


La actividad sociocultural: una mirada lúdica de los juegos y las rondas tradicionales en las escuelas primarias públicas del Barrio Norte de Colón, República de Panamá

The sociocultural activity: a playful look of the games and traditional children's rounds in elementary schools in Barrio Norte of Colon, Republic of Panama

Noris Ortiz de Mejía ¹ 

¹Universidad Especializada de las Américas, Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano, Extensión Colón
Panamá, República de Panamá | Correo: noris.ortiz.5@udelas.ac.pa
DOI: <https://doi.org/10.57819/z7j7-6487>



Fecha de Recepción: 30-1-2024. **Fecha de Aceptación:** 24-09-2024. **Fecha de publicación:** 01-01-2025.

Conflictos de interés: Ninguno que declarar

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue diseñar y validar una propuesta de un programa de capacitación dirigida a fortalecer las competencias pedagógicas lúdicas en docentes de primer grado de primaria en siete escuelas públicas ubicadas en el corregimiento del Barrio Norte de la ciudad de Colón. El diseño en una primera fase fue no experimental de una aplicación diagnóstica con un tipo de estudio descriptivo exploratorio. En ella se identificó la población de 22 docentes a nivel de primer grado que se convirtieron en una muestra de tipo censal. Como instrumento se aplicó un cuestionario con escala tipo Likert. Entre los resultados más relevantes se evidenció que el 100% de los docentes de estudio eran mujeres; de estas el 69.2% había obtenido un solo título, mientras que el 30.8% informó que poseía más de un título universitario. El título más alto alcanzado es a nivel de maestría y solo el 15.4% informa poseerlo. Por otro lado, el 30.8% es profesional de la educación egresado de la Escuela Normal. Las docentes percibieron que las cuatro materias en las que son más aplicables las actividades lúdicas en orden descendente son: educación física, expresiones artísticas, español y matemática. Entre los juegos de persecución más utilizados fueron la gallinita ciega y el gato y el ratón. Los resultados de la investigación en esta primera fase indicaron el diagnóstico de la aplicación del pretest. Por consiguiente, se determina plantear, diseñar y validar una propuesta de intervención a la Dirección Provincial del Ministerio de Educación (MEDUCA) para los docentes de este nivel y así reforzar las competencias pedagógicas a través del uso de las actividades lúdicas en el desarrollo curricular de las escuelas.

Palabras clave: actividad sociocultural, escuela, juegos, lúdica, rondas.

ABSTRACT

The objective of the research was to design and validate a proposal for a training program aimed to strengthening the pedagogical and recreational skills of first grade teachers in seven public schools located in the township of Barrio Norte in the city of Colón. The design in a first phase was non-experimental of a diagnostic application with a type of exploratory descriptive study. In it, the population of 22 teachers at the first-grade level was identified and they became a census-type sample. As an instrument, a questionnaire with a Likert-type scale was applied. Among the most relevant results, it was evidenced that 100% of the studied teachers were women; of these, 69.2% had obtained a single degree, while 30.8% reported that they had more than one university degree. The highest degree achieved by these teachers is the master's degree level and only 15.4% report owning it. On the other hand, 30.8% are educational professionals graduated from the Escuela Normal. The teachers perceived that the four subjects in which recreational activities are most applicable in descending order are: Physical education, artistic expressions, Spanish and mathematics. Among the most used chase games were blind chicken and cat and mouse. The results of the investigation in this first phase indicated the diagnosis of the application of the pretest. Therefore, it is determined to propose, design and validate a proposal intervention to the Province Directorate of the Ministry of Education (MEDUCA) for teachers at this level and thus reinforce pedagogical skills through the use of recreational activities in the curricular development of the schools.

Key words: sociocultural activities, school, plays, playful, children's rounds.

Para citar este artículo: Ortiz Mejía, N. (2025). La actividad sociocultural: una mirada lúdica de los juegos y las rondas tradicionales en las escuelas primarias del Barrio Norte de Colón, República de Panamá. Revista Científica de la Universidad Especializada de las Américas, Núm.17, ene-dic. 2025, pp.281-295.
DOI: <https://doi.org/10.57819/z7j7-6487>

Introducción

La lúdica juega un papel significativo en el proceso de formación del niño. Sánchez-Medina et al. (2016) destacan que la lúdica es un fenómeno que está íntimamente ligada al desarrollo humano, y que su inclusión en la vida cotidiana de los niños favorece su crecimiento emocional y social. Según García y López (2021), "la lúdica no solo es parte de la existencia humana, sino que es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños".

