

## Actividades lúdico-recreativa para instituciones educativas

Leisure-recreational activities for educational institutions

Jamer Ivan Quintero Martinez\*

[jaivquima@gmail.com](mailto:jaivquima@gmail.com)

Andrés Paternina Coronado\*\*

[andresp177@gmail.com](mailto:andresp177@gmail.com)

Fernando Antonio De La Espriella Arenas\*\*\*

[fdelaespriella@correo.unicordoba.edu.co](mailto:fdelaespriella@correo.unicordoba.edu.co)

\*Universidad de Córdoba, Colombia. \*\* Universidad de Córdoba, Colombia. \*\*\* Universidad de Córdoba, Colombia.

---

Recibido: 19/07/2023-Aceptado: 14/12/2023.

Correspondencia: [jaivquima@gmail.com](mailto:jaivquima@gmail.com)

### Resumen

Este proyecto sobre programas lúdico-recreativos se centra en la implementación de actividades que combinan el juego y la recreación. Estas actividades buscan proporcionar beneficios tanto físicos como mentales para los participantes. El objetivo principal es crear un ambiente divertido y participativo que contribuya al desarrollo integral de las personas. Además, tu proyecto puede incluir estrategias para adaptar estas actividades a diferentes grupos de edad y contextos, con el fin de maximizar su impacto positivo en la comunidad. La idea central es promover la salud, el bienestar y la interacción social a través de programas diseñados para ser atractivos y estimulantes.

**Palabras clave:** Programas lúdicos, recreativos, desarrollo integral, participación, salud, bienestar, adaptación, interacción social.

### Abstract

*This project on recreational-recreational programs focuses on the implementation of activities that combine play and recreation. These activities seek to provide both physical and mental benefits for participants. The main objective is to create a fun and participatory environment that contributes to the comprehensive development of people. Additionally, your project may include strategies to adapt these activities to different age groups and contexts, in order to maximize their positive impact on the community. The central idea is to promote health, well-being and social interaction through programs designed to be attractive and stimulating.*

**Keywords:** *Recreational, recreational programs, comprehensive development, participation, health, well-being, adaptation, social interaction.*

---

## **INTRODUCCIÓN**

El juego ha sido una parte fundamental en el desarrollo humano desde tiempos inmemoriales. A través de los juegos, los seres humanos han aprendido habilidades sociales, cognitivas y emocionales de vital importancia. En el contexto educativo, las actitudes lúdicas recreativas han comenzado a ganar reconocimiento como una herramienta valiosa para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Este ensayo se centra en explorar la importancia de las actitudes lúdicas recreativas en los estudiantes y cómo pueden contribuir al proceso educativo.

### **El juego como herramienta educativa**

El juego no es simplemente una actividad de ocio, sino una poderosa herramienta educativa. Los niños tienen una inclinación natural hacia el juego, y esta inclinación puede aprovecharse para fomentar el aprendizaje de manera efectiva. El juego puede utilizarse para abordar una amplia variedad de objetivos educativos, desde el desarrollo de habilidades cognitivas hasta la promoción de habilidades sociales y emocionales.

### **Desarrollo cognitivo**

El juego fomenta el desarrollo cognitivo de los estudiantes al estimular su pensamiento crítico, resolución de problemas

y habilidades de toma de decisiones. Juegos como rompecabezas, juegos de mesa y actividades matemáticas lúdicas pueden ayudar a fortalecer estas habilidades esenciales. Además, el juego promueve la creatividad y la imaginación, lo que puede llevar a una comprensión más profunda de los conceptos.

### **Habilidades sociales y emocionales**

Las actitudes lúdicas recreativas también son fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes. Los juegos de equipo, por ejemplo, promueven la colaboración, la comunicación y la empatía. Los niños aprenden a trabajar juntos, a respetar las reglas y a manejar la competencia de manera saludable. Estas habilidades son esenciales tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana.

### **Motivación y compromiso**

El juego crea un ambiente de aprendizaje divertido y motivador. Los estudiantes que participan en actividades lúdicas recreativas a menudo muestran una mayor motivación para aprender y están más comprometidos con las tareas escolares. Esto se debe a que el juego les permite experimentar el aprendizaje de una manera menos estresante y más atractiva.

## **Beneficios de las Actividades Lúdicas y Recreativas**

1. Promoción del bienestar físico y mental: Las actividades lúdicas y recreativas, como el deporte, la danza, la música y los juegos de mesa, ofrecen una vía para liberar tensiones y reducir el estrés. La liberación de endorfinas durante la actividad física contribuye a mejorar el estado de ánimo y a reducir la ansiedad y la depresión.

2. Fomento del aprendizaje: Estas actividades no solo se limitan a la diversión, sino que también estimulan la mente. Los juegos de estrategia, por ejemplo, mejoran la toma de decisiones y la resolución de problemas. Las actividades artísticas, como la pintura o la música, fomentan la creatividad y la expresión personal.

3. Desarrollo de habilidades sociales: Los programas de actividades lúdicas y recreativas fomentan la interacción social. Jugar en equipo o participar en clases de grupo promueve la empatía, la cooperación y la comunicación efectiva.

4. Inclusión y diversidad: Estos programas pueden ser adaptados para incluir a personas de todas las edades y habilidades. Esto fomenta la diversidad y la inclusión, lo que es esencial en la sociedad actual.

## **Contextos de Aplicación**

1. Educación: En el ámbito educativo, la inclusión de actividades lúdicas y recreativas en el plan de estudios puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los juegos educativos hacen que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

2. Salud: En el campo de la salud, se utilizan programas de actividad física y terapia recreativa para mejorar la salud física y emocional de las personas. Esto es especialmente relevante en la rehabilitación de pacientes.

3. Recreación comunitaria: En las comunidades, la organización de eventos y actividades recreativas fortalece los lazos sociales y crea un sentido de pertenencia. Los parques públicos y centros comunitarios son lugares ideales para estas iniciativas.

Las actitudes lúdicas recreativas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo y el aprendizaje de los estudiantes. Al aprovechar el poder del juego, los educadores pueden mejorar significativamente la experiencia educativa de sus alumnos. Fomentar la creatividad, fortalecer las habilidades cognitivas y promover las habilidades sociales y emocionales son solo algunos de los beneficios que el juego puede aportar a esta etapa crucial del desarrollo escolar. Por lo

tanto, es esencial que las escuelas y los docentes consideren la inclusión de actividades lúdicas recreativas en el plan de estudios para garantizar un aprendizaje completo y efectivo.

Las actitudes lúdicas recreativas en los estudiantes: Fomentando el aprendizaje a través del juego

### **Análisis del contexto mundial**

El objetivo era realizar una metaagregación de estudios cualitativos sobre la interacción entre el aprendizaje lúdico, los materiales digitales y la actividad física en la educación superior. Por ello, tenemos esta investigación sobre interacción entre el aprendizaje lúdico, los materiales digitales y la actividad física en la educación superior: una revisión sistemática de estudios cualitativos que utilizan metaagregación y GRADE-CERQual (Händel et al., 2023). La síntesis mostró que los beneficios de la interacción entre jugadores lúdicosEl aprendizaje, los materiales digitales y la actividad física en la educación superior fueron que los estudiantes se sintieron motivados por actividades de aprendizaje gamificadas, incluidos temas como el espíritu competitivo, la recepción de recompensas, la colaboración y la creatividad.

