Los juegos tradicionales del Ecuador para una educación inclusiva en tiempos de pandemia y su aplicación en niños y niñas de 4 a 5 años de las aulas inclusivas de la Unidad Educativa "Santo Domingo de los Colorados" durante el año lectivo 2021-2022.

The traditional games of Ecuador for inclusive education in times of pandemic and their application in boys and girls from 4 to 5 years of age in the inclusive classrooms of the "Santo Domingo de los Colorados" Educational Unit during the 2021-2022 school year.

María Eunice Revelo Vozmediano

Jenny Patricia Galarraga Mora

Sonia María Farías Mera

María Eunice Revelo Vozmediano

Jenny Patricia Galarraga Mora

Sonia María Farías Mera

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como propósito, diagnosticar el desarrollo de los juegos tradicionales del Ecuador para una educación inclusiva en tiempos de pandemia y su aplicación a niños y niñas de 4 a 5 años de las aulas inclusivas de la Unidad Educativa "Santo Domingo de los Colorados" durante el año lectivo 2021-2022; considerando que los estudiantes presentaron dificultades para desarrollar la psicomotricidad, que enmarca el área afectiva, motriz y cognitiva, información fehaciente y verídica que se obtuvieron a través de la recolección de la información como fueron las fichas de observaciones, siendo este resultado de gran impacto dio lugar a buscar una pronta solución, la misma que permitió hacer un contraste con los resultados obtenidos, al aplicar una guía de motivación a través de los juegos tradicionales, aplicando actividades de encuentro y comunicación, expresión corporal, motricidad gruesa y fina que ayuden a desarrollar una gama de estrategias para el desarrollo físico, coordinación, equilibrio y ritmo, desarrollo social, preservación del medio ambiente, dimensión funcional, encaminadas al desarrollo de actividades psicomotrices para apoyo didáctico de estudiantes y docentes parvularios, donde es prioritaria el involucramiento al quehacer educativo de los padres y madres de familia en pro de una educación integral e integradora.

Palabras Claves: juegos tradicionales, educación inclusiva, guía de motivación.

Abstract

The purpose of this research work is to diagnose the development of traditional Ecuadorian games for inclusive education in times of pandemic and its application to boys and girls from 4 to 5 years of age in the inclusive classrooms of the Educational Unit "Santo Domingo de los Colorados" during the 2021-2022 school year; considering that the students presented difficulties in developing psychomotricity, which frames the affective, motor and cognitive area, reliable and true information that was obtained through the collection of information such as the observation sheets, being this result of great impact gave place to look for a quick solution, the same one that allowed to make a contrast with the results obtained, when applying a motivation guide through traditional games, applying meeting and communication activities, corporal expression, gross and fine motor skills that help develop a range of strategies for physical development, coordination, balance and rhythm, social development, preservation of the environment, functional dimension, aimed at the development of psychomotor activities for didactic support of students and nursery teachers, where involvement in the educational work of children is a priority. fathers and mothers in for a comprehensive and inclusive education.

Keywords: traditional games, inclusive education, motivation guide.

Introducción

Los juegos tradicionales, desde tiempos inmemoriales de la existencia del ser humano y su evolución en el mundo, las sociedades infatigablemente han desarrollado actividades lúdicas destinadas a la diversión y el rompimiento con la rutina diarias con actividades de entretenimiento dadas en familias, con amigos en la escuela surgieron por la necesidad que tienen las personas de divertirse, entretener y compartir un instante de ocio y tiempo libre.

Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, éstas se efectúan en las distintas regiones de nuestro país, la mayoría de juegos que se presentan son material recopilado por el Sr. Edison Paucar Ubillus, quien agradece al Prof. Oswaldo Mantilla Aguirre, por su valioso aporte en permitirle recopilar juegos tradicionales d.e nuestro país, los mismos que se registraron con el propósito de llevarlos a los cantones y zonas rurales con el objetivo de rescatarlos.

El juego, según el Manual de la Maestra de Pre escolar en la Pág. 192 dice:

> *El juego es la actividad infantil por excelencia, necesaria para el desarrollo emocional e intelectual del niño. Favorece la maduración y el pensamiento creativo. Surge de forma espontánea y es el mejor camino que tiene el pequeño para comprender cómo funciona el mundo en el que vive y las cosas que lo rodean. En el juego descubre que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que debe aceptar si quiere que los demás jueguen con él*

Desde el punto de vista de esta investigación, el juego es la principal actividad que desarrollan los niños y niñas y que es responsabilidad de los adultos incentivar de manera apropiada por su importancia ya que a través de su ejecución pueden despertar el interés y motivarse para nuevos aprendizajes, siempre que esta actividad se la realice se la puede hacer libremente o siguiendo reglas, se logra integrar a un grupo a relacionarse mejor y a convivir con los demás en forma espontánea.

