

## **Megaludoteca, centro mágico de aprendizaje en Tocancipá**

Vivian Yineidy Castiblanco Murcia

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades ECSAH

Programa psicología

Noviembre 2024

## Resumen

La Megaludoteca ubicada en el municipio de Tocancipá Cundinamarca fue creada para toda la población (niños, niñas, adolescentes, adultos y adultos mayores) y se relaciona con la innovación social- educativa, aportando en el desarrollo integral de la población que participa en las actividades y 13 rincones de juego. La metodología que dio origen a la construcción del presente artículo es cualitativa presentando un proyecto implementado por la alcaldía municipal, y la ruta metodológica se organizó en 4 fases: la primera, a través de la observación participante identificando la experiencia. La segunda, realizando una entrevista semiestructurada en el lugar para conocer su funcionamiento y características importantes. La tercera, realizando una revisión documental de 25 referentes bibliográficos en artículos procedentes de: E-Biblioteca UNAD, Google académico y Scielo. Y la cuarta: Sistematizando la experiencia y construcción del artículo científico. Los resultados principales son el conocimiento y la practica colectiva que logran cambios en la sociedad, la innovación como agente de cambio en la vida social y cívica de las comunidades, percibiendo los desafíos y amenazas como oportunidades para reconstruir, empoderar y fortalecer la resiliencia; concluyendo que la Megaludoteca promociona los Derechos Humanos básicos de los niños: Salud, Educación y Juego; destacando el juego como la capacidad de transformar la educación, a las personas y sus contextos.

***Palabras clave:*** Innovación social, transformación, educación, ludoteca.

## Abstrac

The Megaludoteca located in the municipality of Tocancipá Cundinamarca was created for the entire population (children, adolescents, adults and seniors) and is related to social-educational innovation, contributing to the integral development of the population that participates in the activities and 13 play corners. The methodology that gave rise to the construction of this article is qualitative, presenting a project implemented by the municipal mayor's office, and the methodological route was organized in 4 phases: the first, through participant observation, identifying the experience. The second, by conducting a semi-structured interview at the site to learn about its operation and important characteristics. The third was a documentary review of 25 bibliographic references in articles from: E-Biblioteca UNAD, Google académico y Scielo. And the fourth: Systematizing the experience and construction of the scientific article. The main results are the collective knowledge and practice that achieve changes in society, innovation as an agent of change in the social and civic life of communities, perceiving challenges and threats as opportunities to rebuild, empower and strengthen resilience; concluding that the Megaludoteca promotes the basic Human Rights of children: Health, Education and Play; highlighting the game as the ability to transform education, people and their contexts.

**Keywords:** Social innovation, transformation, education, toy library.

## Tabla de contenido

Introducción.....	5
Metodología.....	6
Resultados.....	7
Conclusiones y Recomendaciones.....	15
Referencias Bibliográficas.....	16

## Introducción

La Megaludoteca ubicada en el municipio de Tocancipá Cundinamarca, proyecto de innovación social de la alcaldía municipal fue creada para toda la población (niños, niñas, adolescentes, adultos y adultos mayores) donde se divierten y aprenden a través del juego. Su infraestructura se diseñó para desarrollar de manera creativa rincones de juego contando desde su creación y actualmente con 13 espacios: robótica, lectura, bebes, 3D, transito, sitios de mi ciudad, artes escénicas, medio ambiente, armado y reflexión, pintura, motricidad, matemático y rincón del ejercicio.

Este proyecto se relaciona con la innovación social- educativa, y aporta en el desarrollo integral de la población que participa a través de actividades y rincones de juego orientados por el profesional de psicología y ludoeducadoras del municipio y municipios cercanos que también se hacen presentes. Como su nombre lo indica es un mega espacio pedagógico, lúdico, creativo y disruptivo que merece ser difundido y considerar ser replicado en otros municipios de Colombia y lugares en el mundo, donde la comunidad se beneficia aprendiendo de manera lúdica, fomentando el desarrollo de habilidades y fortaleciendo las redes de apoyo.