Un fenómeno que se sabe que tiene un efecto positivo en el trabajo en equipo

eficiente, es decir, en el rendimiento y la satisfacción del equipo, es la experiencia de flujo, tanto a nivel individual como de equipo. Los enfoques de la psicología positiva pueden contribuir al trabajo en equipo eficiente al fomentar los potenciales y recursos existentes de los miembros del equipo y, por lo tanto, aumentar el flujo individual y el flujo del equipo en el trabajo. Investigaciones como una forma lúdica de promover el flujo del equipo: evaluación de un juego de mesa de psicología positiva para la formación de equipos (Kloep et al., 2023).

El estudio de las posibilidades lúdicas puede concentrarse en posturas, acciones o actividades corporales específicas, o en diversas necesidades que motivan el uso de los espacios urbanos por parte de las personas. Las percepciones y acciones lúdicas de la gente se ilustran a través de estudios de umbrales, frentes costeros y obras de arte públicas. Investigaciones como descubriendo las posibilidades lúdicas de los espacios urbanos (Stevens, 2023). El juego proporciona un marco metodológico útil para examinar las ricas percepciones sensoriales y las diversas posibilidades de acción que presentan los espacios urbanos, que pueden ser difíciles de observar, documentar y explicar.

El juego y las alfabetizaciones lúdicas dan forma a espacios esenciales para la pertenencia, la conexión, la transformación y la alegría: desde inmersiones encarnadas en mundos de fantasía hasta la creación de grupos guiados por intereses repletos de conocimientos e identidades variados, y la alteración de las jerarquías sociales a través de la restauración de juegos de roles. Investigaciones como lo es pluralidades lúdicas: explorando el juego y las alfabetizaciones lúdicas en todas las edades, espacios y lugares (Mannard, 2023). Mas sin embrado las lúdica que surgen en todas las edades, espacios y lugares, esta revisión aboga por un giro hacia los mundos del juego imaginativos, desordenados e incontrolables en futuras investigaciones y prácticas.

El despliegue de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades para la vida ha recibido poca atención. Esta revisión describe los métodos y resultados de las intervenciones de prevención del tabaquismo utilizando juegosActividades para desarrollar habilidades para la vida en niños y preadolescentes. Investigaciones como intervenciones de prevención del tabaquismo: desarrollo de habilidades para la vida a través de actividades lúdicas entre niños y preadolescentes: una revisión sistemática (Poquet et al., 2023). En niños y adolescentes,

las conductas de riesgo, como el consumo de tabaco, pueden abordarse mediante el desarrollo de habilidades para la vida.

Los métodos de enseñanza y aprendizaje se centran principalmente en el contenido del conocimiento más que en una experiencia de aprendizaje. Hoy en día se ha incrementado el uso de juegos lúdicos. enfoques de enseñanza y aprendizaje. El aprendizaje basado en juegos (GBL) interactúa de forma lúdica con materiales educativos. Investigaciones como lo es eficacia del aprendizaje basado en juegos: un estudio transversal en estudiantes de medicina (Natarjan et al., 2023). Empleamos dos aplicaciones basadas en juegos (Kahoot y Quizizz) y el método tradicional de aprendizaje mediante preguntas de opción múltiple (MCQ) y comparamos su eficacia para brindar un aprendizaje productivo basado en la diversión a los estudiantes de medicina.

En este documento de trabajo en progreso, analizamos nuestro trabajo para desarrollar un sistema de juego adaptativo para personas con demencia. El sistema utiliza AR basada en proyecciones e interfaces de usuario naturales para presentar el contenido del juego de una manera atractiva y que permita una interacción significativa. Investigaciones como lo es

desarrollo de un sistema de juego para brindar experiencias lúdicas agradables a personas en todas las etapas de la demencia (Wenkai et al., 2023). Posteriormente, nuestro objetivo es investigar si cada una de estas experiencias podría ser disfrutada por usuarios con distintos niveles de deterioro cognitivo.

### **Análisis del contexto latinoamericano**

Las oportunidades de juego activo parecen influir en el nivel de actividad física durante la infancia. Sin embargo, sigue habiendo una brecha sobre qué oportunidades ambientales, incluido el entorno físico de la guardería, podrían tener un impacto positivo en el nivel de actividad física en los niños en edad preescolar. Por ello, se encontraron investigaciones como lo es oportunidades ambientales físicas para el juego activo y el nivel de actividad física en preescolares: un análisis multicriterio (Nobre et al., 2022). El juego tiene un efecto positivo sobre la actividad física en los preescolares y debe fomentarse en diferentes segmentos sociales.

Este artículo examina los efectos espaciales derivados de la rehabilitación y peatonalización de los dos corredores culturales más importantes del Centro Histórico de la Ciudad de México (CHCM): Regina-San Jerónimo y Madero-Gante-Condesa. Investigaciones como lo es efectos

espaciales de la tematización cultural para la recreación y el turismo en los corredores culturales peatonales del Centro Histórico de la Ciudad de México | Efectos espaciales de la tematización cultural para la recreación y el turismo en los corredores culturales peatonales del Centro Histórico de la Ciudad de México (Benítez et al., 2019).

Este estudio presenta una propuesta para la comprensión de la recreación educativa y su relación con el clima escolar. La propuesta se desarrolló a partir de una evaluación realizada en un programa del gobierno de Chile que se implementa desde 2017 en 371 escuelas de todo el país. Investigaciones como lo es recreación educativa en la escuela: De la actividad física al fortalecimiento de la convivencia escolar | Recreación educativa en la escuela: Desde la actividad física hacia el fortalecimiento de la convivencia escolar (Urbina et al., 2020).

En este estudio, nuestro objetivo fue explorar las asociaciones entre el estatus socioeconómico (ESE) (es decir, educación y ocupación de los padres, calidad del hogar y hacinamiento), estilos de temperamento (es decir, surgencia, emocionalidad negativa y capacidad reguladora) y las relaciones diádicas y tempranas. Comportamientos triádicos de comunicación no verbal. Por ello, tenemos esta investigación de factores

sociales e individuales modulan las interacciones entre padres e hijos: lecciones de sesiones de juego libre en una muestra argentina (Gago et al., 2020).

Este fue un estudio controlado cuasiexperimental. Se evaluaron el IMC, conocimientos sobre nutrición, frecuencia de consumo de alimentos y nivel de actividad física. El programa “Como jugando” incluyó actividades lúdicas y vivenciales para escolares e involucró tanto a docentes como a padres de familia. Investigaciones como lo es evaluación de impacto de la intervención educativo-motivacional “como jugando” para prevenir la obesidad en escolares del cercado de lima: Resultados en el primer año | Evaluación del impacto de la intervención educativa-motivacional “como jugando” para prevenir la obesidad en escolares del cercado de lima: Resultados al primer año (Aparco et al., 2017).

El juego de los niños al aire libre, existe una creciente preocupación por su disminución. Esta revisión sistemática sintetizó evidencia sobre los correlatos del juego al aire libre. Por ello, esta investigación de revisión sistemática de las correlaciones entre el juego y el tiempo al aire libre entre niños de 3 a 12 años (Lee et al., 2021). El trabajo futuro debería investigar las interacciones y los procesos de múltiples

variables en diferentes niveles para comprender mejor los mecanismos a través de los cuales se pueden optimizar las oportunidades de juego /tiempo al aire libre para los niños, prestando especial atención a las diferentes condiciones en las que los niños nacen, viven y viven. jugar.