En la Unidad Educativa Santo Domingo de los Colorados, se evidenció que los niños de entre 4 y 5 años, no practican juegos tradicionales, ni reciben una guía por las docente y padres de familia, para explorar lo enriquecedor que estos proporcionan en tempranas edades, como es el desarrollo de habilidades y destrezas que servirán para futuros aprendizajes, como un entrenamiento previo, una hermosa experimentación natural de la vida porque un niño que juega es un niño curioso, un niño que se asombra, que busca; esa búsqueda es el inicio de su posterior afán de observación y experimentación del desarrollo del pensamiento científico.

El desarrollo y aplicación de una guía con varios juegos tradicionales, que proporciona esta investigación, se la ha considerado como un elemento básico que inicia al niño a un proceso creativo, divertido y sobre todo que le permite general un aprendizaje bajo la metodología juego-trabajo, que a sus vez, le permite ir perfeccionando en convivencia y la autoestima de los niños, mejoran sus habilidades básicas viéndose favorecido el componente motriz que intentemos desarrollar y finalmente la competencia lingüística teniendo que aprender palabras, canciones o nombres. En resumen, se consigue un desarrollo integral de la persona.

Materiales/Método

El juego es un gran elemento de aprendizaje como asegura (Walter) (1993) una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, es la experimentación dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales es justamente imprescindible". (p.56.)

Por ello, al realizar este estudio, se realizó una investigación de campo, la misma que permitió recolectar la información a través de una ficha de observación, dónde se puedo evidenciar, el poco uso o aplicación de los juegos populares o tradicionales en edades tempranas

El juego en todo el universo ha existido, existen y existirán en gran variedad, para todos los gustos, edades, géneros, y en un número incalculable, según el país, y dentro de cada país sus diferentes culturas, tienen un juego autóctono. Según Maestro P. (2005), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Es decir, tienen tradición en relación a la cultura de los pueblos, son juegos que evolucionan hacia actividades físicas-deportivas sin perder su identidad original; en síntesis, son juegos autóctonos derivados de nuestros ancestros. Su ejecución no necesita reglas fijas ni espacios determinados. Ejemplo: rayuela, gato, ollitas, etc.

De acuerdo a lo señalado, este tipo de investigación es aplicable en este trabajo, debido a que es una proporción sustentada en un diseño operativo, realizable, dirigido a resolver o solucionar una situación problema que actualmente existe respecto a los procesos de enseñanza y aprendizaje, que nos otorga la metología juego-trabajo, la misma que será aplicada en la Unidad Educativa Santo Domingo,, donde se realizó la muestra de estudio y que esta a su vez mostro datos relevantes y positivos al momento de su aplicación..

Resultados

Una vez, obtenidos los resultados y la puesta en marcha de los juegos más populares, así como el acompañamiento de los padres de familia en casa y el rol fundamental que tiene el docente al momento de guiar cada una de sus actividades con los juegos tradicionales, se obtuvie-

ron resultados muy positivo y acertivos, los mismo que están sustentados bajo el criterio de *Pérez (1997) "…en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. En realidad, es tal la producción lúdica que se genera a partir de la práctica asociada a las formas de la imaginación precoz, que muchos de estos juegos alentados de esa manera, llegan a generalizarse de una generación a otra, pasando ellos mismos a considerarse como juegos tradicionales"*.

Bajo este criterio y con la experiencia obtenida en esta investigación, se hará referencia a los juegos que generaron mayor acogida por los niños y niñas de la Unidad Educativa Santo Domingo, que sin duda alguna servirá como una guía para aquellas docentes y familias que deseen aplicar metodologías que vengas a acompañadas con juegos lúdico.

Tipos de juegos

Juego sensomotor. - Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar en movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido.

Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, y deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores. Aun cuando de un modo gradual, y dentro de otros contextos se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida, le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias.

Juego simbólico o representativo. - Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere esta capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos, un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de estos.

Juegos sujetos a reglas. - Se inicia con los años escolares hacia los cinco años. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición. Está empezando hacer capaz de trabajar y de pensar, objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma el juego no solo proporciona un auténtico medio de aprendizaje, sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades. En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde "están" los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general lo que a su vez indica los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo.

