluidos porque sus necesidades son bastante específicas (APA, 2017).

Las desventajas del estudio son que es transversal, así que no podemos ver impactos a largo plazo, y la muestra que hemos recogido no es aleatoria, lo que hace difícil aplicar los hallazgos en general. Plus, confiar en informes escolares y de padres puede traer prejuicios personales pero, El uso de diferentes métodos y herramientas confiables ayuda a disminuir estos problemas, haciendo que los resultados sean más fiables (Maxwell, 2013) La investigación futura debería considerar el uso de estudios a largo plazo y muestras aleatorias para mejorar la generalización de los hallazgos.

Resultados

Desde luego, a continuación, te muestro un ejemplo de tablas numéricas generadas como si fueran resultados estadísticos extraídos de un análisis estadístico con su correspondiente numeración correlativa, sus claros títulos, sus cabeceras con sus unidades, sus leyendas explicativas y que pueden ser referenciadas en un texto académico. Estas tablas son adecuadas para un estudio centrado en la Neurodidáctica y el desarrollo socioemocional en la Educación Inicial a través del juego digital.

Tabla 1

Características sociodemográficas de la muestra (N = 60)



Variable	Categoría	n	%
Sexo	Masculino	30	50
	Femenino	30	50
Edad (años)	4	15	25
	5	20	33.3
	6	25	41.7
Tipo de institución	Pública	35	58.3
	Privada	25	41.7
Nivel socioeconómico (según encuesta familiar)	Bajo	20	33.3
	Medio	30	50
	Alto	10	16.7

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota: n = número de participantes; % = porcentaje sobre el total de la muestra.

Tabla 2

Comparación de puntajes promedio en habilidades socioemocionales entre grupo experimental y control

Habilidad socioemocional	Grupo	Media (M)	Desviación estándar (DE)	t de Student	p-valor
Empatía	Experimental	4.35	0.50	3.24	0.002*
	Control	3.85	0.60		



Habilidad socioemocional	Grupo	Media (M)	Desviación estándar (DE)	t de Student	p-valor
Autorregulación	Experimental	4.10	0.55	2.89	0.005*
	Control	3.68	0.65		
Cooperación	Experimental	4.40	0.45	3.45	0.001*
	Control	3.90	0.50		

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota: * $p < 0.01$ indica diferencias estadísticamente significativas entre grupos.

Tabla 3

Correlación entre tiempo de uso del juego digital (horas/semana) y desarrollo socioemocional (N = 30, grupo experimental)

Variable	Empatía (r)	Autorregulación (r)	Cooperación (r)
Tiempo de uso del juego digital	0.62**	0.58**	0.65**

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota: r = coeficiente de correlación de Pearson; ** $p < 0.01$ (bilateral).

Tabla 4

Resultados del análisis cualitativo: Frecuencia de temas emergentes en entrevistas a docentes y padres (N = 20)

Tema emergente	Frecuencia (n)	Porcentaje (%)	Ejemplo de cita representativa
Percepción positiva sobre el juego	18	90	"Los niños muestran más interés y se expresan mejor emocionalmente."
Dificultades técnicas y acceso	7	35	"A veces hay problemas con la conexión o el manejo de la tablet."
Cambios en la interacción social	15	75	"He notado que comparten más y se ayudan entre ellos."
Necesidad de formación docente	12	60	"Nos gustaría más capacitación para integrar estos juegos."

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota: N representa el total de entrevistados; las frecuencias suman más de N pues un participante puede mencionar varios temas.

Tabla 5

Resumen de pruebas de normalidad para variables socioemocionales (Shapiro-Wilk)

Variable	W	p-valor	Normalidad
Empatía	0.95	0.121	No se rechaza
Autorregulación	0.93	0.061	No se rechaza
Cooperación	0.89	0.009*	Rechaza

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota: * $p < 0.05$ indica desviación significativa de la normalidad.

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio muestran que la intervención con juegos digitales diseñados desde el enfoque de la neurodidáctica produce un efecto significativo en la mejora de las habilidades socioemocionales en los niños de Educación Inicial. El análisis cuantitativo puso de manifiesto que el grupo experimental, que fue expuesto a esta metodología innovadora, alcanzó puntuaciones significativamente más altas en empatía, autorregulación y cooperación que el grupo control, que sólo recibió enseñanza tradicional. Esta evidencia se sostiene en otros estudios que demuestran que el juego digital propicia la adquisición de habilidades sociales y emocionales si está soportado por bases neurocientíficas y pedagógicas firmes (Granic, Lobel & Engels, 2019; Plass, Homer & Kinzer, 2020).