La conducta social es un comportamiento dirigido a la sociedad y entre miembros de una misma especie, teniendo influencia en el entorno circundante, donde pueden desempeñar acciones lúdicas desde un rol. Investigaciones como lo es actividades recreativas para mejorar el comportamiento social. Estudio en niños y adolescentes de 9 a 14 años Actividades recreativas para mejorar la conducta social. Estudio en niños y adolescentes entre 9-14 años (Calero et al., 2017). las actividades recreativas son una alternativa viable y eficiente para mejorar el comportamiento social en la muestra estudiada.

### **Análisis del contexto nacional**

La Ciclovía es un programa mundial en el que las calles se cierran temporalmente al transporte motorizado para crear un espacio de recreación y juego al aire libre. Entre niños y adultos. El objetivo de este estudio fue evaluar las asociaciones entre la actividad física (AF), el tiempo de sedentarismo (SED), el índice de masa corporal y la participación

en la Ciclovía en niños de 9 a 13 años. Investigaciones como lo es calles activas para la niñez: El caso de la Ciclovía de Bogotá (Triana et al., 2019).

### **Pregunta problema**

¿Cuál es el estado actual de las actividades lúdico-recreativas en las instituciones educativas desde la revisión sistemática?

### **Objetivo general**

Analizar bibliométricamente el estado actual de las actividades lúdico-recreativas en las instituciones educativas desde la revisión sistemática.

### **Objetivos específicos**

Identificar los antecedentes teóricos del estado actual de las actividades lúdico-recreativas en las instituciones educativas desde la revisión sistemática.

Determinar los principales países, autores, universidades, revistas, áreas, tipos de documentos, instituciones patrocinadoras que más se relacionan con el objeto de estudio de este artículo.

La práctica regular de actividades físicas es esencial para mantener una buena salud física y mental, así como para prevenir enfermedades crónicas no transmisibles como la obesidad, la diabetes y la hipertensión. Sin embargo, muchos estudiantes de hoy en día llevan un estilo de

vida sedentario, pasando largas horas sentados en el colegio y en casa, y dedicando poco tiempo a actividades físicas y deportivas.

Por lo tanto, es importante desarrollar estrategias que promuevan y fomenten la actividad física y el deporte entre los estudiantes, especialmente en el entorno escolar, donde los estudiantes pasan la mayor parte del tiempo. Las actividades lúdico-recreativas son una excelente opción, ya que pueden ser atractivas y divertidas para los estudiantes, al mismo tiempo que contribuyen a mejorar su condición física.

En este contexto, la Institución Educativa Antonia Santos puede beneficiarse de la implementación de un programa de actividades lúdico-recreativas que tenga como objetivo mejorar la condición física de sus estudiantes. Un programa de este tipo puede ayudar a fomentar la actividad física, a promover hábitos de vida saludable, y a mejorar la salud y el bienestar de los estudiantes. Por lo tanto, la investigación propuesta busca desarrollar un programa de actividades que contribuya al mejoramiento de la condición física de los estudiantes de la Institución Educativa Antonia Santos.



## **METODOLOGÍA**

En este artículo, presentamos una revisión sistemática exhaustiva de la literatura existente sobre el tema y proporcionamos recomendaciones para futuras investigaciones.

Formulación de la pregunta de investigación: Se debe definir claramente la pregunta de investigación que se quiere responder. Por ejemplo, “¿De qué manera se pueden desarrollar actividades lúdico-recreativas que sean capaces de mejorar la condición física de los estudiantes de la institución Antonio Santos?”

Búsqueda de la literatura: Se debe realizar una búsqueda exhaustiva de la literatura relevante utilizando bases de datos como Scopus, entre otras. Se pueden utilizar términos de búsqueda como “Actividades lúdico-recreativas”, “condición física”, “recreación, didáctica, motivación, compromiso entre otros.

Selección de estudios: Se deben aplicar criterios de inclusión y exclusión para seleccionar los estudios que se incluirán en la revisión sistemática. Esto puede incluir criterios como el tipo de estudio, el tamaño de la muestra, la duración del estudio, entre otros.

Evaluación de la calidad metodológica: Se debe evaluar la calidad metodológica de

los estudios incluidos en la revisión sistemática.

Extracción de datos: Se deben extraer los datos relevantes de los estudios seleccionados, como el tipo de programa de actividades lúdico-recreativas en pro de mejorar la condición física de los estudiantes, los resultados del estudio, entre otros aspectos relevantes.

Análisis de los datos: Se debe realizar un análisis estadístico de los datos extraídos para determinar si hay una asociación significativa entre Actividades lúdico-recreativas y la condición física.

Síntesis y presentación de los resultados: Se deben sintetizar y presentar los resultados de la revisión sistemática en un informe claro y conciso que responda a la pregunta de investigación formulada en el paso 1.

Discusión e interpretación de los resultados: Se deben discutir e interpretar los resultados de la revisión sistemática en el contexto de la literatura existente y hacer recomendaciones para futuras investigaciones.

Conclusiones: Se deben resumir las principales conclusiones de la revisión sistemática y destacar las implicaciones prácticas para los estudiantes de la institución Antonio Santos.

### **Población y muestra**

Según la base de datos Scopus existen 323 documentos científicos. De ellos 247 son artículos científicos, 53 artículos de revisión, 10 son conferencias en eventos científicos y 8 capítulos de libro.

De los documentos estudiados 191 están en idioma inglés, 14 en ruso, 32 en alemán, 6 en español y 19 documentos científicos en francés. Así mismo, tenemos 76 artículos científicos en revistas de acceso abierto.

### **RESULTADOS**

La investigación sobre las actividades lúdico recreativas es importante por varias razones:

**Salud y bienestar:** Las actividades lúdicas y recreativas promueven la salud física y mental. Estas actividades pueden ayudar a reducir el estrés, mejorar el estado de ánimo, aumentar la energía y fomentar la actividad física, lo que a su vez contribuye a un estilo de vida más saludable.

**Desarrollo cognitivo:** El juego y la recreación estimulan el desarrollo cognitivo en niños y adultos. Estas actividades fomentan la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el aprendizaje a lo largo de la vida.

**Integración social:** Participar en actividades lúdico recreativas puede

promover la interacción social, fortalecer las relaciones y ayudar a construir comunidades fuertes. Estas actividades proporcionan oportunidades para conectarse con otras personas, lo que es esencial para el bienestar emocional.

**Diversidad cultural:** Las actividades recreativas pueden tener raíces culturales profundas y ofrecer una forma de preservar y compartir tradiciones. Investigar estas actividades puede ayudar a comprender mejor la diversidad cultural y promover la tolerancia y la inclusión.

**Oportunidades económicas:** La industria del entretenimiento y el turismo depende en gran medida de las actividades lúdicas y recreativas. Investigar estas actividades puede ayudar a impulsar el turismo y la economía local.

**Prevención y tratamiento de problemas de salud mental:** Las actividades lúdicas y recreativas pueden utilizarse como herramientas terapéuticas en el tratamiento de problemas de salud mental, como la depresión, la ansiedad y el estrés postraumático. Investigar su eficacia en este contexto es esencial.

**Educación:** El juego y la recreación pueden ser herramientas efectivas para la educación. Investigar cómo se pueden incorporar en programas educativos puede

mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

**Sostenibilidad:** Muchas actividades recreativas se desarrollan en entornos naturales. Investigar cómo se pueden llevar a cabo de manera sostenible es crucial para conservar el medio ambiente y proteger la biodiversidad.