El presente documento contiene información relevante sobre una experiencia de innovación social presente en el municipio de Tocancipá, donde se describe el inicio de este proyecto, los actores sociales que participan, las actividades que se realizan durante todo el año, las personas beneficiadas y la manera en que impacta de manera positiva la salud mental y bienestar social. Lo anterior se realizó gracias a la observación participante, trabajo de campo: entrevista realizada a la profesional en psicología de la Megaludoteca y análisis bibliográfico en diferentes bases de datos (SciELO, Google académico, biblioteca UNAD).

## Metodología

La metodología que dio origen a la construcción del presente artículo es cualitativa y según Aguilaga (1986) “la metodología cualitativa presenta características propias e interjuego constante entre la observación de la realidad y la formación de conceptos” (p. 3). Este artículo presenta un proyecto implementado por la alcaldía municipal en el año 2013 en la administración del exalcalde Carlos Julio Rozo (2012-2015) e inaugurado en el año 2016 por el alcalde de ese entonces y actualmente Walfrando Forero (2016-2019). La experiencia innovadora tiene un ecosistema conformado por actores sociales que aportan desde sus roles en su desarrollo y funcionamiento: Alcaldía municipal, coordinadora de ludotecas, profesional en psicología, ludoeducadoras, recepcionista y comunidad en general.

La ruta metodológica se organizó en 4 fases: Fase 1; observación participante, que permitió identificar la experiencia innovadora. Fase 2: Trabajo de campo, recolectando información en el lugar del proyecto a través de una entrevista semiestructurada realizada a la profesional en psicología de la Megaludoteca para conocer el funcionamiento, los rincones de juego y las actividades realizan los actores sociales durante todo el año. Fase 3: Revisión documental de 25 referentes bibliográficos sobre el tema en mención, en artículos procedentes de distintas bases de datos como: E-Biblioteca UNAD, Google académico y Scielo. Fase 4: Sistematización de la experiencia y construcción de artículo científico.

La iniciativa implementada en la población para beneficio de la comunidad, permite valorar sus resultados, con la posibilidad de ser replicada en otros lugares y ampliar su impacto fomentando la promoción y prevención de la salud mental para el bienestar de las comunidades fortaleciendo las habilidades individuales y sociales.

## Resultados

Innovación social se refiere a un cambio o transformación positiva que se realiza con el fin de beneficiar a una población específica y está encaminada a lograr un bienestar social; resolviendo una problemática o necesidad. Integra la creatividad y el aprendizaje continuo de las personas e instituciones que hacen parte y aporta nuevas formas de intervención con comunidades activas, empoderadas, críticas y con conciencia social. Es un proyecto disruptivo con características únicas que lo hacen diferente a otros proyectos.

Martínez (2017) afirma que Michael Young (1954) sociólogo británico es el pionero de la innovación social y define este concepto como emprendimientos que luchan contra la desigualdad y crean oportunidades antes las desventajas; a través del intercambio de ideas, roles, valores, y relaciones interpersonales. Se trata de procesos sociales novedosos con el objetivo de mejorar la calidad de vida y el bienestar individual y colectivo, fortalecido a través de las políticas públicas que focalizan poblaciones y necesidades comunes (p. 3).

De acuerdo con Abreu (2011) la innovación es la creación de productos y resultados sociales, independiente de un determinado sector de la economía. Buckland & Murillo (2014) aseguran que participan varios actores, buscando realizar proyectos que beneficien a una comunidad resolviendo los problemas sociales y se integran las organizaciones y fundaciones con soluciones innovadoras, y gobiernos presionados para generar proyectos a favor de un bien común.

Según León et al. (2012) “la innovación colaborativa como ecosistema del futuro con mayor variedad de ideas y agentes en un entorno abierto a la participación” (p. 8). Echevarría (2008) también afirma que se integran valores sociales, bienestar, inclusión social, solidaridad y

calidad medioambiental, con el objetivo de potenciar iniciativas significativas que contribuyan a mejorar la calidad de vida de las personas.