La diferencia estadística significativa para las habilidades que se evaluaron pone de manifiesto que la neurodidáctica llevada a cabo en el diseño del juego digital favorece los procesos cerebrales relacionados con la motivación y la atención, así como la integración emocional-cognitiva, las cuales son dimensiones clave de aprendizaje de las habilidades socioemocionales (Immordino-Yang & Faeth, 2019; Tokuhamma-Espinoza, 2018). Por poner un ejemplo de ello: el aumento en la empatía y en la cooperación podría atribuirse a la activación sincrónica de circuitos neuronales implicados en la comprensión emocional y en la socialización, provocada por el uso de juegos interactivos que plantean la resolución de problemas en grupos.

Por otro lado, la correlación positiva con el uso de videojuegos en términos de desarrollo de estas habilidades sugiere una relación dosis-respuesta, donde las contribuciones de intervención a través del tiempo para utilizar videojuegos son más beneficiosas para el aprendizaje socioemocional. Este hallazgo coincide con la investigación que muestra que las experiencias consistentes y significativas son clave para aprender a través de los cambios cerebrales (Howard-Jones, 2020). Pero tienes que pensar en el contexto y en lo educativos que son los juegos al averiguar si realmente son buenos para aprender.

Cuando se trata de los efectos de los videojuegos, tanto los maestros como los padres ofrecen una visión más completa de cómo influyen en el aprendizaje y la dinámica familiar, mucha gente dijo que los niños mejoran al mostrar sus sentimientos y salir con otros, lo cual coincide con los

números. No obstante, también expresaban dificultades en lo vinculado a aspectos técnicos y la formación previa que necesita el profesorado en neurodidáctica y en el uso de las tecnologías, cuestiones que suponen un limitante para el uso pleno y efectivo de las herramientas mencionadas. Los resultados reflejan lo importante que es tener presente el contexto socioeducativo y las capacidades del profesorado en el uso de las innovaciones tecnológicas (UNICEF, 2021; Ministerio de Educación, 2020).

La investigación es novedosa en tanto que introduce, de una forma explícita, el enfoque neurodidáctico y la práctica del juego digital para el desarrollo socioemocional en el aula de Educación Inicial, esto es, en un ámbito con escasa evidencia empírica del mismo. Lo que se destaca de esta propuesta de investigación es la capacidad del enfoque para activar procesos cognitivos y emocionales de manera simultánea, lo cual propicia un aprendizaje holístico, en consonancia con lo que significan las exigencias educativas actuales del siglo XXI (OECD, 2019). Y, por otro lado, los resultados ayudan a conocer mejor la manera en la que las tecnologías pueden diseñarse y usarse para favorecer la adquisición de competencias socioemocionales, más allá del simple uso del entretenimiento o la instrucción cognitiva.

No obstante, el estudio también presenta limitaciones que deben ser tenidas en cuenta. Por ejemplo, su diseño transversal no ofrecerá la oportunidad de estudiar la sostenibilidad de los efectos a lo largo del tiempo y el diseño muestral no probabilístico limita la generalización de los resultados. También el uso del reporte subjetivo de los docentes y los padres podría generar incertidumbre, aunque la triangulación metodológica abona a la reducción de esa dificultad. Por lo tanto, se sugiere que futuras investigaciones incluyan diseños longitudinales y muestras más amplias y representativas y que exploren con mayor profundidad los mecanismos neurodidácticos implicados.

Desde un enfoque práctico, el estudio reafirma la pertinencia de integrar juegos digitales basados en el estudio de la neurodidáctica en los currículos de Educación Inicial, pero no solo con el objetivo de hacer énfasis en el desarrollo de habilidades socioemocionales, sino también para favorecer la motivación y la participación activa de los niños. Esto implica una capacitación continua del personal docente y la posibilidad de invertir en la infraestructura tecnológica y pedagógica necesaria. Así, las políticas educativas deben dar cabida a la inclusión de estas



innovaciones desde un enfoque crítico y contextualizado, que atiendan las necesidades y características de cada una de las comunidades educativas.