### **Actividades lúdico recreativas**

Las actividades lúdico recreativas son de gran importancia en la vida de las personas, especialmente en el desarrollo de niños, adolescentes y adultos, por diversas razones:

**Desarrollo físico:** Las actividades lúdicas y recreativas promueven la actividad física, lo que es fundamental para mantener un estilo de vida saludable. Estas actividades ayudan a mejorar la coordinación, el equilibrio, la resistencia y la fuerza muscular.

**Desarrollo mental:** Estas actividades estimulan el pensamiento creativo, la resolución de problemas y el aprendizaje. A través de juegos y recreación, las personas pueden ejercitar su mente y desarrollar habilidades cognitivas.

**Relaciones sociales:** Participar en actividades lúdicas y recreativas fomenta la interacción social. Puedes establecer vínculos con otras personas, fortalecer amistades y

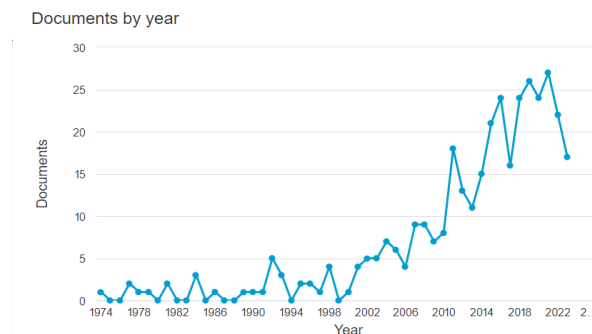
desarrollar habilidades sociales como el trabajo en equipo y la empatía.

**Reducción del estrés:** El juego y la recreación son excelentes formas de liberar el estrés y la tensión acumulada. Estas actividades permiten relajarse y olvidarse de las preocupaciones diarias, lo que contribuye a la salud mental.

**Mejora del estado de ánimo:** Participar en actividades lúdicas y recreativas puede aumentar la liberación de endorfinas, lo que mejora el estado de ánimo y la sensación de bienestar. (Gráfico 1).

Gráfico 1.

Evolución histórica de las actividades lúdico recreativas.



Fuente. Scopus 2023

La evolución histórica de las actividades lúdico-recreativas ha sido influenciada por una variedad de factores a lo largo de los siglos, incluyendo cambios en la sociedad, la tecnología y la cultura. Aquí te proporciono un resumen de la evolución de las actividades lúdico-recreativas a lo largo del tiempo:

**Prehistoria:** Desde los primeros seres humanos, se han encontrado evidencias de juegos y actividades recreativas en forma de pinturas rupestres, dados, y otros artefactos. Estos juegos a menudo tenían un propósito social y cultural.

**Antigüedad:** En civilizaciones como la griega y la romana, se practicaban deportes, juegos de mesa, teatro y otras actividades recreativas. Los juegos de azar eran populares en muchas culturas.

**Edad Media:** Durante este período, los juegos y actividades recreativas eran a menudo influenciados por la religión. Los torneos de caballeros, el ajedrez y las festividades religiosas eran comunes.

**Renacimiento:** El Renacimiento vio un resurgimiento en las artes, la música y la danza como actividades recreativas. Se desarrollaron juegos de salón más elaborados, como el ajedrez y el backgammon.

**Siglos XVIII y XIX:** El período de Ilustración y la Revolución Industrial llevaron a un aumento en la disponibilidad de juegos y juguetes. Se popularizaron juegos como el dominó y el rompecabezas.

**Siglo XX:** La tecnología desempeñó un papel importante en la evolución de las actividades lúdico-recreativas. Los videojuegos, el cine y la televisión se

convirtieron en formas de entretenimiento populares.

**Siglo XXI:** La era digital ha llevado a una revolución en las actividades lúdico-recreativas. Los juegos de video, las redes sociales y las aplicaciones móviles son dominantes en la cultura contemporánea. También ha habido un renovado interés en actividades tradicionales, como juegos de mesa y deportes al aire libre.

**Actualidad:** La pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto significativo en las actividades recreativas, con un aumento en los juegos en línea, las redes sociales y el entretenimiento en el hogar. Las personas buscan cada vez más actividades recreativas que se puedan realizar de forma segura en casa o al aire libre.

### **Revistas científicas que más han publicado sobre las actividades lúdico recreativas**

Las revistas científicas desempeñan un papel fundamental en la investigación y difusión de conocimientos en diversas áreas, incluyendo las actividades lúdico-recreativas. Aquí hay varias razones que destacan la importancia de las revistas científicas en este campo:

**Difusión del conocimiento:** Las revistas científicas proporcionan un medio para que los investigadores compartan sus hallazgos

con la comunidad académica y el público en general. Esto facilita la transmisión de información valiosa sobre actividades lúdico-recreativas, lo que puede ser beneficioso para educadores, profesionales de la salud, responsables de políticas y el público en general.

**Rigor científico:** Las revistas científicas siguen un proceso de revisión por pares en el que expertos en el campo evalúan la calidad y validez de los artículos antes de su publicación. Esto garantiza un alto nivel de rigor científico en los estudios y contribuye a la confiabilidad de la información presentada.

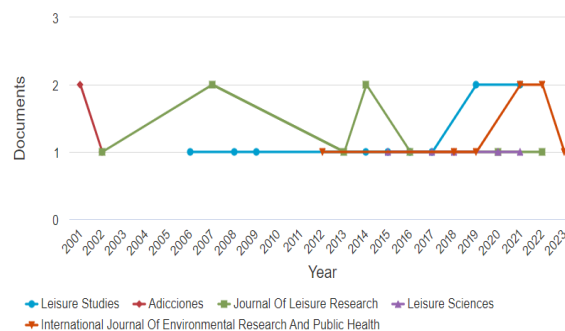
**Avance en la investigación:** A través de la publicación en revistas científicas, los investigadores pueden construir sobre el trabajo de otros y avanzar en el conocimiento en el campo de las actividades lúdico-recreativas. Esto fomenta la colaboración y la construcción de una base sólida de conocimientos.

**Documentación de evidencia:** Las revistas científicas proporcionan un registro permanente de la evidencia y los estudios en el campo de las actividades lúdico-recreativas. Esto es esencial para documentar la eficacia de ciertas intervenciones o programas recreativos y para respaldar la toma de decisiones informadas.

**Influencia en políticas y prácticas:** Los artículos publicados en revistas científicas pueden influir en las políticas públicas y en las prácticas profesionales. Los responsables de políticas, profesionales de la salud, educadores y otros pueden utilizar la evidencia presentada en estos artículos para mejorar las iniciativas relacionadas con las actividades lúdico-recreativas. (Gráfico 2).

Gráfico 2.

Revistas científicas que más han publicado sobre actividades lúdico recreativas



Fuente. Scopus 2023.

