

REFERENCIA: Álvarez Ortega, L.G. & Sandoval Álvarez, G.J. (2021). Estrategia lúdica para prevenir infecciones respiratorias agudas en escolares del nivel primaria. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos> - Consultada en fecha (dd-mm-aaaa)

## ESTRATEGIA LÚDICA PARA PREVENIR INFECCIONES RESPIRATORIAS AGUDAS EN ESCOLARES DEL NIVEL PRIMARIA

### RECREATIONAL STRATEGIES TO PREVENT ACUTE RESPIRATORY INFECTIONS IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN

**Luzvelia Guadalupe Álvarez Ortega**

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

Universidad Nacional Hermilio Valdizan Huánuco (Perú)

**Gabriela Jimena Sandoval Álvarez**

[Autores123@yahoo.com](mailto:Autores123@yahoo.com)

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (Perú)

Recibido: 21/01/2020

Aceptado: 30/06/2021

#### Resumen:

El trabajo tiene como objetivo determinar la eficacia de la estrategia lúdica basada en juegos de azar, para la enseñanza de la prevención de infecciones respiratorias agudas en los estudiantes del nivel primario. Metodológicamente se trató de una investigación cuantitativa de tipo exploratoria-explicativa. La población de estudio fue la Institución Educativa San Lorenzo Conchamarca de Huánuco, Perú durante el año 2016. Se trabajó con una muestra de 45 estudiantes de 10 a 12 años, distribuidos en tres grupos para aplicar de forma diferenciada los juegos didácticos: a) Gusanito de la salud, b) Ruleta de la salud, c) Yincana, donde se abordaron los mensajes sobre medidas preventivas de las infecciones respiratorias agudas. Se utilizó un cuestionario y lista de chequeo antes y después de la intervención. Para el análisis estadístico se aplicó ANOVA de un factor y test de Scheffé para contraste de grupos. Los resultados demuestran que, de las tres actividades, la ruleta de la salud resulta ser más eficaz en este tipo de investigaciones con una puntuación en una escala del 1 al 20 que se encuentra entre 11,17 y 11,5 luego de la aplicación. Dentro de las conclusiones destaca que, los juegos de azar demostraron ser efectivos para crear en los estudiantes conciencia de prevención, a la par que reforzaron sus conocimientos respecto a las IRA, con lo que pueden llegar a ser multiplicadores de las medidas preventivas aprendidas.

**Palabras clave:** Juego educativo, estrategia de enseñanza, lúdica, prevención de enfermedades.

#### Abstract:

The objective of the work is to determine the effectiveness of the playful strategy based on games of chance, for teaching the prevention of acute respiratory infections in primary level students. Methodologically, it was an exploratory-explanatory quantitative investigation. The study population was the San Lorenzo Conchamarca Educational Institution in Huánuco, Peru during 2016. We worked with a sample of 45 students aged 10 to 12, distributed in three groups

to apply the didactic games in a differentiated way: a) Gusanito health, b) Health roulette, c) Yincana, where messages on preventive measures for acute respiratory infections were addressed. A questionnaire and checklist were used before and after the intervention. For the statistical analysis, one-factor ANOVA and Scheffé's test were applied for contrasting groups. The results show that, of the three activities, the health roulette turns out to be more effective in this type of research with a score on a scale of 1 to 20 that is between 11,17 and 11,5 after application. Among the conclusions, it stands out that games of chance were shown to be effective in creating awareness of prevention in students, at the same time that they reinforced their knowledge regarding ARIs, with which they can become multipliers of the preventive measures learned.

**Keywords:** Educational game, teaching strategy, recreational game, disease prevention.

## 1. Introducción

En el Perú, de acuerdo a los reportes del Ministerio de Salud (MINSa) y Gobiernos Regionales, las enfermedades respiratorias agudas (IRA) en los diagnósticos de consultas externas se ubican en un 16% (Zolezzi, 2017). En el año 2018, hasta la cuarta semana epidemiológica (SE 04) comprendida del 21 al 27 de enero, de acuerdo al Boletín Epidemiológico (Ordoñez, 2018) en comparación con el 2017, se observó un decremento del 2,5%, pese a ello, en el departamento de Junín se reportó un incremento de 38,4% y, un 6,7% de episodios de Asma notificados, con mayor incidencia en los departamentos Tacna con 118,2%; siendo el Callao con mayor índice acumulativo.