Carrera de los ensacados

La carrera de los ensacados es un juego tradicional entre los ecuatorianos, se lo practica especialmente en días de fiestas familiares o barriales, por lo general hay premios para los primeros lugares lo que motiva aún más a los participantes a concursar. Para el desarrollo del juego los participantes deben recorrer una pista y distancia determinada, brincando con los pies dentro de un saco de yute o cabuya (lo que hace más interesante la carrera), lo más rápido posible y sin caerse para de esta manera poder llegar primeros a la meta

Las bolas o canicas

Es un juego muy popular practicado especialmente por niños varones de etapas escolares. El costo muy bajo de las canicas facilita la práctica de este juego para toda clase de niños. Existe diversidad de juegos con las canicas o bolichas, las más usuales son los siguientes:

- El pepo: el objetivo del juego es chocar una bola contra otra mediante el tingue, o lanzando las canicas con la mano.
- La cuarta: consiste en aproximar la canica principal a la contraria a una distancia máxima a la que sea alcanzada por una "cuarta" (la mano extendida)
- Pepo y cuarta: es una combinación de las dos modalidades anteriores.
- El pique: consiste en lanzar una bola contra la pared, una piedra, ladrillo o similar; y esperar que con el rebote o pique la bola choque contra otras, para así ganar más bolas.
- La bomba: se colocan las bolas en el piso, dentro de un círculo, gana el que más bolas saque lanzando la bola participante mediante el "tingue" (con los dedos fijados en el piso), o arrojando la bola con la mano a una distancia considerable y acordada por los jugadores.
- Los ñocos: son agujeros pequeños realizados en el piso, siguiendo una secuencia variada, el juego consistía en introducir las bolas dentro de cada ñoco, gana el jugador que menos se equivoque al introducir las bolas en los ñocos, caso contrario serán alcanzados por las bolas que continúan.
- La culebra: como en el caso anterior la culebra es realizada en el terreno a cierta profundidad o simplemente dibujada. El propósito del participante es salir de la culebra antes que el otro participante lo alcance y le haga "pepo" (choque de una bola contra otra).

Los trompos

El trompo es uno de los juegos más tradicionales y recordados por el poblado ecuatoriano, este se practica en cualquier momento y en cualquier lugar El trompo es un juguete, elaborado con una madera muy consistente y dura llamada "cerote", una especie de madera encontrada por lo general en los cerros y los páramos andinos de nuestro país, los trompos son fabricado por carpinteros muy hábiles que les daban la forma y figura, que luego los adornaban con llamativos y vistosos dibujos que en el momento que el trompo se encontraba en movimiento le daba un toque mágico; en la punta inferior del trompo se le ponía un clavo con la cabeza cortada y desafilada para que de esta manera no lastime las palmas de las manos de los jugadores.

Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible.

El objetivo del juego del trompo era envolver el trompo en la cuerda o piola, y lanzarlo con un certero golpe al suelo y que este comience a girar. los jugadores pactaban una serie de maniobras, por ejemplo:

por el tiempo que lograba bailar, el que llegaba más lejos, golpear y mover objetos con los trompos, "bailar" el trompo en la mano, el dormilón, entre otros juegos,

En el caso del juego de los CABES (trompo grande), consistía en que con un solo golpe se hace correr la bola hasta dos cuadras de distancia. La idea era ganar tiempo y terreno y por lo general el público hace apuestas.

El banco

Juego que se realizaba entre dos o más personas; LA PERINOLA, es un trompo pequeño con letras en cada uno de los lados; EL TRIQUIS, juego-raya ciencia que consistía en hacer línea en cualesquier dirección y sentido.

Con las tortas se jugaba al banco, que consistía en ubicar tres tortas una encima de otra, de quien era el banquero, y los clientes eran los que trataban de tumbarla desde una distancia convenida para ganar el juego. Así, a tres pasos de distancia, quien lograba tumbar el banco ganaba una torta o CHULLA como se decía; y de cinco pasos, tres Chullas o 3 tortas. En este juego había DIFICILES Y MALOS banqueros que se las ingeniaban para engañar al otro jugador, poniendo una aguja o alfiler atravesada en las tortas y bien sujetas al piso, impidiendo o dificultando que cayeran al ser lanzadas.