Algunas revistas que han publicado artículos sobre actividades lúdicas y recreativas en el pasado incluyen:

- "Leisure Sciences"
- "Journal of Leisure Research"
- "Journal of Playwork Practice"
- "Recreation and Society in Africa, Asia, and Latin America (RASAAL)"
- "World Leisure Journal"

"Journal of Physical Activity and Health"

"Journal of Sport and Social Issues"

"Journal of Adventure Education and Outdoor Learning"

"International Journal of Play"

"Journal of Experiential Education"

### **Documento por autores según las actividades lúdico recreativas**

Los autores que han investigado y escrito sobre las actividades lúdico recreativas han contribuido significativamente al campo de la recreación y el tiempo libre. Su importancia radica en varios aspectos:

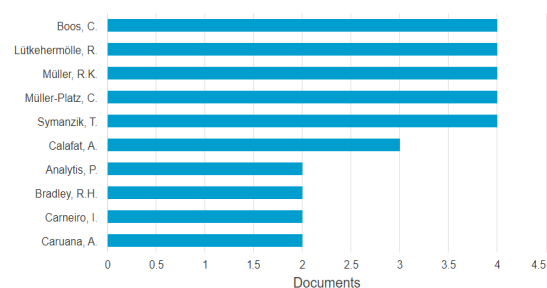
**Fundamentación teórica:** Los autores proporcionan una base teórica sólida para comprender la importancia de las actividades lúdico recreativas en la vida de las personas. Sus investigaciones ayudan a establecer conceptos, definiciones y marcos teóricos que respaldan la práctica y la promoción de actividades recreativas.

**Guía para la práctica:** Los autores a menudo desarrollan modelos, estrategias y enfoques prácticos para la planificación y la implementación de actividades recreativas. Esto es crucial para profesionales, educadores y líderes recreativos que buscan crear experiencias divertidas y enriquecedoras.

**Evidencia empírica:** La investigación de estos autores aporta pruebas empíricas sobre los beneficios de las actividades lúdico recreativas. Esto incluye evidencia sobre cómo estas actividades pueden mejorar la salud mental y física, promover el bienestar social, fortalecer las habilidades cognitivas y emocionales, y fomentar la participación comunitaria.

**Diseño y evaluación de programas:** Los autores contribuyen al diseño y la evaluación de programas recreativos y lúdicos. Proporcionan directrices para crear programas efectivos que satisfagan las necesidades e intereses de diferentes grupos de personas y evaluar su impacto.

**Conciencia y promoción:** A través de sus escritos y publicaciones, estos autores ayudan a crear conciencia sobre la importancia de las actividades lúdico recreativas en la sociedad. Promueven la necesidad de asignar recursos y apoyo a la recreación como un componente esencial de la calidad de vida. (Gráfico 3).



Fuente. Scopus 2023.

En el campo de las actividades lúdico recreativas. Puedes buscar sus trabajos en línea o en bibliotecas pudimos encontrar esta información:

Johan Huizinga: Autor de "Homo Ludens", un libro influyente sobre la importancia del juego en la sociedad.

Brian Sutton-Smith: Conocido por su investigación sobre el juego y el juego infantil.

Stuart Brown: Fundador del Instituto Nacional de Juego y autor del libro "Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul".

Mihaly Csikszentmihalyi: Autor de "Flow: The Psychology of Optimal Experience", que explora la experiencia de flujo en actividades lúdicas.

Jane McGonigal: Autora de "Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World", que examina los aspectos positivos de los juegos en la vida diaria.

Leisure Sciences: Una revista académica que publica investigaciones sobre actividades recreativas y lúdicas. Puedes encontrar una variedad de autores en sus artículos.

Richard Louv: Autor de "Last Child in the Woods" y "The Nature Principle", que

abogan por la importancia de la recreación al aire libre.

Benjamin Spock: Conocido por su libro "Baby and Child Care", donde aboga por la importancia del juego en el desarrollo infantil.

### **Documentos por afiliación sobre las actividades lúdico recreativas**

Las afiliaciones de las universidades, en relación a las actividades lúdicas y recreativas, pueden tener un impacto significativo en la vida estudiantil y en el bienestar general de los estudiantes. A continuación, se destacan algunas de las razones por las cuales las afiliaciones de las universidades son importantes en este contexto:

Diversidad de opciones: Las universidades suelen tener una amplia gama de clubes y organizaciones estudiantiles afiliadas relacionadas con actividades lúdicas y recreativas. Esto brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar diferentes intereses y pasatiempos, lo que puede enriquecer su experiencia universitaria.

Fomento de habilidades extracurriculares: La participación en actividades lúdicas y recreativas a través de afiliaciones universitarias puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes, como el trabajo en equipo, la

comunicación, el liderazgo y la gestión del tiempo. Estas habilidades pueden ser valiosas tanto en su vida académica como en su futura carrera profesional.

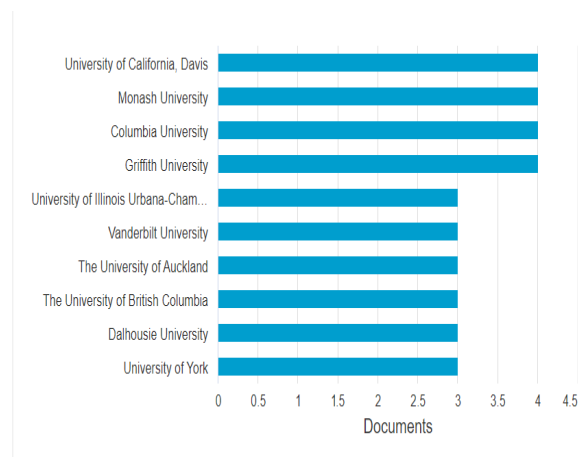
**Construcción de comunidad:** Las afiliaciones a clubes y grupos relacionados con actividades lúdicas y recreativas pueden ayudar a los estudiantes a construir una comunidad de personas con intereses similares. Esto puede promover un sentido de pertenencia y bienestar emocional, lo que es fundamental para el éxito académico y la satisfacción general en la universidad.

**Equilibrio entre la vida académica y personal:** Participar en actividades lúdicas y recreativas a través de afiliaciones universitarias puede ayudar a los estudiantes a encontrar un equilibrio saludable entre sus estudios y su vida personal. El tiempo dedicado a actividades recreativas puede aliviar el estrés y el agotamiento académico, lo que mejora el rendimiento académico.

**Oportunidades de liderazgo:** Muchos clubes y organizaciones estudiantiles ofrecen oportunidades de liderazgo, lo que permite a los estudiantes asumir roles de responsabilidad y aprender habilidades de liderazgo importantes. Estas experiencias pueden ser beneficiosas para su desarrollo personal y profesional a largo plazo. (Gráfico 4).

Gráfico 4.

Documentos por afiliación sobre las actividades lúdico recreativas



Fuente. Scopus 2023.

Documentos de afiliación encontradas fueron:

- University of California, Davis
- Monash University
- Columbia University
- University of Illinois Urbana
- Vanderbilt University
- The University Of Auckland
- The University Of British Columbia
- Dalhousie University
- University Of York

**Países que han investigado sobre actividades lúdico recreativas**

**Índice de Participación en Actividades Recreativas:** Este indicador podría medir el porcentaje de la población que participa en actividades recreativas de manera regular. Esto podría incluir actividades como



deportes, juegos al aire libre, lectura, visitas a parques temáticos, entre otros.

**Gasto en Actividades Recreativas:** Evaluar cuánto gasta la población en actividades recreativas puede ser un indicador importante. Esto podría incluir gastos en entradas para eventos deportivos, parques de atracciones, suscripciones a servicios de streaming de videojuegos, etc.

**Acceso a Espacios Recreativos:** El número de parques, áreas de juegos, centros recreativos y otras instalaciones recreativas por cada x habitantes es otro indicador importante. Un mayor acceso a estos espacios puede fomentar la participación en actividades recreativas.