Jiménez (2015) argumenta que la lúdica no es una ciencia ni una disciplina, sino una "actitud" frente a la vida cotidiana que permite disfrutar y aprender a través de actividades simbólicas y recreativas como el juego, el arte y la escritura. Rodríguez y Garzón (2018) coinciden al señalar que la lúdica permite que los niños "interactúen con el entorno de una manera que estimula su creatividad y su capacidad para resolver problemas".

El juego es el medio más importante para el niño y todo educador debe ser consciente de ello. Barceló y Fernández (2019) afirman que "el juego es una herramienta natural que debe aprovecharse en el aula, pues fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales". La pregunta de Gamboa (2007) sobre dónde se pierden las ganas de jugar sigue siendo relevante hoy, ya que los niños se ven atrapados en una realidad donde a menudo se reprime el juego a favor de actividades académicas más estructuradas (Moreno & Peña, 2017).

Vygotsky (1896–1934) considera el juego como un recurso sociocultural fundamental para el desarrollo mental del niño, facilitando el progreso de las funciones superiores. Esta idea sigue vigente en la actualidad, ya que el juego "permite que los niños simulen situaciones sociales y experimenten con roles, promoviendo su desarrollo cognitivo" (Sánchez et al., 2018).

En cuanto a los derechos de los niños, la Convención sobre los Derechos del Niño (1989), adoptada por la Asamblea Nacional de la República de Panamá en 1990, subraya en sus artículos 28 y 31 que el derecho a la educación y al juego deben tener la misma dignidad. Molina (2016) enfatiza que "el juego es esencial para el bienestar integral del niño, tanto como lo es la educación formal".

Finalmente, Stefani y Andrés (2016) mencionan la importancia de preservar los juegos tradicionales en el ámbito educativo, una postura compartida por González y Pereira (2021), quienes destacan que estos juegos no solo enriquecen la identidad cultural, sino que también facilitan el aprendizaje colaborativo.

El objetivo propuesto para diseñar y validar un programa de capacitación dirigida a fortalecer las competencias pedagógicas lúdicas de los docentes de primero de primaria en las siete escuelas públicas del Barrio Norte de la ciudad de Colón se verá reforzado con estas investigaciones, que subrayan el papel fundamental de la lúdica en la educación infantil contemporánea.

Materiales y métodos

Diseño de la investigación y tipo de estudio

La investigación se inició en una primera fase con un diseño no experimental". Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para analizarlos (Hernández, 2014) de una aplicación diagnóstica con un tipo de estudio descriptivo-exploratorio. Igualmente, señala Hernández, 2014, que los estudios exploratorios y descriptivos sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular. Este fue un primer paso que permitió un acercamiento y se obtuvo una panorámica de la temática que se planteó una vez realizado el análisis de los datos recogidos a través de la aplicación del cuestionario digital.

Población y tipo de muestra

La población para esta investigación, la conformaron 22 docentes de primero de primaria de las siete escuelas públicas ubicadas en el corregimiento de Barrio Norte de la ciudad de Colón, República de Panamá. Este corregimiento cuenta con 11 centros educativos: siete públicos y cuatro particulares. El tipo de muestra fue no probabilístico, por conveniencia, censal, ya que participaron todos los docentes de primero de primaria de estas escuelas.

Instrumento: cuestionario en pretest

En esta primera fase se aplicó un cuestionario en línea con el uso de la plataforma *Google Forms*; este sirvió como base para la recolección de los datos que proporcionaron las docentes de primer grado de primaria de las siete escuelas públicas durante el periodo escolar. Aún, así como era fin del año escolar, no participaron todos las docentes. El cuestionario se dividió en cinco secciones: la primera incluyó una introducción con el objetivo e instrucciones para la disponibilidad de participación. En la segunda sección respondieron a las 10 primeras preguntas de selección. ¿En qué asignaturas deberían utilizarse las actividades lúdicas? La tercera sección, desde la pregunta 11 a la 23 escogió entre cinco alternativas considerando su práctica docente presencialmente.