Históricamente, en cuanto a la incidencia de IRA por zona geográfica, los mayores porcentajes se registran en la región Selva, especialmente en la denominada selva baja u Omagua (llano amazónico), donde se encuentran los departamentos de Ucayali y Loreto (Organización Panamericana de la Salud, 2014). Así mismo, de acuerdo al Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, los niños que habitan la zona de la Sierra sur se encuentran altamente expuestos a las IRA, sobre todo en época de invierno, debido a las bajas temperaturas, lo que se denomina en el país <<el friaje>> (UNICEF, 2011).

Con base a los reportes en el país, se puede entender que la prevención de las IRA es clave para su atención y control, por lo que la actuación anticipada permite a madres, padres y, personas responsables de niños, como el caso de los docentes del nivel inicial y primario, permite evitar complicaciones de estas enfermedades (Valladares-Garrido, 2016; Lagarza, Ojendiz, Pérez y Juanico, 2019).

En este aspecto la prevención primaria, mediante la difusión e información, es clave en la protección específica (Torres, Martínez, Torres y Portales, 2018), utilizando prácticas adecuadas, como el lavado de manos con agua y jabón y, que al toser o estornudar se cubran la boca con el antebrazo, considerándose habilidades que deben desarrollar los escolares (Álvarez, 2011; Secretaría de Salud de México, 2012; Morán y Ochoa, 2017). Es por ello que los docentes y el personal de salud cumplen un rol fundamental, al utilizar diferentes estrategias con la finalidad de sensibilizar a la población y, lograr el posicionamiento del mensaje de prevención frente a estas enfermedades (Le Cann et al., 2017; Karim, Muhit y Khandaker, 2017).

Por su parte, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, las expresiones lúdicas están diseñadas para que los niños y niñas puedan darle sentido al mundo natural y social donde se desenvuelven, siendo a su vez un recurso de aprendizaje creativo y una estrategia de investigación, que permite la comprensión del mundo, por cuanto se ocupa de lo físico, de las

relaciones sociales y la distribución del tiempo, todo dentro de un ambiente pedagógico (Córdoba, Lara y García, 2017). Dentro de las estrategias lúdicas, el juego se presenta como una actividad primordial en el desarrollo de capacidades de aprendizaje desde el constructivismo social (Montero, 2017), el cual propicia el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes, lo que evidentemente, mejora la calidad en las instituciones donde se aplique (Melquiades, 2014). Por tanto, el juego pone en acción la capacidad del estudiante para razonar, desde la oralidad y la escritura; es decir, se apropia de conceptos y de la forma cómo estos se sumergen en otros conceptos dentro de un proceso cíclico, que va generando un conocimiento con mayor solidez (Aristizábal, Colorado y Gutiérrez, 2016). Existen juegos didácticos, como los denominados, juegos de rol, que permiten involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje a partir de contextos simulados, que llevan al desarrollo de competencias, imprescindibles dentro de su proceso formativo (Zumaquero, 2018).

Lo expuesto anteriormente, indica que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, debido a que guarda conexiones sistemáticas con su propio desarrollo como ser humano en un plano creativo y, además, permite desarrollar habilidades para la solución de problemas (Calabor, Mora y Moya, 2018). Se puede decir entonces que, el juego es una estrategia didáctica básica por estar estrechamente vinculado a las dimensiones básicas del desarrollo infantil, como lo son: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional (Ormazábal, Almuna, Hernández y Zúñiga, 2018).

Dada la importancia de los juegos como recurso didáctico, se planteó la presente investigación, con la finalidad de determinar la eficacia de la estrategia lúdica basada en juegos de azar, para la enseñanza de la prevención de infecciones respiratorias agudas en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa San Lorenzo Conchamarca, en Huánuco, Perú durante el año 2016.

## **2. Metodología**

Se aplicó una investigación cuantitativa con un diseño pre experimental de tipo exploratoria, en nivel explicativo, utilizando como población la Institución Educativa San Lorenzo del distrito de Conchamarca, departamento Huánuco del Perú en el mes de agosto de 2016. Se trabajó con una muestra de 45 estudiantes de 10 a 12 años de edad, asignados en tres grupos A (20), B (12) y C (13), en los que se incluyeron escolares de 5to y 6to grados de nivel primario, con asistencia académica regular.

