



“Ludiexpresión en el futuro de la Recreación”

Rosa Elena Pérez Atehortúa
Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid
reperez@elpoli.edu.co

Cómo la lúdica juega en un acto lúdico

- Conciencia de sí mismo
- Libertad en el movimiento
- Apreciación del texto
- Ver, oír, escuchar, palpar, gozar y ludiexpresar.
- Guños, palpaciones, enviar besos y abrazar = Alegremia ¹

1. PRECISIONES EPISTÉMICAS

Una vez vivenciada esta experiencia lúdica, conviene hacer unas aclaraciones epistémicas con respecto al tema de exposición: ¿qué es una dimensión?, ¿qué es la lúdica?, ¿qué es la ludiexpresión?, ¿a qué hace referencia lo lúdico?, ¿qué es el juego?, ¿qué es la recreación?, ¿qué es el tiempo?, ¿qué es el tiempo libre? ¿Qué es el tiempo de ocio? ¿Qué es una competencia lúdica?

1.1 *La dimensión*

Dentro de este marco ha de considerarse la dimensión en los diferentes estados de la existencia humana que se experimentan durante el camino hacia el ser único; son los pasos evolutivos a través de los cuales el ser experimenta una serie de procesos para regresar a una fuente divina, es el grado de libertad con el que podemos sensoperibir el espacio, desde que se está en el vientre de la madre.

La idea es que las dimensiones son **frecuencias** dentro de las cuales **vibramos**, son niveles de conciencia, son reiteraciones y estados en los cuales interactuamos; es expandir nuestra forma de percibir la realidad, ver, sentir la energía que se parece a la imaginación y

¹ Monsalvo Julio. www.alegremia.org.com. 2012. **Alegremia**: Alegría en la Sangre, que no se puede medir, pero se percibe. Armonía con toda forma de vida. Ale-sentir bienestar, alegría – emia: valores de sustancias químicas que se encuentran en la sangre de las personas, Alegría que bulle por el torrente circulatorio y se irradian a través de los protoplasmas, por ser átomos se trasunta en luminosos rostros y estrellas en los ojos. Componentes: aire, agua, alimento, albergue, amor, arte, aprendizaje, armonía.



a los sueños, dimensiones estas que están interconectadas con la cosmosensación, cosmovisión y cosmoacción⁽²⁾.

La **cosmosensación** es la capacidad de introyectar estímulos exteriores y volverlos propioceptivos por medio de los sentidos, es la estrecha relación que tiene el ser humano con la vida orgánica, con la naturaleza, como síntesis de la evolución humana, a través de los órganos sensoriales los cuales nos proporcionan la posibilidad de sentir, oler, ver, palpar, degustar entre otros.

La **cosmovisión** se refiere a la capacidad de ver y transformar lo observado, lo sentido, lo vivido; es la forma de apreciar, ver, y concebir el mundo desde ópticas y visiones diferentes.

Y la **cosmoacción**, es la capacidad de accionar y transformar lo sensoperceptivo y llevarlo a la acción sensomotriz con un enfoque de un ser holístico; permite el actuar creativamente frente a los fenómenos que se nos presentan en la vida, encaminados a la humanización y dinamización del ser humano; es la acción, el actuar frente a...

Pero antes de seguir adelante consideremos que, los **microcosmos** ⁽³⁾ son frecuencias vibratorias de la activación del ADN, es un manejo de conciencia elemental de cumplimiento de funciones, que activa el código genético e impulsa energéticamente al sistema celular y se experimenta desde la etapa prefetal, donde somos un conjunto de potencialidades, de divisiones celulares y funcionales; ya en la etapa fetal, flotamos, somos uno con el entorno, sin referencia temporoespacial. Cuando el niño empieza a diferenciarse del entorno como individuo puede expresar sus **deseos, gustos, necesidades y forma su ego**; comienza la fragmentación que es una etapa bien importante y significativa para el aprendizaje; experimenta un proceso de división del ser y se produce lo que llamamos la **personalidad**. Acá, en este punto, es bien notable la integración grupal, sin perder la individualidad, se ubican los sentimientos, emociones, sueños, fantasías, percibimos la **multidimensionalidad**, nos adentramos en una dimensión más avanzada, ya como ser, donde nos damos cuenta de nuestras responsabilidades, acciones, afectos por el otro o por el todo; es aquí precisamente cuando nos reconocemos como **unidad**, en el ya, en el aquí y en el ahora. Cabe concluir que como seres humanos nos vamos dimensionando en el

² XIII Congreso Panamericano de Educación Física. La recreación del hombre americano para el desarrollo. 1991. Pág. 27

³³ <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 9 - N° 62 - Julio de 2003



camino de la vida y esto nos da la posibilidad de entrelazarnos con la actitud lúdica, gozosa y alegre, que hay en el ser desde la misma concepción, en muchos de los casos.