**Participación en Deportes y Actividades Físicas:** El número de personas que participan en deportes o actividades físicas regulares es un indicador clave de las actividades lúdico recreativas. Esto podría incluir el número de personas inscritas en equipos deportivos, gimnasios u otras instalaciones similares.

**Horas dedicadas al Ocio:** Evaluar cuánto tiempo dedica la población a actividades de ocio y recreación es otro indicador relevante. Esto podría incluir el tiempo dedicado a ver televisión, jugar videojuegos, leer, etc.

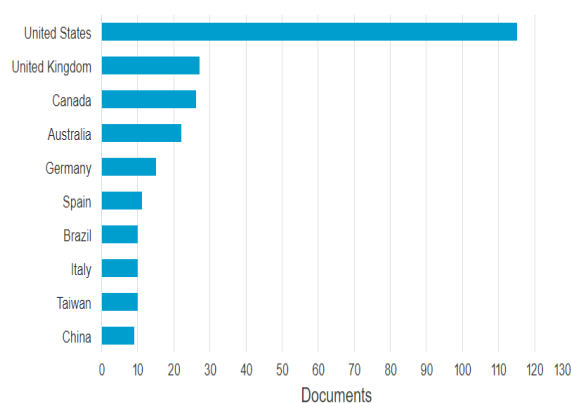
**Índice de Felicidad o Bienestar Subjetivo:** La percepción de la población sobre su propia felicidad y bienestar podría ser un indicador indirecto de la calidad de las actividades lúdico recreativas disponibles en un país.

**Indicadores de Salud Relacionados:** Evaluar la salud de la población, como la obesidad, la prevalencia de enfermedades relacionadas con el sedentarismo, y la salud mental, puede estar relacionado con la participación en actividades recreativas.

**Participación en Organizaciones y Grupos Recreativos:** El número de personas que son miembros de clubes, grupos o asociaciones que promueven actividades recreativas puede ser un indicador relevante. (Gráfico 5).

Gráfico 5.

Países que han investigado sobre las actividades lúdico recreativas



Fuente. Scopus 2023.

España: España es conocida por su cultura de actividades lúdicas y recreativas, que incluye festivales, juegos tradicionales y eventos culturales.

Japón: Japón es famoso por sus juegos y actividades lúdicas, como los videojuegos, juegos de mesa, festivales culturales y eventos de cosplay.

Estados Unidos: En los Estados Unidos, hay una amplia variedad de actividades lúdicas y recreativas, que incluyen deportes, juegos de mesa, parques temáticos y festivales.

Brasil: Brasil es conocido por su carnaval, una de las festividades más grandes y festivas del mundo, que presenta una amplia gama de actividades lúdicas y recreativas.

Alemania: Alemania es famosa por su tradición de juegos de mesa, así como por festivales culturales y eventos recreativos.

México: México tiene una rica tradición de actividades lúdicas y recreativas, que incluyen la celebración del Día de los Muertos, festivales de música y danza, y juegos tradicionales como el balero y las canicas.

Francia: Francia es conocida por su cultura de la comida, el vino y las actividades recreativas al aire libre, como la petanca y el ciclismo.

China: China tiene una larga historia de juegos de mesa, artes marciales y festivales culturales.

Estos son solo algunos ejemplos de países que han estado involucrados en la promoción y publicación de actividades lúdico recreativas. La naturaleza y popularidad de estas actividades pueden variar ampliamente en todo el mundo.

### **Tipos de documentos sobre las actividades lúdico recreativas**

Los indicadores de los tipos de documentos publicados sobre actividades lúdicas y recreativas pueden variar según la fuente y la disciplina académica. Sin embargo, a continuación, se presentan algunos indicadores comunes que puede utilizar para identificar el tipo de documento:

Tipo de Documento:

Artículo de Investigación: Por lo general, los artículos de investigación presentan resultados de estudios científicos y a menudo incluyen secciones como introducción, metodología, resultados y conclusiones.

Libro: Los libros pueden ser monografías extensas o compilaciones de capítulos escritos por diferentes autores sobre un tema específico.

Tesis o Disertación: Las tesis y disertaciones son trabajos académicos

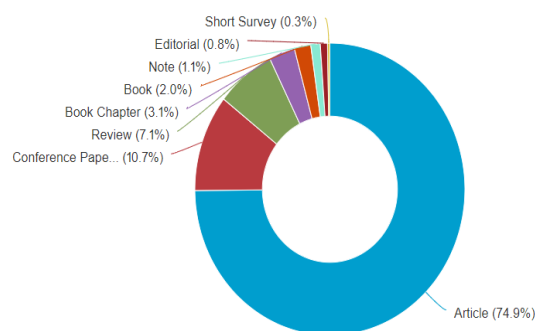
escritos por estudiantes de posgrado y suelen incluir una revisión exhaustiva de la literatura, metodología de investigación y hallazgos.

**Revista Científica o Académica:** Las revistas académicas suelen contener artículos de investigación revisados por pares y están destinadas a un público académico.

Estos indicadores pueden ayudarte a identificar el tipo de documento que estás revisando y a evaluar su relevancia para tus necesidades. Recuerda que la terminología y los estándares pueden variar en diferentes campos y disciplinas, por lo que es importante considerar el contexto en el que se publicó el documento. (Gráfico 6).

Gráfico 6.

Tipos de documentos sobre las actividades lúdico recreativas



Fuente. Scopus 2023.

Los documentos relacionados con actividades lúdicas y recreativas pueden variar en formato y propósito. Aquí tienes una

lista de algunos tipos de documentos relacionados con estas actividades:

**Manuales de juegos y actividades:** Estos documentos proporcionan instrucciones detalladas sobre cómo llevar a cabo juegos y actividades recreativas. Pueden incluir reglas, consejos y variaciones.

**Planes de clases o lecciones:** En el contexto educativo o de entrenamiento, se pueden crear planes de lecciones que incluyan actividades lúdicas y recreativas como parte de la enseñanza.

**Guías de campamento o excursión:** Si estás organizando un campamento, excursión o evento al aire libre, una guía puede proporcionar información sobre las actividades recreativas que se llevarán a cabo y los procedimientos de seguridad.

**Reglamentos y políticas de parques y áreas de juego:** Los parques públicos y áreas de juego a menudo tienen reglamentos y políticas para garantizar la seguridad y el disfrute de todos. Estos documentos pueden incluir información sobre las actividades permitidas, el uso de instalaciones y la conducta esperada.

**Registros de actividades recreativas:** Estos documentos pueden incluir registros de asistencia, informes de incidentes y evaluaciones de actividades recreativas para

ayudar a mejorar la calidad y la seguridad de las mismas.

Documentos de permisos y autorizaciones: Si estás organizando eventos recreativos en espacios públicos o privados, es posible que necesites documentos que autoricen o regulen dichas actividades.

Planes de seguridad y procedimientos de emergencia: Para actividades recreativas que involucran riesgos, como deportes de aventura o actividades al aire libre, es importante contar con planes de seguridad y procedimientos de emergencia.

Documentos de promoción y marketing: Estos documentos se utilizan para promocionar eventos y actividades recreativas, y pueden incluir folletos, carteles y anuncios publicitarios.

Investigaciones y estudios sobre actividades recreativas: En el ámbito académico, se pueden encontrar investigaciones, estudios y tesis relacionados con la importancia y los beneficios de las actividades recreativas en la salud y el bienestar.