### **2.1. Estrategias y técnicas para la recolección de datos**

Para el diseño y desarrollo de las sesiones de aprendizaje, se consideraron estrategias relacionadas con juegos de azar como “Gusanito de la salud”, “Ruleta de la salud” y “Yincana” los cuales fueron modificados para incluir mensajes sobre medidas preventivas de las infecciones respiratorias agudas (IRA), como técnica del lavado de manos, técnica de cubrirse la boca al toser, alimentación correcta y forma de abrigarse.

Para la intervención se diseñó y aplicó el Plan de sesión Educativa, que contenía: el plan de sesión educativa de prevención de IRA (rotafolio), plan de sesión demostrativa y redemostrativa de la técnica del lavado de manos y del toser, tres sesiones educativas lúdicas: a) Compartiendo para mejorar la salud (yincana), b) Ruleta de la Salud, c) Gusanito de la salud. Lo que permitió disgregar a los estudiantes en grupos que respondían a las actividades a implementar.

Se utilizó como técnica de recolección de datos, un cuestionario y una lista de chequeo antes (pretest) y después (postest) de la intervención.

## 2.2. Procesamiento de datos

La información obtenida durante las evaluaciones inicial y final se procesó mediante una base de datos elaborada con el programa Microsoft Excel, para el análisis de los datos de los tres grupos se calcularon mediante medidas descriptivas para las variables numéricas.

Posteriormente se analizaron los supuestos de normalidad mediante test de Kolmogorov-Smirnov y Curtosis/asimetría estandarizados. Luego de establecer la normalidad de los datos, se realizó análisis de varianza simple (ANOVA) para establecer posibles diferencias entre los grupos. Una vez encontradas diferencias estadísticamente significativas entre los grupos se aplicó la prueba de Scheffé con subconjuntos de grupos homogéneos. El nivel de significancia escogida fue de 0,05. Los cálculos estadísticos fueron realizados con el paquete estadístico SPSS 25.

## 3. Resultados

Las características generales de la muestra de estudio (Tabla 1), muestra que la mayoría de los escolares, tiene edades entre 11 y 12 años de edad (68,9%), así mismo más estudiantes corresponden al género masculino (53,4%) y como procedencia más frecuente, la rural con 73,4%.

Tabla 1.  
Características generales de la muestra de estudio

Características generales		Grupo							
		A		B		C		Total	
Descripción	Ítems	N	%	N	%	N	%	N	%
Edad	9 – 10 años	10	22,0	0	0,0	1	2,2	11	24,5
	11 – 12 años	10	22,0	12	26,2	9	20,2	31	68,9
	13 años	0	0,0	0	0,0	3	6,4	3	6,6
Sexo	Masculino	12	26,6	6	13,3	6	13,3	24	53,4
	Femenino	8	17,8	6	13,3	7	15,6	21	46,6
Procedencia	Urbano	7	15,6	3	6,7	2	4,4	12	26,6
	Rural	13	28,9	9	20,0	11	24,4	33	73,4

Fuente: elaboración propia

En la tabla 2, se muestran los resultados de la estadística descriptiva realizada a los resultados del pre-test, donde se observa que el grupo con mayor promedio de calificación fue el C, aunque en cuanto a la mediana, su puntuación fue igual a la del Grupo A.

Tabla 2.  
Estadística descriptiva de los resultados obtenidos en el pre test

Grupo	N	Promedio	Mediana	Varianza	Desviación Estándar	Mínimo	Máximo
A	20	5,25	6,0	2,93	1,71	2,0	7,0
B	12	4,50	4,5	3,91	1,98	2,0	8,0
C	13	6,00	6,0	2,50	1,58	4,0	9,0
Total	45	5,27	6,0	3,24	1,80	2,0	9,0

Fuente: elaboración propia

En cuanto a la varianza, el grupo con mayor variación en puntaje, fue el B, el cual a su vez presentó el mayor rango de valores con un mínimo de 2 y máximo de 8 (6). Para establecer si se presentaron diferencias, respecto a los diferentes grupos, al inicio del experimento, se determinaron inicialmente los supuestos de normalidad, los cuales mostraron que los valores se ajustan a una distribución normal, con prueba de Kolmogorov-Smirnov con  $p\text{-valor} = 0,152413 > 0,05$ ; Curtosis con  $p\text{-valor} = 0,189409 > 0,05$  y Asimetría con  $p\text{-valor} = 0,604112 > 0,05$ .