1.2 *La lúdica*

Debe quedar bastante claro que con respecto a la lúdica, es bueno dar una mirada epistémica a dicho fenómeno y retomar algunos autores que han realizado precisiones al respecto para una mayor comprensión, pues como lo manifiesta el profesor colombiano Carlos Bolívar Bonilla⁽⁴⁾, la lúdica no se agota en el juego, así epistemológicamente sean términos sinónimos lúdica y juego.

Etimológicamente la lúdica, viene del francés: *ludique, ludicer, ludicrus*, que hace referencia al juego; del latín: **ludus**, que lo aplica al acto **lúdico**; en castellano se emplea el término **ludicro o ludicra** para designar el acto libre y voluntario, que elude la seriedad de la vida y que no busca una finalidad creativa, sino que tiene un fin en ella misma, de allí que, el acto lúdico es referido, a esa **actitud o postura trascendente** que tiene el ser humano frente a los fenómenos de la vida. Es un **acto integral**, es una **unidad del ser**, es el hombre mismo, que estudia, que juega, que integra la familia y que construye sociedad.

Carlos Alberto Jiménez, colombiano, estudioso de la dimensión lúdica define: “La lúdica como experiencia cultural, dimensión transversal que atraviesa toda la vida, es un proceso inherente al desarrollo en toda dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica, ligada a la cotidianidad en especial a la búsqueda del sentido de vida y la creatividad humana.

Carlos Bolívar Bonilla (colombiano) ⁽⁵⁾expresa que la lúdica es una necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias, reír, gritar, llorar, gozar; emociones estas orientadas hacia la entretención, diversión, el esparcimiento; la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas y medios de los cuales el juego es tan solo uno de ellos. Un pensamiento de mucha relevancia de este autor, dice:

”Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego” y la lúdica no se reduce o se agota en el juego, va más allá.

⁴ Bonilla Bolívar, Carlos. Una aproximación al concepto de lúdica. Revista Kinesis. Enseñanza y aprendizaje. Pág. 33. Junio 1997.

⁵ Idem. Pág. 34



De igual modo, Oscar Vahos Jiménez⁽⁶⁾, folclorólogo colombiano ya fallecido, planteó que la lúdica es una función cerebral, en donde se estimulan las conexiones cerebro corticales para producir estados de **endorfinas** que son sustancias, que podrían ser una especie de “**hormonas de la felicidad**”, actitud de alegría, que constituye un sistema lúdico con todas las características culturales, llegando a proponer una “didáctica **multimedial**, es decir, apropiarnos de todos los recursos posibles, para llegar por múltiples vías del conocimiento al educando”, utilizando como método constructivo **la creatividad**.

Otra definición frente a la lúdica nos la proporciona el profesor colombiano Héctor Ángel Díaz Mejía ⁽⁷⁾ Magíster en filosofía, epistemólogo y pedagogo de ciencias sociales. Manifiesta que las prácticas lúdicas son una condición en la construcción de experiencias de vida y en el aprendizaje de conocimientos prácticos para el desempeño como ciudadano de la vida civil. **En las prácticas de diversión como el billar, el fútbol, la parranda** se aprenden comportamientos, usos del lenguaje lúdico en sus dimensiones y sobre todo se aprende a interactuar en un contexto. De allí se producen la apropiación de los imaginarios y la construcción de nuevas realidades que perduran unas y transforman otras a la cultura.

Concepción Ros Ros, valenciana, dice que: “La dimensión lúdica del ser se transforma con la maduración, la experiencia y las características culturales y sociales. Una conducta lúdica implica libertad e imaginación, sensación y vivencia, adaptadas a las necesidades específicas ⁽⁸⁾.”