Informes de evaluación y retroalimentación: Después de la realización de actividades recreativas, se pueden generar informes que evalúen el éxito del evento, la satisfacción de los participantes y las áreas de mejora.

## **Documentos por área sobre las actividades lúdico recreativas**

Los indicadores de documentos por área en actividades lúdico recreativas pueden variar según el contexto y los objetivos específicos de las actividades. Sin embargo, a continuación, se presentan algunos ejemplos de indicadores que podrían ser relevantes en este contexto:

### **Área de Educación Física:**

- Número de juegos y actividades planificadas.
- Duración promedio de las actividades recreativas.
- Participación de estudiantes en actividades físicas.
- Registro de lesiones o incidentes durante las actividades.

### **Área de Psicología y Desarrollo Infantil:**

- Evaluación de la participación activa de los niños.
- Observación del comportamiento social y emocional durante las actividades.
- Encuestas de satisfacción de los participantes y sus padres/tutores.
- Evaluación del nivel de cooperación y trabajo en equipo.

### **Área de Pedagogía y Aprendizaje:**

- Evaluación del aprendizaje a través del juego.

–Desarrollo de habilidades cognitivas, como resolución de problemas.

–Observación de la creatividad y la expresión individual.

–Evaluación de la retención de conocimientos a través de actividades lúdicas.

### **Área de Salud y Bienestar:**

–Medición de la actividad física y su impacto en la salud.

–Registro de mejoras en la condición física de los participantes.

–Seguimiento de la participación regular en actividades recreativas.

–Evaluación del bienestar emocional y mental después de las actividades.

### **Área de Evaluación y Documentación:**

–Registro de asistencia a las actividades lúdicas.

–Documentación de cambios observables en los participantes a lo largo del tiempo.

–Archivo de material educativo utilizado en las actividades.

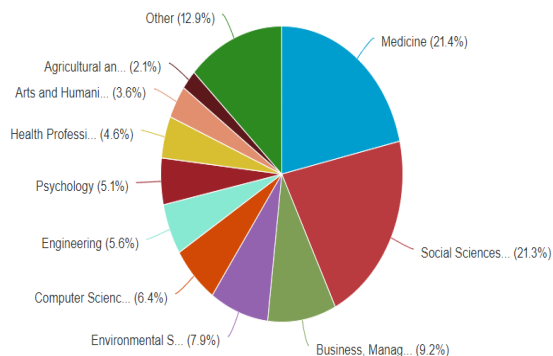
–Recopilación de testimonios o comentarios de los participantes.

Es importante adaptar los indicadores a los objetivos y metas específicas de las actividades lúdico recreativas en cada contexto. Estos indicadores pueden ayudar a

evaluar el impacto de estas actividades en áreas como la educación, la salud, el desarrollo infantil y el bienestar general de los participantes. (Gráfico 7).

Gráfico 7.

Documentos por área sobre las actividades lúdico recreativas



Fuente. Scopus 2023.

Las actividades lúdico-recreativas son esenciales para el bienestar físico y mental en todas las áreas de la vida. Aquí hay algunas áreas en las que estas actividades son relevantes:

**Educación:** En el ámbito educativo, las actividades lúdicas pueden mejorar la retención de información, fomentar la creatividad y hacer que el aprendizaje sea más divertido. Los juegos y las actividades recreativas son ampliamente utilizados en la educación infantil y la enseñanza de idiomas, matemáticas y ciencias.

**Salud:** En el campo de la salud, las actividades lúdico-recreativas son esenciales

para mantener un estilo de vida activo y saludable. Juegos al aire libre, deportes y ejercicios grupales son excelentes formas de mantenerse en forma y promover la salud física y mental.

**Psicología:** La terapia lúdica es una rama de la psicología que utiliza juegos y actividades recreativas para ayudar a las personas a abordar problemas emocionales y psicológicos. Puede ser especialmente efectiva en la terapia infantil.

**Turismo y recreación:** El turismo y la recreación a menudo involucran actividades lúdicas. Esto puede incluir actividades al aire libre, turismo de aventura, parques temáticos, eventos culturales y más.

**Empresarial:** Las actividades lúdicas también se utilizan en el ámbito empresarial para fomentar la colaboración, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Los ejercicios de construcción de equipos y las actividades recreativas son comunes en la formación y desarrollo de empleados.

**Desarrollo infantil:** Las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Jugar les ayuda a aprender habilidades sociales, resolver problemas y desarrollar su imaginación.

**Personas mayores:** En el cuidado de personas mayores, las actividades lúdicas

pueden mejorar la calidad de vida y ayudar a mantener la mente activa. Juegos de mesa, actividades creativas y ejercicios suaves son comunes en los entornos de atención a personas mayores.

### **Documentos por patrocinador financiado en las actividades lúdico recreativas**

Los patrocinadores desempeñan un papel significativo en las actividades lúdico-recreativas por varias razones importantes. Aquí tienes algunas de las razones clave que destacan su importancia:

**Financiamiento:** Los eventos lúdico-recreativos, como competencias deportivas, festivales culturales o actividades al aire libre, a menudo requieren un financiamiento considerable para ser exitosos. Los patrocinadores proporcionan el capital necesario para cubrir los costos asociados, como alquiler de instalaciones, suministros, logística y más. Esto permite que los eventos sean accesibles para un público más amplio.

**Mejora de la calidad:** Los patrocinadores pueden contribuir con recursos adicionales que permiten elevar la calidad de las actividades recreativas. Esto puede incluir la contratación de entretenimiento de alto nivel, la mejora de la infraestructura, la adquisición de equipamiento de vanguardia y la

implementación de medidas de seguridad adicionales.

**Experiencia y conocimientos:** Los patrocinadores a menudo tienen experiencia en la organización de eventos y actividades recreativas. Su participación puede aportar valiosos conocimientos y experiencia en la planificación y ejecución de actividades, lo que ayuda a garantizar que el evento sea un éxito.

**Visibilidad y promoción:** Los patrocinadores aportan una plataforma de promoción adicional para el evento. A menudo, promocionan su participación en el evento a través de sus propios canales de marketing y redes sociales, lo que puede aumentar la visibilidad y el interés en el evento.

**Precios más bajos o entradas gratuitas:** La financiación de los patrocinadores puede permitir a los organizadores reducir los costos para los participantes o incluso ofrecer entradas gratuitas. Esto hace que las actividades lúdico-recreativas sean más asequibles y accesibles para una audiencia más amplia.

**Responsabilidad social corporativa:** La participación de patrocinadores en actividades recreativas puede contribuir positivamente a su imagen pública y reputación. A menudo, las empresas ven estas

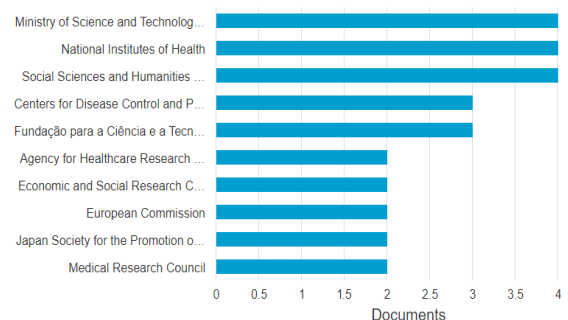
inversiones como parte de su responsabilidad social corporativa, lo que puede mejorar su relación con la comunidad y los clientes.

**Continuidad y sostenibilidad:** En muchos casos, los patrocinadores a largo plazo pueden contribuir a la sostenibilidad de las actividades lúdico-recreativas. Al proporcionar financiamiento constante a lo largo de los años, ayudan a garantizar que los eventos continúen teniendo lugar y puedan crecer con el tiempo.