Alonso et al. (2018) consideran que el conocimiento y la practica colectiva logran un cambio cultural en la sociedad, como nuevos estilos de vida, prácticas que resuelven problemas, actividades u objetivos para satisfacer necesidades sociales difundidos por las organizaciones con fines sociales. Según Cruz (2022) “las prácticas para la innovación son agentes de cambio en la vida social y cívica de las comunidades, percibiendo en los desafíos y amenazas oportunidades para reconstruir, empoderar y fortalecer la resiliencia” (p. 8).

En los últimos años se han presentado problemas sociales y ambientales según Hernández et al. (2016) el cambio acelerado estimula la necesidad de emprender acciones con rasgos de tipo social que aporten nuevas estrategias para mitigar problemáticas. Assinnato et al. (2017) aseguran que estas prácticas se llevan a cabo a través de un proceso de investigación para construir conocimiento.

Todo proceso cuenta con una historia de inicio y creación a través de la cual se gesta un proyecto en desarrollo y la Megaludoteca no es la excepción. Desde el año 2000 en el municipio de Tocancipá inicio la primera ludoteca con dos ludoeducadoras ubicada en la parte urbana del municipio, en el año 2001 se implementaron 2 ludotecas más: una en la vereda La Fuente y una en la vereda Verganzo cada una con dos ludoeducadoras, año 2008 se desarrolló un proyecto denominado “Ludoteca Rodante” con dos ludoeducadoras, 2009 se desarrollaron dos ludotecas más ubicadas en las veredas Canavita y Tibito (la Diana), en el año 2013 los ludoeducadores pasaron una propuesta al gobierno local en la administración del alcalde de ese entonces Carlos Julio Rozo (2012-2015) sobre crear un espacio amplio y creativo para el aprendizaje e interacción de muchos más participantes del municipio. Con la aceptación de la propuesta se

inició en el año 2014 a construir la infraestructura, entregando este proyecto en el año 2016 en la administración municipal del alcalde Walfrando Forero (2016-2019), dando cierre a las ludotecas creadas anteriormente (excepto la Ludoteca Rodante).

La Megaludoteca cuenta desde su creación y actualmente con 13 espacios innovadores para aprender a través del juego: Rincón de robótica, lectura, bebes, 3D, transito, sitios de mi ciudad, artes escénicas, medio ambiente, armado y reflexión, pintura, motricidad, matemático y rincón del ejercicio. El tipo de innovación social se relaciona desde el contexto educativo y social siendo un espacio creado para la diversión, recreación, aprendizaje autónomo, educación y formación de conocimientos.

Este proyecto resuelve la necesidad de integrar a las familias tocancipeñas en actividades que se realizan durante todo el año en las instalaciones de la Megaludoteca, pero también en las diferentes veredas y sectores del municipio contando con el acompañamiento de la profesional en psicología y ludoeducadoras se abordan temas como: Proyecto en familia, cine nocturno, Juego al parque, festival de emociones, semana de la ciencia, festival de cometas, talleres de familia, desfile de disfraces, festival del juego en la calle, entre otras actividades que permiten a los padres pasar tiempo de calidad con sus hijos, a los niños interactuar con otros niños aprendiendo y conociendo para empezar a desarrollar su proyecto de vida; y lo más importante que toda la comunidad puede participar (niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores).

Es importante conocer este proyecto de innovación social denominado “Megaludoteca” que brinda muchos beneficios a la población enfocados en la promoción y prevención de la salud mental para el bienestar y calidad de vida individual y colectivo. Las actividades que se realizan se relacionan con diferentes disciplinas, entre ellas la psicología porque se abordan temas de

interés social que fortalecen las redes de apoyo y el bienestar psicológico de las personas como:

- a). talleres en familia; para fortalecer la dinámica familiar, comunicación asertiva y pautas de crianza.
- b). proyecto en familia; estableciendo objetivos o proyectos a corto, mediano y largo plazo manteniendo la unión familiar, el tiempo de calidad y el proyecto de vida de los hijos; apoyando mediante estrategias y rincones de la Megaludoteca la profesión que desean desempeñar cuando sean grandes y la manera en que los padres pueden orientar este proceso desde pequeños.
- c). El festival de emociones; donde se reconocen las emociones y la importancia que tienen en el desarrollo y adaptación de los individuos en el contexto: familiar, social, educativo, laboral, entre otros. Igualmente, para conocer herramientas que permitan mantener el control de las emociones y expresar los sentimientos de manera adecuada.
- d). otros temas dirigidos a la población para fortalecer su salud física, mental y emocional.