En este planteamiento el autor define dos componentes básicos de la lúdica, uno relacionado con **la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción de un espacio y tiempos determinados** mediante el cual el sujeto satisface curiosidades, emociones y necesidades, en interacción con otros sujetos; **el otro relacionado con la presencia del símbolo** que identifica objetos o situaciones reales. De esta naturaleza intrínseca son derivables categorías y principios para la interpretación de sus contenidos y la información de sus propias determinaciones como facultad del pensamiento. De allí se

⁶ Vahos Jiménez, Oscar. Juguemos 2. 2000.

⁷ Díaz Mejía, Héctor Ángel. Categorías y principios para la comprensión de la acción lúdica. Una reflexión epistemológica sobre el conocimiento de la lúdica. Bogotá, Cencad, 2001.

⁸ www.slideshare.net/starker/la-dimension-ludica - Estados Unidos



deriva el principio de la fantasía diferenciado de aquellas representaciones sobre las cuales se ha construido un principio de realidad.

En mi criterio, la lúdica es un **proceso interior que existe en cada ser humano, es una actitud positiva y trascendente que está implícita en todos los momentos de la existencia humana, actitud que busca la libertad, la creación y la felicidad**, cierto es, que pretende desinhibir al ser humano de encontrarse consigo mismo, busca la plenitud, el gozo y la trascendencia en su medio natural y social; así mismo, vivir los actos cotidianos **alegremente**.

Al respecto conviene precisar que la lúdica es la potencialidad creativa y trascendente del ser humano, la cual es expresada a través de diferentes formas y medios como: **Formas** expresivas, jugadas, intelectivas, ecológicas, integrativas, sociales, espirituales, éticas, culturales. Así mismo la lúdica es manifestada por **medio** de: la danza, el teatro, la poesía, la música, la contemplación, la plástica, el silencio, el juego, la fiesta y el ritual; es una actitud expresada desde diferentes manifestaciones como lo es la Ludiexpresión en los diferentes contextos.

1.3 La Ludiexpresión

Aquí he de referirme también a la Ludiexpresión como la capacidad que tiene el ser humano, *homo ludens*, de expresar sus sentimientos, emociones, superación desde el interior, para mostrar su liberación y proyecto de vida = proyecto de felicidad como hombre nuevo.

La ludiexpresión está fundamentada en aspectos teóricos y prácticos basados en aportes conceptuales como la recreación, el tiempo, el tiempo libre, el ocio, el trabajo, el juego, la creación y la expresión, como una forma de autorrealización humana, pretendiendo la configuración de un hombre y una mujer nuevos, con una actitud de disfrute frente a los fenómenos de la vida directamente relacionada con la cosmosensación, cosmovisión y cosmoacción, ya que el hombre está asumido como un *homo sapiens, un homo faber, homo ludens, homo Erectus, homo socius y homo videns*.

Ludi = motivación, alegría de aprender, entusiasmo, gozo, ética, afecto, superación, amor, pasión y transcendencia.



Expresión = liberación, expresión de sentimientos, emociones, autoconocimiento, autodominio, manifestación, espontaneidad, creatividad, buscando con ello lograr una actitud lúdica la cual tiene una estrecha relación con la cosmosensación, cosmovisión y cosmoacción, en la búsqueda de un hombre nuevo y feliz, en la expresión de la vida orgánica en el cosmos como síntesis de la evolución de la especie humana, la expresión de los procesos evolutivos individuales y colectivos, la expresión de la vida grupal organizada en culturas y la expresión creadora en todas sus manifestaciones encaminadas a la humanización del hombre y la mujer.

Para concluir, la Ludiexpresión⁽⁹⁾ es “el conjunto de estrategias de la recreación, orientadas hacia el descubrimiento, fortalecimiento y desarrollo de la actitud lúdica en la expresión dinámica y creadora de la vida del hombre y la mujer, en pos de un proyecto de felicidad que le dé sentido de realización y trascendencia individual y social”.

1.4 El juego

Es necesario recalcar que etimológicamente el juego viene de la raíz latina **Iocus**, que quiere decir juego en acción y efecto de jugar, pasatiempo, diversión, búsqueda de libertad, placer, goce. Acción de ganar y de perder, movimiento, chiste, azar y broma.