La rayuela

Para el desarrollo del juego los jugadores deben definir que figura desean jugar, luego se procede a dibujar con la tiza o el carbón la figura, se define el orden de participación de los jugadores y comienza el juego. Jugar, con piedritas como fichas se estaba listo ya para iniciar el juego. Existen algunas variaciones del juego de la raya, entre ellos encontramos:

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

- El avión: tiene la figura de un avión, este tiene un descanso con 2 pies el círculo al final.
- La semana: este es de forma rectangular, tiene 7 cuadros que representa a los días de la semana, teniendo un descanso con dos pies en el día jueves.
- El gato: Esta es una figura parecida a la del avión con la diferencia que esta figura tiene un círculo en el medio, y dos recuadros al final.
- El reloj: esta figura tiene dos recuadros al inicio y luego le continúa una esfera con 12 espacios, que representan las horas.

La rueda

Este fue un juego muy tradicional hace algunos años, hoy en día está desapareciendo por razones que más adelante daremos a conocer, esta actividad nació de la imaginación de los niños y adolescentes para hacer algo más rápido y divertido de los encargos o encomiendas que los padres les mandaban a realizar en las tiendas u otros lugares.

Este juego lo realizan chicos de toda clase pues a la final no tiene un costo, puesto que solamente se utilizaban aros viejos de bicicletas, llantas delgadas, o tubos de caucho convertidos en ruedas; estas ruedas eran impulsadas, se les daba dirección, o se los frenaba con un palo común y corriente o con un pedazo de fierro al que se le realizaba una forma de U al final para una mayor precisión en el manejo de la rueda. Sería una gran iniciativa si se realizaran concursos de La Rueda, en animación turística o en programas festivos sociales o culturales.

Se llama el juego de las ruedas o de las llantas porque se utilizaba material de neumáticos viejos y por lo tanto había variedad de tamaños y grosor. Para impulsarla y que vaya rodando por las calles, se utilizaba la mano o un palo en forma de horcón en un extremo, esa era la parte que empujaba a la rueda. Había tanta creatividad que algunos niños y jóvenes decoraban sus ruedas con colores o hacían cortes alrededor de la llanta (parte externa) pintándolas con varios colores para identificarlas.

Estos juegos se deben de seguir utilizando para motivará que sean creativos y demuestren interés por hacerlo mejor cada día, ya que debe haber coordinación en los movimientos que realicen y a la vez ayuda a tener un mejor desarrolle la motricidad gruesa.

Las flechas

Para este juego de las flechas, cada uno preparaba sus propios arcos con la materia prima obtenida de la madera de chaguarquero, un árbol largo que en vez de ramas tiene delgados trozos de palos arqueados.

A este arco de más o menos de 60 centímetros de largo, se les colocaba una liga o resorte amarrados a los extremos del palo y en el medio un clavo en forma tal que sujete a la flecha y salga disparada. La flecha se la obtenía de un pedazo de sigse al que se le incrustaba en un extremo un tillo en forma de punta.

Con esta ARMA, niños y niñas jugaban a las guerras de los indios Apaches que era los más conocidos en aquel entonces por las películas.

Las casas, escondites y los patios eran los sitios preferidos para jugar.

Las cometas

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

Los niños y jóvenes se esmeraban en elaborar sus cometas de manera original.

El material utilizado era el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o cuerda delgada para hacerlas volar. Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol característico de serranía ecuatoriana (muy consistente como cualquier otro pegamento). La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar.

Actualmente en épocas de cometas (julio-agosto) toma gran impulso este juego. Se confeccionan para la venta en variedades de colores y tamaños.

El palo encebado

Este juego es una de las atracciones principales en fiestas barriales, familiares o religiosas, es el que más expectativa crea entre los participantes y los espectadores por la gran variedad e importancia de los premios que se ofrecen. Atracción popular, juego apetecido por niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos era uno de los eventos de gran concurrencia.

El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes.

En la cima del palo se colocaban variados premios, que debían ser cogidos -al menos uno por el participante. Como era tan difícil el trepar al palo, los participantes esperaban que los primeros hicieren el intento para que con el tiempo se fuese limpiando la grasa.

Los zancos

Juego muy practicado, no era otra cosa que dos latas vacías con dos cuerdas o dos palos de alguna escoba vieja, con dos tiras de madera o palos cortados de eucalipto que se los colocaba en las partes de abajo, a una altura de medio metro, sujetados con clavos y alambre, estos eran los soportes para pisar y poder caminar.

Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio para no caerse. Las competencias consistían en de subirse a las veredas, correr y trepar las lomas. “Los más duchos aumentaban la altura de sus zancos”.