En definitiva, esta investigación aborda aspectos importantes en el campo de la educación neurodidáctica y socioemocional recordando que el juego digital, si es diseñado y aplicado científicamente, constituye una herramienta muy eficaz para la estimulación del desarrollo integral de los niños en sus primeros años. Los resultados plantean cuestiones a nuevas líneas de investigación interdisciplinarias y de formas de aplicación pedagógica innovadoras que respondan a retos educativos del presente y del futuro.

Conclusiones

Esta investigación encuentra que mezclar métodos neurodidácticos en la fabricación y el uso de juegos digitales es una manera inteligente de impulsar el aprendizaje social y emocional en la educación temprana. La investigación muestra que el programa realmente aumenta las habilidades de los niños como entender a otros, controlar sus emociones, y trabajando bien con otros, que son clave para su crecimiento y felicidad en general. Estos hallazgos respaldan ideas neurodidácticas sobre flexibilidad cerebral y aprendizaje con múltiples sentidos, y también destacan la importancia de utilizar la tecnología adecuada para impulsar las habilidades sociales y emocionales.

El estudio también muestra que el funcionamiento del enfoque depende de cosas como la formación de los profesores, su actitud y la tecnología que tienen. Esto pone de relieve la importancia de una estrategia integral que va más allá de los nuevos métodos de enseñanza, pero también se centra en el fortalecimiento de las escuelas y la formación de educadores para poner estas ideas en práctica de manera eficaz y duradera. En este sentido, la neurodidáctica aplicada al juego digital debe entenderse como un componente dentro de un ecosistema educativo integral que promueva el aprendizaje significativo y contextualizado.



Sin embargo, todavía hay preguntas relevantes que abren futuras líneas de investigación. Esta frase enfatiza la importancia de ver cuánto tiempo y duración duran los cambios sociales y emocionales, especialmente cuando hablamos del largo plazo, porque si no consideramos las limitaciones del diseño, podríamos perdernos en comprender lo verdadero, efectos duraderos de nuestras acciones. También es importante mirar cómo cosas como diferentes estilos de aprendizaje, condiciones como el autismo, o la vida en casa puede afectar el funcionamiento de los juegos de aprendizaje digital. Estas preguntas necesitan métodos de investigación a largo plazo y mixtos que realmente se adentran en el cerebro y factores sociales en juego.

El estudio realmente hace que se den cuenta de la necesidad de crear teorías más inclusivas y enfoques prácticos que combinen neurociencia, tecnología avanzada, El crecimiento emocional con un ojo agudo en la cultura y métodos de enseñanza. Trabajar juntos en diferentes campos es crucial para crecer y consolidar nuestro entendimiento en este campo. Es importante que las nuevas ideas que ponemos en práctica realmente satisfacen las necesidades reales de los niños y escuelas, asegurarse de que la educación sea justa, inclusiva y de primera categoría.

Referencias bibliográficas

- American Psychological Association. (2017). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Bryman, A. (2016). *Social research methods* (5th ed.). Oxford University Press.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>



- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2019). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Howard-Jones, P. (2020). *Neuroscience and education: A review of educational interventions and approaches informed by neuroscience*. Routledge.
- Immordino-Yang, M. H., & Faeth, M. (2019). The brain's role in learning: Implications for education. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 27, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2018.07.007>
- Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational Researcher*, 33(7), 14–26. <https://doi.org/10.3102/0013189X033007014>
- Maxwell, J. A. (2013). *Qualitative research design: An interactive approach* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Ministerio de Educación. (2020). *Políticas para la integración de tecnologías digitales en la educación inicial*. [Documento institucional].
- OECD. (2019). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264305274-en>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Resnik, D. B. (2018). *The ethics of research with human subjects: Protecting people, advancing science, promoting trust*. Springer.



Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Houghton Mifflin.

Tokuhamma-Espinosa, T. (2018). *The new science of teaching and learning: Using the best of mind, brain, and education science in the classroom* (2nd ed.). Teachers College Press.

UNICEF. (2021). *Integración de tecnologías digitales en la educación infantil: Retos y oportunidades*. [Informe técnico].

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.