Los patrocinadores son fundamentales para el éxito de las actividades lúdico-recreativas, ya que aportan financiamiento, recursos, experiencia y visibilidad que mejoran la calidad, accesibilidad y sostenibilidad de estos eventos. Su participación beneficia a organizadores, participantes y la comunidad en general. (Gráfico 8).

Gráfico 8.

Documentos por patrocinador financiado en las actividades lúdico recreativas



Fuente. Scopus 2023.

Los patrocinadores financiados en documentos relacionados con actividades lúdico recreativas pueden variar según la naturaleza y alcance de la actividad en cuestión. En general, los patrocinadores son personas, empresas u organizaciones que proporcionan apoyo financiero o recursos para ayudar a llevar a cabo el evento o actividad. Aquí hay una lista de posibles patrocinadores que podrían aparecer en documentos relacionados con actividades lúdico recreativas:

**Empresas locales:** Las empresas locales suelen estar dispuestas a patrocinar actividades recreativas en la comunidad como una forma de promoción y participación en la comunidad.

**Patrocinadores corporativos:** Grandes empresas y corporaciones a menudo patrocinan eventos recreativos como parte de su estrategia de responsabilidad social corporativa o como una oportunidad de marketing.

**Instituciones educativas:** Escuelas, universidades u otras instituciones educativas pueden ser patrocinadores, especialmente en eventos recreativos dirigidos a estudiantes.

**Organizaciones sin fines de lucro:**

Organizaciones sin fines de lucro relacionadas con el deporte, el arte, la cultura y el entretenimiento a menudo brindan apoyo

financiero o recursos en actividades recreativas.

**Agencias gubernamentales:**

Dependiendo de la naturaleza de la actividad recreativa, las agencias gubernamentales locales, estatales o federales pueden proporcionar financiamiento o recursos.

**Patrocinadores individuales:** Personas o empresarios locales pueden ofrecer patrocinio para apoyar actividades recreativas, a menudo como parte de su interés en la comunidad.

**Fundaciones:** Fundaciones benéficas y filantrópicas pueden otorgar subvenciones para financiar actividades recreativas que estén alineadas con sus objetivos y valores.

**Empresas de entretenimiento y medios:** Empresas relacionadas con el entretenimiento, como compañías de cine, teatro o parques de atracciones, pueden patrocinar actividades lúdicas y recreativas.

**Comercios locales:** Tiendas minoristas, restaurantes y otros negocios locales pueden proporcionar donaciones en especie, vales o regalos como patrocinio.

**Organizaciones deportivas:** Clubes deportivos, ligas o federaciones deportivas pueden ser patrocinadores de eventos deportivos y actividades lúdicas relacionadas con el deporte.



## REFERENCIAS

- Aparco, J.P., Bautista-Olórtegui, W., Pillaca, J. Impact evaluation of educational-motivational intervention “como jugando” to prevent obesity in school children of Cercado de Lima: Results in the first year [Article@Evaluación del impacto de la intervención educativa-motivacional “como jugando” para prevenir la obesidad en escolares del Cercado de Lima: Resultados al primer año](2017) *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 34 (3), pp. 386-394. Cited 5 times.
- Calero Morales, S., Fernández Lorenzo, A., Castillo de la Rosa, F.L. Recreation activities to improve social behavior. Study in children and adolescents aged 9-14 [Article@Actividades recreativas para mejorar la conducta social. Estudio en niños y adolescentes entre 9-14 años] (2017) *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 32 (3), 16 p.
- Gago-Galvagno, L.G., Elgier, A.M. Social and individual factors modulate parent-infant interactions: Lessons from free play sessions in an Argentine sample (2020) *Infant Behavior and Development*, 61, art. No. 101496, . Cited 4 times.
- Kloep, L., Helten, A.-L., Peifer, C.A. Playful Way to Promote Team Flow: Evaluation of a Positive Psychological Board Game for Team Building (2023) *International Journal of Applied Positive Psychology*, 8 (2), pp. 405-427.
- Lee, E.-Y., Bains, A., Hunter, S., Ament, A., Brazo-Sayavera, J., Carson, V., Hakimi, S., Huang, W.Y., Janssen, I., Lee, M., Lim, H., Silva, D.A.S., Tremblay, M.S. Systematic review of the correlates of outdoor play and time among children aged 3-12 years (2021) *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 18 (1), art. no. 41.
- Mannard, E. Playful pluralities: exploring play and playful literacies across ages, spaces and places (2023) *English Teaching*, 22 (2), pp. 137-149.
- Nobre, J.N.P., Morais, R.L.D.S., Prat, B.V., Fernandes, A.C., Viegas, Â.A., Figueiredo, P.H.S., Costa, H.S., Camargos, A.C.R., de Alcântara, M.A., Mendonça, V.A., Lacerda, A.C.R. Physical environmental opportunities for active play and physical activity level in preschoolers: a multicriteria analysis (2022) *BMC Public Health*, 22 (1), art. no. 340

- Poquet, D., Martin, P., Rateau, M., Benamara, Z., Teixeira, M., Picot-Ngo, C.
- Stevens, Q. Discovering the playful affordances of urban spaces (2023) The Routledge Handbook of Urban Design Research Methods, pp. 127-134.
- Tobacco prevention interventions – developing life skills through playful activities among children and preteens: A systematic review(2023) Children and Youth Services Review, 151, art. No. 107026, .  
[https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85161597574&doi=10.1016%2fj.childyouth.2023.107026&partnerID=40&DOI: 10.1016/j.childyouth.2023.107026](https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85161597574&doi=10.1016%2fj.childyouth.2023.107026&partnerID=40&DOI=10.1016/j.childyouth.2023.107026)
- Triana, C.A., Sarmiento, O.L., Bravo-Balado, A., González, S.A., Bolívar, M.A., Lemoine, P., Meisel, J.D., Grijalba, C., Katzmarzyk, P.T. Active streets for children: The case of the Bogotá Ciclovía (2019) PLoS ONE, 14 (5), art. no. e0207791, .
- Urbina, C., Contreras, T., Juan, M.S., López, V., Nuñez, J.C., Aguirre, C. Educational recreation at school: From physical activity to strengthening school coexistence[Article@Recreación educativa en la escuela: Desde la actividad física hacia el fortalecimiento de la convivencia escolar](2020) Cuadernos de Psicología, 22 (3), art. No. e1550, . Cited 1 time.  
[https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85098977127&doi=10.5565%2fREV%2fQPSICOLOGIA.1550&partnerID=40&DOI: 10.5565/REV/QPSICOLOGIA.1550, .](https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85098977127&doi=10.5565%2fREV%2fQPSICOLOGIA.1550&partnerID=40&DOI=10.5565/REV/QPSICOLOGIA.1550,)
- Wenkai, H., Kuwahara, N., Siritraya, P. Development of a Game System to Provide Enjoyable Playful Experiences to People in All Stages of Dementia(2023) Proceedings – 2023 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops, VRW 2023, pp. 239-242.  
[https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85159698300&doi=10.1109%2fVRW58643.2023.00059&partnerID=40&DOI: 10.1109/VRW58643.2023.00059.](https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85159698300&doi=10.1109%2fVRW58643.2023.00059&partnerID=40&DOI=10.1109/VRW58643.2023.00059)