Los actores sociales que hacen parte del ecosistema de la experiencia y aportan significativamente se conforma por: La alcaldía municipal de Tocancipá que proporciona todos los recursos que se requieren para el funcionamiento de la Megaludoteca como: El cuidado permanente y mantenimiento de sus instalaciones, mantiene una nómina de trabajadores y suministra los servicios que se requieren como: agua, luz, gas, internet, materiales lúdicos y didácticos, ludoteca rodante y otros. La coordinadora quien gestiona y lidera actividades en conjunto para el logro de objetivos, habilidades en la toma de decisiones, búsqueda de soluciones innovadoras, promover un ambiente laboral productivo y de calidad para atender a toda la población siempre con amabilidad y respeto. Su rol en esta experiencia es aprobar y supervisar las actividades que se van a llevar a cabo dentro de la Megaludoteca con la comunidad y velar por el buen funcionamiento del espacio a nivel social y de infraestructura. La profesional en psicología apoya el desarrollo de las actividades realizadas en conjunto con las ludoeducadoras

durante todos los meses del año, para la prevención y promoción de la salud mental, bienestar laboral y comunitario, fortalecer lazos de unión y comunicación entre padres e hijos, las relaciones sociales, calidad de vida y orientar en temas relacionados con su disciplina. Las ludoeducadoras tienen la función de recibir a las personas y dar indicaciones respecto a los parámetros que deben seguir para acceder a cada uno de los salones de juego, se encuentran ubicadas en los 13 espacios de la Megaludoteca. Y, la recepcionista siendo el primer contacto que tiene la comunidad al entrar en la Megaludoteca, tiene como función de registrar los datos de las personas que ingresan al lugar y orientarlos hacia donde se dirigen.

Según López et al. (2022) este proyecto construye una oportunidad para activar y desarrollar facultades, aprovechar el tiempo de ocio, ampliar y diversificar iniciativas, experiencias y vivencias que permiten un desarrollo libre y satisfactorio de la persona. A través del juego en el ámbito familiar se puede obtener gran cantidad de información sobre la dinámica familiar buscando opciones creativas ante los problemas.

La implementación de la Megaludoteca genera un vínculo con el contexto social, de acuerdo a Coronel (2019) es un dispositivo de intervención comunitaria donde se fomenta el esparcimiento, socialización de experiencias, aprendizajes, recreación atravesado por el juego y oportunidades en el desarrollo de la creatividad, comunicación, capacidades y lazos sociales. También acompaña a las familias, incluye la educación y promueve los Derechos Humanos básicos de los niños: Salud, Educación y Juego.

Marín (2018) señala que “el juego tiene la capacidad de transformar la educación, a las personas y sus contextos, ofreciendo una nueva mirada al entorno y forma diferente de vivir la vida” (p. 7). La Megaludoteca fortalece la educación, Colmenares (2019) afirma que el proceso

lúdico y de las actividades recreativas que se desarrollan en este espacio estimulan la lectura, la creatividad y la escritura.

Gutiérrez (2020) asegura que la educación es consecuente de la transformación de un mundo cambiante y dinámico, donde los seres humanos buscan explorar y adquirir un aprendizaje significativo mediante experiencias memorables, articulando el arte, la creatividad e innovación. González (2020) afirma que se relaciona el desarrollo y la innovación fomentando estrategias, objetivos, medios y actores que implementan sus propósitos para poner el acento en lo social.