En la cuarta sección, eligieron de las alternativas planteadas de la pregunta 24 a la 26, ¿qué factores favorecen el desarrollo de actividades lúdicas? ¿Con qué recursos se cuenta para desarrollar diversos juegos?, y la mayoría de las veces, ¿cómo evalúa las actividades lúdicas? La quinta sección incluyó el uso de juegos y rondas: juegos de persecución, juegos de habilidad motora, rondas que utilizó como actividad lúdica y otras acciones que utilizó como actividades lúdicas.

Las respuestas revelaron en esta primera fase el conocimiento que tienen las docentes acerca del uso de las actividades lúdicas, si están presentes en la planeación didáctica, los espacios de juegos que utilizan y cómo evalúan las actividades lúdicas. Cada sección se evaluó de acuerdo a las alternativas de respuesta cerrada (sí-no), Escala Likert: siempre, casi siempre, algunas veces, casi nunca, nunca.

Procedimiento

Se inició con la visita a las siete escuelas públicas ubicadas en el corregimiento de Barrio Norte de la ciudad de Colón y se solicitó y agendó una entrevista con el personal directivo al cual se planteó el tema de la investigación y el consentimiento para contactar a los docentes de primer grado de estas escuelas.

Con la información proporcionada, se contactó a las docentes vía telefónica y con algunos se crearon dos grupos de WhatsApp.

Se elaboró el contenido del cuestionario a través de la revisión del programa curricular de cada asignatura de primer grado del MEDUCA, para confirmar si las actividades lúdicas estaban consideradas en estos programas. Se utilizó la plataforma *Google Forms* para la recolección de los datos, permitiendo el análisis de las respuestas relacionadas con la temática acerca del uso de las actividades lúdicas en el quehacer docente.

Resultados

Prueba diagnóstica

Generalidades (pregunta 1 a 10). El 100% de las docentes del estudio fueron mujeres; de estas el 69.2% había obtenido un solo título, mientras que el 30.8% informó que poseía más de un título universitario. El título más alto alcanzado es a nivel de maestría y solo el 15.4% informa poseerlo. Por otro lado, el 30.8% son profesionales de la educación egresados de la Escuela Normal Juan Demóstenes Arosemena de la provincia de Veraguas, República de Panamá, no así el resto no posee estudios universitarios. Los encuestados permiten inferir amplia experiencia docente, pues la variable años de servicio osciló entre los 12 y 43 años de servicio. El intervalo con más docentes está comprendido entre 12 y 19 años de servicio y los que llevan en el sistema entre 25 y 30 años.

Las preguntas orientadas a conocer las generalidades de las actividades lúdicas como las perciben las docentes revelaron lo que a continuación se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1*Generalidades de las actividades lúdicas como las perciben las docentes del estudio*

Pregunta	En gran medida	En escasa medida	Nunca
¿Sabe usted a qué juegan los niños durante el recreo?	3	10	0
¿La práctica de las actividades lúdicas (juegos y rondas), tienen un espacio dentro de la labor educativa que usted desarrolla?	6	6	1
¿Cree que el uso de los juegos y rondas en la escuela se está perdiendo con el paso del tiempo?	5	8	0
¿Considera que se pueden recuperar las actividades lúdicas (juegos tradicionales y rondas) en la escuela?	2	11	0
¿Considera esencial el uso de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de sus alumnos?	1	12	0

Parece haber un conocimiento mediano del tema y débil motivación. Apunta este hallazgo a que los docentes no perciben que las actividades lúdicas sean esenciales para el desarrollo integral de los niños; lo que podría estar señalando otra dimensión a considerar en la intervención. Los docentes distinguieron que las cuatro materias en que son más aplicables las actividades lúdicas, en orden descendente, son: educación física, expresiones artísticas, español y matemática.

A continuación, en la Tabla 2 se evidencian las cuatro asignaturas que, de acuerdo a las docentes del estudio, son las más importantes para el uso de las actividades lúdicas.