En el diccionario de la Real Academia de la Lengua Castellana de 1837, aparece la palabra juego con la siguiente definición: JUEGO = LUDUS, quiere decir, entretenimiento, diversión, juego en acción, ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde, acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa jugar, IOCARI hacer algo con el solo fin de entretener o divertirse, tomar parte en un juego.

El juego es tomado como una **acción o actividad libre**, una expresión micro de la lúdica, es la acción particular de ella. Es la acción libre, natural, espontánea, volitiva, que se realiza en pos de la búsqueda del placer, la gratuidad y el goce que produce a quien lo vivencia. El juego es estudiado por la **ludología**, que es la disciplina que se ocupa de

⁹ XIII Congreso Panamericano de Educación Física. La recreación del hombre americano para el desarrollo. 1991. Pág. 13.



estudiar el juego por el juego, sin ocuparse del sentido de esta acción antropológica, es la obtención del placer por jugar.

En el diario vivir de los seres, se da tanto el juego animal como el juego humano. En el primero se da el juego instintivo y en el humano además de lo instintivo se presenta el juego racional, social, creador y trascendente.

Se puede expresar que el juego humano es un conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado en que una serie de sujetos o grupos logran satisfacer necesidades, transformando los objetos y hechos de la realidad en fantasías.

En conclusión el juego humano va más allá del instinto del placer, del alán, del goce. El juego es **Play** (libertad) y **Game** (regla), es realidad y fantasía, es símbolo, es goce, es diversión, es desarrollo, es descanso y es trascendencia, en donde interviene el azar, lo sagrado, la magia, la habilidad y destreza del jugador para desarrollar su libertad y placer.

Con sano criterio hago un llamado revolucionario y fraternal a todos los dinamizadores de la pedagogía, que en muchas ocasiones olvidan el desarrollo de las competencias lúdicas como herramienta integradora y de gran valía en el proceso de enseñanza aprendizaje. Muchas veces al plantear las competencias, formar en competencias y evaluar por competencias, se deja de lado lo ludiexpresivo, asimilando las competencias genéricas evaluadas por las pruebas MEN y las pruebas Icfes (interpretativa, argumentativa y propositiva), solo desde un punto de vista racional (homo sapiens), dejando de lado la expresión lúdica de la emoción (homo ludens), de los sentires, de los sensopensares propios de los individuos. Falta reflexionar y tomar seriamente dicha competencia lúdica, que aunque todos la utilicen no se le está dando la significación que ella tiene, porque se están quedando en la concepción estrecha *del juego (en la acción) frente a la posibilidad amplia de la lúdica*. Al manejar esa errónea concepción, no se está permitiendo desarrollar el ser humano íntegro y lúdico en su totalidad. Hace falta sensibilizar el ambiente educacional frente a **la actitud lúdica** creativa, dando rienda suelta a la creatividad, a la realidad, la fantasía, la imaginación, la risa y la alegría; implementada esta concepción así, **el juego es carente de lúdica y la lúdica no juega allí**.

Recreación: Volver a crear, crear o producir de nuevo alguna cosa, divertir, deleitar, palabra en Inglés *recreation* que significa refrescar.



Tiempo: Dimensión del ser humano, es donde se puede manejar más las posibilidades de **la vida, con libertad y autonomía.**

“Hablar del tiempo es hablar de la vida misma”, vivir, llenar aspiraciones, **suplir necesidades**, de allí que podemos manifestar tener **un tiempo para mí.**

El tiempo para reencontrarse consigo mismo, repensarse, se analiza, se orienta, se actúa, de lo que soy y qué papel juega en el proyecto de vida.

es tener tiempo para sí, para su mismidad, como ser vivo, en el cosmo y en la transformación del universo, como un homo sapiens, homo faber y homo ludens.

Tiempo total: **Tiempo para: Vivir**

- **Trabajar**
- **Estudiar.**
- **Para compartir**

Tiempo parcial: **Tiempo de Ocio**

- **Tiempo Fisiológico.**
- **Tiempo constreñido**
- **Tiempo Social.**
- **Tiempo Cultural.**
- **Tiempo libre.**

Tiempo para compartir:

Se descubre que hay otro *tiempo para compartir*, que es ese tiempo en donde se reafirman y se afianzan las relaciones afectivas, se intercambian experiencias, se trabaja con proyección grupal y social.