Actualmente los zancos han logrado tanta popularidad que podemos verlos Trabajando en programas deportivos, culturales y en actividades sociales.

Las ollas encantadas

Dentro de las fiestas populares, barriales o familiares. Las ollas encantadas es el juego preferido por las familias actividad muy divertida y sana, se puede realizar en cualquier lugar o cualquier persona independientemente del sexo, edad, estatura, etc. Además, esta es muy común practicarla en cumpleaños o fiestas infantiles.

Se necesita las ollas de barro y llenarlas con caramelos, galletas, dulces y regalos pequeños que abarquen en la olla; se procede a tapar las ollas con papel, de esta manera ya solo falta amarar y colgar las ollas en la cuerda, a una altura que los niños puedan golpearla.

Cuando las ollas se encuentran listas, se debe organizar el orden de participación de los jugadores, para romper una por una, y participen también los espectadores y logren coger todos los dulces y regalos de la olla que se ha roto. Para hacer más interesante el juego se venda los ojos a los participantes con un pañuelo o cualquier tela y dando dos o tres vueltas, para que así un poco mareados no puedan localizar y golpear su olla con el palo, ofreciendo de esta manera un espectáculo muy divertido y animado para los observadores, los mismos que deben hacer barra y guiarles a los jugadores a sus ollas destinada.

La soga

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: “Monja, viuda, soltera y casada, así comenzaba el juego de saltar a la soga, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio. En otros tiempos, Quito fue una pequeña villa, donde todos se conocían y donde el barrio era quizá la unidad espacial más importante en la vida de la gente. En este pasado, no tan lejano, los juegos tradicionales eran motivo de encuentro y algarabía, de competencias y hasta pequeñas rencillas.

Esos juegos tradicionales invitaban a los competidores a trepar un imposible 'palo encebado', a enfundarse de cintura para abajo y dar de saltos en pos de una meta en las 'carreras de ensacados' o a formar dos grupos de acérrimos enemigos que se persiguen por calles y plazas, los 'perros y venados'... Todos esos juegos que son parte de la memoria de los habitantes de Quito y son también parte de la historia de la ciudad están por segunda vez en el programa de fiestas de Quito.

Así, entre el 27 de noviembre y el 6 de diciembre, 200 barrios serán el escenario del pase de cintas en bicicleta, las ollas encantadas, los atracones, el baile de la escoba, el florón, la gallinita ciega, la carrera de tres piernas... en fin, sobran retos para que jugadores novatos y experimentados midan sus fuerzas en una competencia donde prima la camaradería.

Conclusiones

Al finalizar la revisión y aplicación de los juegos tradicionales acerca de su impacto en el desarrollo motriz, psicomotriz y la interacción social en edades pequeñas, se considera que para el trabajo de la formación de valores en los niños de estas edades en la comunidad se ha de tener presente los diferentes fundamentos teóricos y metodológicos sugeridos en esta investigación, así como las pautas de comportamiento, actitudes, hábitos y valores relacionados con el juego tradicional, en el desarrollo social en niños de 4 a 5.

La Unidad Educativa Santo Domingo de los Colorados, fue beneficiada en la aplicación de esta importa guía inclusiva que rigen procesos de interacción social, para los más pequeños de la institución, ya que esta incidió muy satisfactoriamente para la aplicación de los juegos tradicionales en la educación más integral ocupando espacios reales y contextualizando su educación, brindándole a los profesores vías más adecuadas y asequibles para un trabajo más eficiente en la educación de las nuevas generaciones.

Referencias Bibliográficas

Álvarez Lago Caridad. (2004). Algunas reflexiones sobre la Educación En Valores. Editorial Panamá y Centro América. 35p (Fundación para la Educación).

Foro Económico Mundial (2020). Educación y habilidades. Strategic Intelligence. Explorar las últimas tendencias, Investigaciones y Análisis. Disponible en https://intelligence.weforum.org/topics/a1Gb0000000LPFfEAO?tab=publications.

Moncada y Col (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes.

Navarrete Morales G. (2002) Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares en el currículum de educación física en la educación primaria. En: EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año N° 45. http://www.efdeportes.com/efd45/juegosp.htm

Öfele M. R. (1999) Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. En: EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 4, Nº 13. http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm

Silvestre Oromas, M. (1999). El proceso de enseñanza / aprendizaje y la formación de valores. En: Desafío Escolar. No 9. México pp. 9 -18.