Tabla 2*Asignaturas en que deberían utilizarse las actividades lúdicas*

Pregunta	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Español	10	76.9	3	23.1
Matemática	10	76.9	3	23.1
Religión, Moral y Valores	9	69.2	4	30.8
Ciencias Naturales	9	69.2	4	30.8
Inglés	6	46.2	7	53.8
Educación Física	12	92.3	1	7.7
Expresiones Artísticas	11	84.6	2	15.4

Para citar este artículo: Ortiz Mejía, N. (2025). La actividad sociocultural: una mirada lúdica de los juegos y las rondas tradicionales en las escuelas públicas primarias del Barrio Norte de Colón, República de Panamá. Revista Científica de la Universidad Especializada de las Américas, Núm.17, ene-dic. 2025, pp.281-295.

DOI: <https://doi.org/10.57819/z7j7-6487>

Llama la atención que menos de la mitad de los docentes considera viable el uso de actividades lúdicas en inglés. Otro aspecto para retomar en la intervención.

Uso de actividades lúdicas (pregunta 11 a 23). Al respecto del uso de las actividades lúdicas, la media de respuesta por ítem apunta a que aproximadamente cinco de los docentes las utiliza, tres casi siempre y cuatro algunas veces. Significaría que más de la mitad no utiliza estas actividades lúdicas en su quehacer docente.

Se destaca en este bloque que las docentes de este estudio, en su mayoría, consideran importante la selección del material cuando el niño va a jugar. De igual forma, llama la atención que las docentes amarran las actividades lúdicas a los ejercicios físicos, otro elemento a considerar en la intervención.

Recursos y limitaciones (pregunta 24 a 26). A juicio de la mayoría de las docentes, todos los factores señalados en el instrumento diagnóstico favorecen el desarrollo de actividades lúdicas. Un 30.8% percibe que el gimnasio podría no ser tan importante, quizá explicado por la infraestructura de las instituciones donde laboran (Tabla 3).

Tabla 3

Factores que favorecen el desarrollo de las actividades lúdicas

Pregunta	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Espacio apropiado en el aula	10	76.9	3	23.1
Espacio apropiado en las áreas comunes en la escuela	11	84.6	2	15.4
Gimnasio	9	69.2	4	30.8
Disponibilidad de material y equipo de apoyo en la escuela	10	76.9	3	23.1

A consideración de las docentes, los recursos con que se cuenta para desarrollar diversos juegos son equipo de sonido portátil, pelotas y sogas de saltar, principalmente. (Tabla 4).

Tabla 4
Recursos para desarrollar las actividades lúdicas

Pregunta	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Equipo de sonido portátil	11	84.6	2	15.4
Discos compactos	3	23.1	10	76.9
Memoria extraíble	6	46.2	7	53.8
Pelotas, sogas de saltar	11	84.6	2	15.4
Legos, pinturas y pinceles	1	7.7	12	92.3



Llamó la atención que tres docentes parecen tener confusión con respecto a los métodos de evaluación de las actividades lúdicas, pues indicaron "no evaluar" las mismas, pero después reportan utilizar reglas específicas, guías de observación y rúbricas lo que podría estar indicando una dimensión para la intervención. (Tabla 5).

Tabla 5
Herramientas para evaluar las actividades lúdicas

Pregunta	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Guía de observación	6	46.2	5	38.5
Rúbrica	7	53.8	4	30.8
Lista de cotejo	1	7.7	10	76.9

Uso de juegos y rondas tradicionales (pregunta 27 a 30). Con el propósito de indagar con respecto a qué tipo de juegos y rondas tradicionales utilizaban las docentes, se realizó una clasificación que llevó a los siguientes resultados. Los juegos de persecución más utilizados fueron la gallinita ciega y el gato y el ratón. (Tabla 6).



Tabla 6*Juegos de persecución para evaluar las actividades lúdicas*

Juegos de Persecución	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Gallinita Ciega 	6	46.2	7	53.8
El Gato y el Ratón 	7	53.8	6	46.2
Viene el Lobo	1	7.7	12	92.3
La Papa Caliente	2	15.4	11	84.6
Baile	1	7.7	12	92.3

* **Nota:** Las imágenes se generaron con inteligencia artificial.



Habría que indagar por qué las docentes utilizan este número limitado de juegos, cuando hay una amplia gama de posibilidades. Los juegos orientados a desarrollar habilidades motoras en los niños resultaron ser saltar la soga y el juego con bolitas o canicas. (Tabla 7), en menor proporción, la rayuela.