De acuerdo a lo anterior se aplicó la prueba ANOVA con test de Scheffe, mostrándose los resultados en la figura 2, observándose que, a pesar de las diferencias mostradas en las medias de los grupos, las tres líneas se interceptan en su rango, por lo que se puede decir que no existe diferencia significativa entre las medias, lo que se corrobora con un  $p\text{-valor} = 0,1136 > 0,05$  obtenido del análisis ANOVA. Se corrobora que inicialmente, los estudiantes están al mismo nivel, respecto al conocimiento sobre la prevención de las IRA.

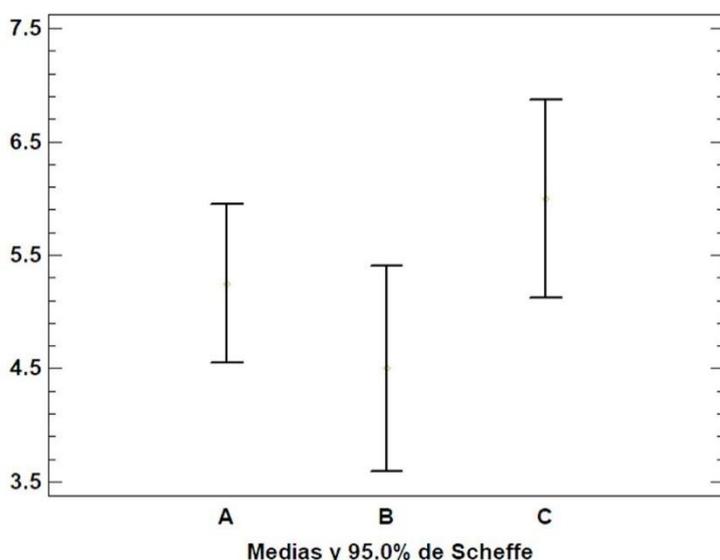


Figura 2. Gráfico de medias obtenidas para los grupos luego de la aplicación del pre test.

En la tabla 3 se muestran los resultados de la estadística descriptiva realizada con las evaluaciones luego de la aplicación de cada una de las estrategias lúdicas (post test).

Tabla 3.  
Estadística descriptiva de los resultados obtenidos en el post test

Estrategia (Grupo)	N	Promedio	Mediana	Varianza	Desviación Estándar	Mínimo	Máximo
Gusanito de la salud (A)	20	9,10	9,0	2,94	1,71	6,0	12,0
Ruleta de la salud (B)	12	11,17	11,5	1,06	1,03	9,0	12,0
Yincana para la salud (C)	13	8,92	9,0	1,74	1,32	7,0	11,0
Total	45	9,60	10,0	2,93	1,71	6,0	12,0

Fuente: elaboración propia

En la tabla 3 se observa que el grupo B, al cual se le aplicó la Ruleta de la salud, obtuvo la mayor nota promedio, al igual que la mayor mediana (11,17 y 11,5 respectivamente), así mismo, presentó el menor rango de notas, entre 9 y 12. Los otros dos grupos mostraron valores de notas medias y medianas similares, por lo que se infiere que las estrategias utilizadas en ellos,

indujeron a conocimientos similares. Al analizar los supuestos de normalidad para el post test, se obtuvo que en cuanto al test de Kolmogorov-Smirnov, el p-valor = 0,474334 > 0,05 es indicativo de los valores se distribuyen de forma normal, lo que además se corrobora con los p-valor de Curtosis y Asimetría, los cuales fueron 0,0710403 y 0,686724 respectivamente, ambos mayores a 0,05, que también indica que no se puede descartar la distribución normal de los datos.