Giraldo & Ortiz (2020) afirman que la capacidad de ver mucho más allá representa un papel fundamental para la innovación y la manera en que el contexto socio- cultural percibe y apoya el proyecto social. En Tocancipá fue posible proyectar esta idea gracias al apoyo y la gestión de ludoeducadoras, la alcaldía municipal y la comunidad en general. Medina & Basurto (2018) consideran que el proceso de decisión ante la posibilidad de aceptar se debe a una motivación individual y procesamiento de la información.

Según Álvarez et al. (2014) una nueva forma de pensar y actuar desafiando los paradigmas existentes genera innovación e interés en el contexto educativo, aportando soluciones novedosas y sostenibles a problemas sociales. Y de acuerdo con Jailler et al. (2020) el resultado de la experiencia de nuevas ideas, objetivos sociales y beneficiarios impactados positivamente se relaciona con la transformación y cambio social para la promoción de las personas.

Waisburd (2009) asegura que la sociedad y la cultura tiene una gran influencia en la mente humana y el sistema que integra las funciones del cerebro, en un proceso cognitivo y afectivo; donde las investigaciones de las ciencias: Psicología, han contribuido con

conocimientos y descubrimientos. Las funciones y habilidades cerebrales potencian la creatividad, el aprendizaje, el pensamiento y las habilidades y capacidades de cada ser humano (p. 3).

La salud mental y el bienestar social son temas muy importantes que se deben fortalecer a través de la educación, Rangel & Graterol (2010) afirman que contribuye a la construcción de habilidades para la vida, factores protectores, conductas positivas y comportamientos competentes en la vida cotidiana. De acuerdo con Gómez y Muriel (2021) el proceso de formación de los seres humanos posibilita un óptimo desarrollo de habilidades para enfrentar los desafíos que día a día se presentan.

La promoción de la salud según Jané (2004) se da a través de las condiciones individuales, sociales y del entorno que condicionan un óptimo desarrollo físico y psicológico mejorando la calidad de vida, considerando importante la interacción que genera la experiencia y el aprendizaje en los espacios de la Megaludoteca. Pacheco & Berrocal (2004) también aseguran que las relaciones interpersonales son fundamentales para el manejo de emociones, el buen trato y el apoyo social mutuo. Y de acuerdo con Restrepo (2006) el equilibrio psíquico del individuo se determina por el nivel de bienestar en su capacidad mental y calidad de relaciones con su entorno.

Los resultados obtenidos, comprenden el proceso de pensamiento que se planifica y desarrolla a través de la interacción en los rincones de juego y actividades que ofrece la Megaludoteca, donde el pensamiento o los patrones cognitivos son la plataforma mental de la experiencia y la realidad, y se fortalece el pensamiento creativo produciendo nuevas ideas de creación o modificación introduciendo novedades. En conclusión, la experiencia presente en la población del municipio de Tocancipá se puede replicar en otros contextos contando con la

iniciativa y participación de la comunidad y alcaldía municipal, ya que requiere de ciertas características (recursos económicos, técnicos, humanos, etc.) para ser construida en un territorio. Desde la perspectiva social, la Megaludoteca beneficia la población de manera lúdica, pedagógica, creativa, disruptiva y participativa en la creación y fortalecimiento de relaciones sociales sólidas que mitiguen problemáticas presentes y aseguren el bienestar y aprendizaje a través del juego, creando oportunidades ante las desventajas.

## Conclusiones y Recomendaciones

El proyecto Megaludoteca implementado en el municipio de Tocancipá, es un espacio de innovación lúdico y pedagógico que promueve la formación de saberes basados en la experiencia y el bienestar comunitario, reflejando un impacto positivo en el desarrollo y bienestar integral de las personas que participan en sus 13 rincones de juego y actividades realizadas durante todo el año por la profesional en psicología y ludoeducadoras.

La Megaludoteca es un espacio que fortalece las habilidades y capacidades de cada persona y contribuye al desarrollo de las funciones cognitivas básicas y superiores, teniendo en cuenta que se relaciona con la psicología social comunitaria y la psicología educativa: Ramas que se complementan entre sí, estudiando desde esta disciplina la naturaleza biopsicosocial del individuo ocupándose de lo cognoscitivo, emocional y social del ser humano.