Tabla 7*Juegos de habilidad motora para evaluar las actividades lúdicas*

Juegos de Habilidad Motora	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Rayuela 	6	46.2	7	53.8
Saltar la soga + Integración del lenguaje. 	10	76.9	3	23.1
"Bolsita"	1	7.7	12	92.3
Pan con queso	4	30.8	9	69.2
Bolitas o canicas	8	61.5	5	38.5
Yoyo	2	15.4	11	84.6
Trompo	2	15.4	11	84.6
Hula hop	1	7.7	12	92.3

* **Nota:** Las imágenes se generaron con inteligencia artificial.



Tabla 8
Rondas para evaluar las actividades lúdicas

Rondas	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Mirón, Mirón, Mirón	12	92.3	1	7.7
				
La Señorita Elvia	0	0.0	13	100.0
Ambó, Ambó (Materile)	7	53.8	6	46.2
				
¿Dónde va mi Pobre Vieja?	0	0.0	13	100.0
Gavilán y Pollitos	3	23.1	10	76.9

* **Nota:** Las imágenes se generaron con inteligencia artificial.

Entre otras actividades lúdicas se destacan las adivinanzas con enfoque al lenguaje, juego de palmadas y el de motricidad, la cuchara con limón o huevo. (Tabla 9)

Tabla 9*Otras actividades lúdicas para evaluar las actividades lúdicas*

Otras Actividades Lúdicas	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
La Lata (Escondite)	2	15.4	11	84.6
Carretilla	3	23.1	10	76.9
Cuchara con huevo/limón	7	53.8	6	46.2
				
El Florón (Lenguaje -Ritmo)	1	7.7	12	92.3
Adivinanzas (Lenguaje)	12	92.3	1	7.7
				
Guacho	0	0.0	13	100.0
Cometas	0	0.0	13	100.0
Charadas (Nuevo) (Expresión Corporal Adivinanzas)	6	46.2	7	53.8
Juego de Palmadas.	10	76.9	3	23.1

Para citar este artículo: Ortiz Mejía, N. (2025). La actividad sociocultural: una mirada lúdica de los juegos y las rondas tradicionales en las escuelas públicas primarias del Barrio Norte de Colón, República de Panamá. Revista Científica de la Universidad Especializada de las Américas, Núm.17, ene-dic. 2025, pp.281-295.
DOI: <https://doi.org/10.57819/z7j7-6487>

Discusión

Se realizó una investigación en una primera fase para conocer si las docentes de primer grado de primaria de siete escuelas públicas del corregimiento de Barrio Norte de la ciudad de Colón, República de Panamá, tenían conocimiento de la importancia y uso de las actividades lúdicas en su quehacer docente. De los resultados obtenidos en este estudio el 100% de las docentes fueron mujeres y de éstas, el 30.8% son egresadas de la Escuela Normal.

En relación a las generalidades de las actividades lúdicas, parece haber un conocimiento mediano del tema y débil motivación. Apunta este hallazgo a que las docentes no perciben que las actividades lúdicas sean esenciales para el desarrollo integral de los niños; lo que podría estar señalando otra dimensión a considerar en la intervención. Las docentes distinguieron que las cuatro materias en que son más aplicables las actividades lúdicas, en orden descendente, son: educación física (92.3%), expresiones artísticas (84.6%), español y matemática (76.9%).

Llama la atención que menos de la mitad de las docentes considera viable el uso de actividades lúdicas en inglés. Otro aspecto para retomar en la intervención. Respecto al uso de las actividades lúdicas, cinco de los docentes la utiliza, tres casi siempre y cuatro algunas veces. Significaría que más de la mitad no utiliza estas actividades lúdicas en su quehacer docente. De igual forma, llama la atención que las docentes amarran las actividades lúdicas a los ejercicios físicos, otro elemento a considerar en la intervención.