Tiempo libre: Es el tiempo que la gente le dedica a ciertas actividades, que no corresponde al tiempo de estudio y de trabajo.

Es estar libre de...

Y estar libre para...



Tiempo de ocio: **Es un tiempo libre, descanso, creación, contemplación, sublimación, fiesta, goce, hacer lo que le venga en gana.**

**Conjunto de ocupaciones,
en las que una persona emplea el
tiempo libre sin obligación,
actitud de estado de tranquilidad,
libertad y contemplación del espíritu humano contrapuesto al trabajo.**

**Cesación del trabajo,
Inactividad,
que sirve como descanso
de otro tiempo libre.**

1.5 Las Competencias

Algunas de las definiciones internacionales sobre competencias.

Provincia de Quebec, Canadá ⁽¹⁰⁾.

“Una competencia es el conjunto de comportamientos socio-afectivos y habilidades cognitivas, psicológicas, sociales, motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, una función, una actividad o una tarea”. Se refiere además a un conjunto de facultades que hacen posible que una persona se desempeñe bien en una tarea, tenemos claramente la distinción entre una competencia y el desempeño concreto que ella hace posible.

“La competencia se concibe como una compleja estructura de atributos necesarios para el desempeño en situaciones específicas. Es una compleja combinación de atributos (conocimientos, actitudes, valores y habilidades), para poder ejecutar las tareas necesarias en determinadas situaciones”.

¹⁰ www3.udenar.edu.co/viceacademica/fletec/.../competencias/.



Australia

“Saber hacer algo con los aprendizajes que ha adquirido, saber hacer con los conocimiento, dónde aplicarlos, cómo hacerlo, porqué y para qué. Las competencias son entendidas como las capacidades de poder llevar a cabo una labor o una tarea y operativizar, accionar los diferentes conocimientos, habilidades, valores de una manera integral, en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida, en el ámbito personal, social, laboral, cultural; aplicando los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes para un desempeño efectivo”.

2. COMPETENCIAS LÚDICAS

Antes de hablar de competencias lúdicas es importante considerar una de las competencias planteadas en la actualidad, las competencias **Integradoras** ⁽¹¹⁾, cuya capacidad se enfoca en el manejo de conflictos, pacífica y constructivamente; requiere de ciertos conocimientos sobre dinámicas de conflictos, de competencias cognitivas como la capacidad de generar opciones creativas. Competencias emocionales como el manejo del temperamento ante una situación de conflicto y competencias comunicativas como la capacidad de transmitir asertivamente sus intereses sin agredir a los demás.

La anterior competencia tiene estrecha interacción con la creatividad, recursividad, respeto por la diferencia, la cual se logra a través del diálogo, la concertación, el humor, la risa, la felicidad y la actitud positiva frente a diferentes contextos, creados a través de las vivencias y prácticas lúdico-creativas del ser humano.

Ahora bien, la competencia lúdica es la capacidad que tiene el ser humano de poder expresarse con libertad en la práctica de los diferentes aprendizajes del gozo, alegría, actitud positiva, creatividad y los retos que afronta en los diferentes contextos donde interactúa. La competencia lúdica tiende al saber divertirse, crear, ser feliz; está explícita en la dimensión expresiva que le permite al ser humano manifestar lo que siente, cree, piensa, sabe y conoce; dando oportunidad de hacer, transformar, practicar, elaborar; le permite a otros conocer lo que existe en mi mente y expresar mi ser lúdico.

¹¹ *Idem*.www3.udenar.edu.co



Para un mejoramiento y cualificación del acto educativo y la calidad de vida, propongo las siguientes competencias lúdicas para que sean tenidas en cuenta en la reflexión pedagógica y llevadas a la acción del ejercicio docente, pues se toma como el referente equívoco sólo el “juego como lúdica”, desconociendo el sentir lúdico en el contexto propio y el concepto de la vida.