La promoción y prevención de la salud mental es sumamente importante en el desarrollo integral de cada individuo, este juega un importante papel en el fortalecimiento de las relaciones familiares y sociales en aspectos propios de la vida cotidiana, como: La inclusión social, la comunicación, gestión de emociones, oportunidades en el aprovechamiento del tiempo libre y bienestar físico-psicológico. Acorde a lo anterior, se mitigan problemáticas presentes en el municipio tales como: Consumo de sustancias psicoactivas, adicción tecnológica, ludopatía, entre otras.

Replicar este proyecto en otras partes del mundo sería la puerta para ingresar a nuevas oportunidades y lograr gestionar proyectos encaminados a crear espacios que fomenten el aprendizaje y la educación en familias y sociedades; siendo formas de innovación y transformación social positiva en las comunidades.

## Referencias Bibliográficas

- Abreu Quintero, J. L. (2011). Innovación social: conceptos y etapas. *Daena: International journal of good conscience*, 6(2), 134-138.  
<http://eprints.uanl.mx/8019/1/6%282%29134-148.pdf>
- Aguilaga, M. T. A. (1986). La investigación cualitativa. *Educar*, 10, 23-50.  
<https://educar.uab.cat/article/view/v10-anguera/442>
- Alonso, D; González, N; Nieto, M. (2018). Emprendimiento social vs innovación social. *Cuadernos Aragoneses de Economía*. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_cae/cae.20141-22640](https://doi.org/10.26754/ojs_cae/cae.20141-22640)
- Álvarez, N., Martínez, D., & Nieto, M. (2014). Emprendimiento social vs innovación social. *Cuadernos aragoneses de economía*, 24(1-2), 119-140.  
<https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/cae/article/view/2640/2357>
- Assinnato, G., Vestfrid, P., & Teodosio, M. A. (2017). Juego, comunicación y cambio social: una experiencia de ludoteca infantil en La Plata. *Question*, 1.  
<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/3834/3198>
- Buckland, H., & Murillo, D. (2014). La innovación social en América Latina. *Marco conceptual y agentes. Instituto de Innovación social. ESADE. Recuperado en http://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getDocument.aspx*.  
<http://www.transitsocialinnovation.eu/content/original/Book%20covers/Local%20PDFs/177%20ESADE-FOMIN-La-innovacion-social-en-America-Latina-Marco-conceptual-y-agentes.pdf>

- Colmenares Moreno, J. A. (2019). *Petitulia: a jugar, a leer y, a, aprender Ludoteca literaria*, Bogotá, 2019. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/2d7bd649-b2e4-4b21-b77a-c9805716ea58/content>
- Coronel, M. J. (2019). Proyecto socio-comunitario: “La ludoteca del CIC, un espacio para la primera infancia”. In *XI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVI Jornadas de Investigación. XV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. I Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. I Encuentro de Musicoterapia*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-111/69>
- Cruz Lera, E. (2022). Innovación social y política de los colectivos mexicanos de estatus mixto en zonas metropolitanas de los Estados Unidos: buenas prácticas y nuevos retos durante la Covid-19. *Clivajes. Revista de Ciencias Sociales*, (15). <https://doi.org/10.25009/clivajesrcs.i15.2697>
- Echevarría, J. (2008). El manual de Oslo y la innovación social. *Arbor*, 184(732), 609-618. <https://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/210/211>
- Giraldo, F; Ortiz, L. (2020). Laboratorio de Innovación Social: escenario de participación, apropiación social e interdisciplinariedad. *Social Innovation Lab: escenario of social par. European Public & Social Innovation Review*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053180025>
- Gómez, A. I., & Muriel, D. F. (2021). Empatía y asertividad como habilidades sociales para fortalecer la convivencia escolar.