En cuanto a los juegos de persecución más utilizados fueron la Gallinita Ciega (46.2%) y el Gato y el Ratón (53.8%). Los juegos de habilidad motora destacaron saltar la soga con un 76.9% y las bolitas y canicas con el 61.5%. De igual manera, la ronda más utilizada fue el tradicional Mirón, Mirón (92.3%) y en segundo lugar Ambo, Ambo (53.8%). Habría que indagar por qué las docentes utilizan este número limitado de juegos, cuando hay una amplia gama de posibilidades. Estos resultados admiten que el objetivo, en esta primera fase, permitió conocer la realidad de la actividad lúdica en la práctica educativa de la educación primaria de estas siete escuelas públicas.

Por consiguiente, se determina plantear, diseñar y validar una propuesta de intervención en un primer momento para las docentes que participaron en esta primera fase de la investigación.

Posterior, se haría la propuesta a la Dirección Provincial del Ministerio de Educación (MEDUCA) como parte de los seminarios de capacitación que se ofertan a los docentes durante el verano y así reforzar las competencias pedagógicas a través del uso de las actividades lúdicas en el desarrollo curricular de las escuelas. Además, resultaría enriquecedor replicar la investigación con escuelas particulares ubicadas en el Barrio Norte de la ciudad de Colón, permitiendo un estudio comparativo entre escuelas públicas y escuelas particulares.

Agradecimientos

A los directivos y docentes de las siete escuelas públicas ubicadas en el corregimiento de Barrio Norte de la ciudad de Colón por su colaboración en esta primera fase de la investigación. Se agradece a la profesora Omayra Fruto de Santana por el apoyo en la confección del instrumento, análisis de los datos y continuas orientaciones Al profesor Dagoberto Chung por la orientación en la selección de los juegos y al Decanato de Investigación de la UDELAS por el manuscrito generado en el Taller IMRAD-2021, facilitado por el Dr. Jaime Estrella.

Referencias

- Barceló, C., & Fernández, L. (2019). **El valor del juego en la educación infantil: Un enfoque pedagógico**. *Revista de Innovación Educativa*, 45(2), 120-135.
- Gamboa, A. (2007). **El valor de jugar en la infancia moderna**. Editorial Educativa.
- García, M., & López, J. (2021). **Lúdica y desarrollo cognitivo: Un enfoque integral para la educación infantil**. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 12(3), 33-48.
- González, M., & Pereira, J. (2021). **Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica en la educación primaria**. *Estudios Culturales en Educación*, 33(1), 59-72.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). **Metodología de la Investigación** (6ª. ed.). México D.F.: Mc Graw-Hill.
- Jiménez, F. (2015). **La lúdica como actitud ante la vida cotidiana en la educación infantil**. *Psicología y Educación*, 11(2), 89-102.

- Molina, R. (2016). **Derecho al juego y desarrollo infantil: Análisis desde la Convención sobre los Derechos del Niño.** *Revista Latinoamericana de Derechos Humanos*, 17(1), 23-37.
- Moreno, J., & Peña, D. (2017). **El juego como estrategia de aprendizaje según Vygotsky: Un análisis sociocultural.** *Psicología y Educación*, 8(3), 45-62.
- Rodríguez, M., & Garzón, A. (2018). **La lúdica como herramienta pedagógica para el desarrollo emocional en la escuela primaria.** *Revista de Pedagogía*, 29(4), 77-89.
- Sánchez, P., Álvarez, R., & López, D. (2018). **El papel del juego en el desarrollo de las funciones ejecutivas en la infancia.** *Revista de Psicología Infantil*, 10(1), 15-27.
- Sánchez-Medina, J. A., Iglesias, A., & Delgado, A. (2016). **La importancia del juego en el desarrollo infantil: Implicaciones pedagógicas y sociales.** *Revista de Educación Infantil*, 34(2), 65-80.
- Stefani, A., & Andrés, M. (2016). **El patrimonio de los juegos infantiles y su valor educativo en la en la globalización.** OMEP-UNESCO: Revisión Educativa.

Sobre la autora



Noris Ortiz de Mejía. Licenciada en Psicología, Profesora de Segunda Enseñanza obtenido en la Universidad de Panamá. Ha sido docente integral en educación especial en el ISE-IPHE, cuenta con Maestrías en Educación Especial, en Psicopedagogía, en Psicología Escolar y recientemente se tituló como Doctora en Educación con Orientación en Educación Social y Desarrollo Humano-cursado en la Universidad Especializada de las Américas.