Competencias lúdicas

1. Vivencia el juego, la recreación, el tiempo, el tiempo libre, y el ocio como componentes fundamentales de la actitud lúdica contextualizándolo en su quehacer cotidiano.
2. Expresa diferentes emociones, según su estado anímico en pos de su libertad personal, goza, recrea y dinamiza, su diario vivir con humor para recrear su existencia; juega, baila trabaja, ríe, contempla, resuelve, construye y participa en momentos de trascendencia humana con gratuidad.
3. Desarrolla su proyecto de felicidad, anhela ser amante de la vida de la belleza, la verdad, la bondad y el gozo, vivenciando con ello su existencia lúdica humana.
4. Se proyecta como homo ludens, con mirada positiva para transformar la realidad de hechos dolorosos a momentos de alegremia.
5. Es crítico, analítico y proactivo frente a los fenómenos de la existencia, con alegría y trascendencia, resolviendo creativamente los problemas que se le presenten en los diferentes contextos, con actitud de cambio y positivismo para ser un hombre nuevo.
6. Construye y participa en momentos de trascendencia humana con gozo a través de las diferentes manifestaciones lúdicas como: el juego, el baile, el trabajo, la contemplación y la recreación de la naturaleza.
7. Desarrolla actividades de enseñanza y aprendizaje fundamentadas en la articulación de conocimientos, conceptos y procedimientos de los saberes de la disciplina, de la didáctica, la historia, la epistemología y la pedagogía.
8. Planea, organiza, ejecuta y evalúa proyectos lúdicos que dinamicen procesos formativos del ser humano en diferentes grupos poblacionales.



9. Usa de manera responsable los Medios y Tecnologías de la Información y la Comunicación (MTIC). Comprende las oportunidades, implicaciones y riesgos de la utilización de MTIC en el trabajo colaborativo y la participación en comunidades virtuales.

***“Cuando la actitud lúdica deja de vibrar en nuestro ser;
Cuando no reímos, no jugamos, no contemplamos y nos volvemos aburridos:
Perdemos la existencia”***

(Rossy Pérez)

Referencias Bibliograficas

- AGUILAR, Cortés Lupe. Tiempo libre, noción y tendencias por impacto de las nuevas tecnologías en el tiempo libre de los adolescentes (12 a 16 años)
- BOLAÑO Mercado Tomas Emilio. Diccionario de recreación y el que hacer del ocio. Editorial Kinesis año 2005 – 2006.
- BONILLA Carlos Bolívar. Aproximaciones al concepto de Lúdica. Revista Kinesis.
- DINELLO, Raimundo. Pedagogía de la Expresión Ludorecreativa, Tratado de Educación.
- DUMAZEDIER, J.: Hacia una civilización del ocio. Barcelona, Estela, 1968.
- HUIZINGA, Johan. El homo Ludens. Ed. emecé Buenos Aires Argentina 1972.
- JIMENEZ V, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. MAGISTERIO: Santa Fe de Bogotá, 1996
- COLOMBIA. Ley general del deporte 181. Artículo 5
- MAX NEEF Manfred. El desarrollo a escala humana. Editorial Nordan- Comunidad. Uruguay 1998.
- MEMORIAS 1° Congreso Internacional Neuropedagogia lúdica fundación Ecosófica de Colombia 2012
- MEMORIAS Primer congreso internacional de Neuropedagogía Lúdica. Bogotá, septiembre 12 de 2012. Fundación Ecosófica de Colombia. Pág. 223
- Minerva Torres, Carmen El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 127
- COLOMBIA. Ministerio de Educación Nacional. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte. Primera edición 2010.
- Ministerio de Educación Nacional. Resolución 5443 de 2010
- MONSALVO, Julio. Alegremia.



PÉREZ Atehortúa Rosa Elena “Rossy”. Documento de estribillos, canciones, conteos y lúdica. Doc de taller literario año 1998. Libro de Juegos Estacionarios de Piso y de Pared. Proyecto gozando en la escuela.

PÉREZ Atehortúa Rosa Elena “Rossy”. Dinámicas de grupo, técnicas grupales y juego, jugando a ser libres Ed Kinesis, año 2010

VAHOS Jiménez Oscar. Juguemos cultura para la paz. 1998 y Juguemos dos. Año 2000

XIII Congreso Panamericano de Educación Física, Ludiexpresión Americana, la recreación del hombre Americano para el desarrollo. Año 1991.