[https://repositorio.ucm.edu.co/bitstream/10839/3494/1/Empat%  
c3%ada\\_asertividad\\_habilidades\\_sociales%20para%20fortalecer%20la%20convivencia%20escolar.pdf](https://repositorio.ucm.edu.co/bitstream/10839/3494/1/Empat%c3%ada_asertividad_habilidades_sociales%20para%20fortalecer%20la%20convivencia%20escolar.pdf)

González-Romero, G. (2020). La innovación social como estrategia de desarrollo. Políticas urbanas y acción colectiva. *Revista Latinoamericana de Investigación En Organizaciones, Ambiente y Sociedad*. <https://doi.org/10.33571/teuken.v11n16a2>

Gutiérrez, M. Á. Z., & Santos, D. G. (2020). Exploración de prácticas disruptivas en el aula. Documentos de trabajo Areandina, (2). <https://revia.areandina.edu.co/index.php/DT/article/view/1730>

Hernández-Ascanio, J., Tirado-Valencia, P., & Ariza-Montes, A. (2016). El concepto de innovación social: ámbitos, definiciones y alcances teóricos. *CIRIEC-España, revista de economía pública, social y cooperativa*, (88), 164-19 <https://www.redalyc.org/pdf/174/17449696006.pdf>

Jailler Castrillón, É., González Zabala, S., Arias Arciniegas, C. M., Suárez Díaz, L., Carmona Hoyos, Y., Barrera López, D., ... & Ortiz Ospina, L. E. (2020). Construyendo la innovación social. Guía para comprender la innovación social en Colombia. [https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/5464/construyendo%20inno  
vacion%20social.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/5464/construyendo%20innovacion%20social.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Jané-Llopis, E. (2004). La eficacia de la promoción de la salud mental y la prevención de los trastornos mentales. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, (89), 67-77. [https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0211-  
57352004000100005&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0211-57352004000100005&script=sci_arttext&tlng=pt)

- León, M., Baptista, M. V., & Contreras, H. (2012). La innovación social en el contexto de la responsabilidad social empresarial. In *Forum empresarial* (Vol. 17, No. 1, pp. 31-63). Centro de Investigaciones Comerciales e Iniciativas Académicas.  
<https://www.redalyc.org/pdf/631/63124039002.pdf>
- López- Perea, E., Díez- Ojeda, M., Ollora- Triana, N., & Alonso- Alcalde, N. (2022). Participación Familiar en Ludotecas Como Indicador De Calidad. Estudio de Mapeo Sistemático. *Human Review*, 13(3), 1-11. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.37467/revhuman.v11.4036>
- Marín, I. (2018). ¿Jugamos. *Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*, 4. [https://static0planetadelibroscommx.cdnstatics.com/libros\\_contenido\\_extra/38/37554\\_Jugamos.pdf](https://static0planetadelibroscommx.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/38/37554_Jugamos.pdf)
- Martínez, X. (2017). La innovación social: orígenes, tendencias y ambivalencias. Universidad de Barcelona. (pp. 1-28). <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/126700/1/674366.pdf>
- Medina, R; & Basurto, C. (2018). [Discusión de los distintos tipos de innovación](#). *Revista Publicando*, 5(15 (2)), 59-99. <https://core.ac.uk/reader/236644000>
- Pacheco, N. E., & Berrocal, P. F. (2004). Inteligencia emocional, calidad de las relaciones interpersonales y empatía en estudiantes universitarios. *Clínica y salud*, 15(2), 117-137. <https://www.redalyc.org/pdf/1806/180617822001.pdf>
- Rangel, J. F., & Graterol, C. T. (2010). Habilidades sociales para el fortalecimiento del trabajo en equipo en las organizaciones educativas. *Ingeniería UVM. Revista Electrónica Científico-Técnica*, 4(2). <https://journal.uvm.edu.ve/index.php/ingenieria/article/view/237>

Restrepo-Espinosa, M. H. (2006). Promoción de la salud mental: un marco para la formación y para la acción. *Revista ciencias de la salud*, 4(2), 186-193.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-72732006000200020&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-72732006000200020&script=sci_arttext)

Rivera, Y; Ganga, F; Parada, J. (2017). Estado del arte de la innovación social: una mirada a la perspectiva de Europa y

Latinoamérica. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6233641>

Waisburd, G. (2009). Pensamiento creativo e innovación. *Revista Digital Universitaria*. 10(12), 1-9. <https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>