Con base en el anterior análisis se realizó la prueba ANOVA con test de Scheffe, mostrándose los resultados en la figura 3, donde se observa que los rangos de notas obtenidas al aplicar los juegos de Gusanito de la salud (Grupo A) y Yincana para la salud (Grupo C), presentan rangos de medias que se entrecruzan o traslapan, indicativo de que son iguales significativamente desde un punto de vista estadístico a un nivel de confianza de 5%. En el caso específico de la media de los valores obtenidos al aplicar la Ruleta de la salud, se observa que gráficamente, no se entrecruza con las otras dos medias, por lo que es estadísticamente diferente con significancia de 0,05.

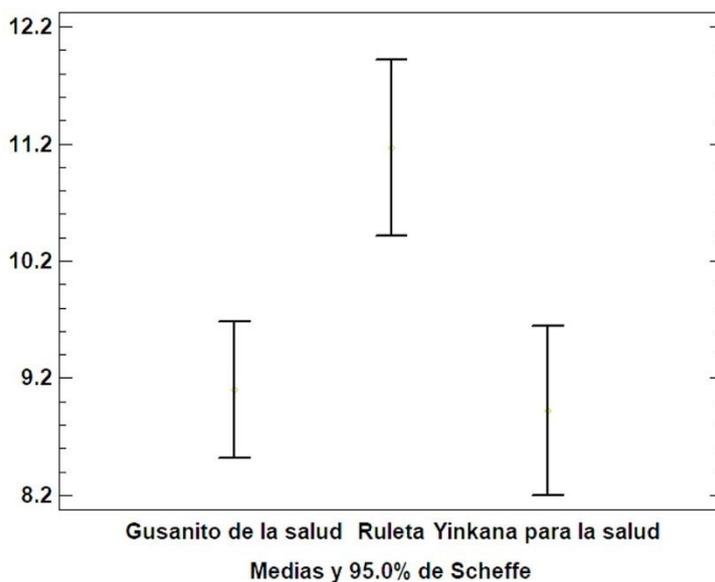


Figura 3. Gráfico de medias obtenidas para los grupos luego de la aplicación del post test.

#### 4. Discusión

El resultado de este estudio muestra que utilizar la intervención educativa lúdica, en la que se incluyeron mensajes sobre prevención de IRA, es una herramienta útil en la enseñanza de conceptos básicos en la población escolar teniendo en cuenta las características de los juegos al azar: “Gusanito de la salud”, “la Ruleta de la salud” y compitiendo para mejorar la salud “Yincana para la salud”. Sus aplicaciones con fines educativos podrían ser útiles en las diferentes regiones del Perú y otros países de América Latina, por tener problemas de salud similares.

El uso de estrategias de juego para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, ha sido objeto de estudio en investigaciones previas, donde también se ha demostrado su utilidad, como el caso de la investigación de Buenahora y Millán (2011) quienes consideran que el juego combina complejidad y simplicidad, lo que profundiza y fija el conocimiento, y esto despierta interés y curiosidad en el estudiante, ya que posee un lenguaje oculto invita a pensar. De igual forma, Zumaquero (2018) concluyó que, al utilizar el juego de roles, se aumenta la motivación de los estudiantes, lo que a su vez incentiva su aprendizaje y también lo mejora. También se

destaca en la investigación citada, que los juegos brindan a los estudiantes, herramientas para mejorar el trabajo en equipo, la capacidad para aceptar posturas discrepantes y se genera un aumento de la capacidad de negociación.

Respecto a lo anterior, Montero (2017) considera que el juego como actividad didáctica, tiene que ser asimilada tanto por docentes, como estudiantes, ya que es necesario que los estudiantes vean el juego como una herramienta que facilita y mejora el aprendizaje de sus materias y no como un simple medio de entretenimiento. En ciertas asignaturas y campos de la enseñanza, las estrategias de juego no han sido efectivas en todos los aspectos, como lo concluyeron Mendes, Márquez, De Matos y De Sonza (2012) al aplicar juegos a la enseñanza de la química, donde observaron que no se adquirió todo el conocimiento asociado a los contenidos de la asignatura, pero al igual que otras investigaciones, observaron que el juego es capaz de despertar el interés por aprender, lo que además hace que se interesen más por los trabajos grupales, la cooperación y la socialización de conocimientos y valores como el caso de Olivares-Cardoza (2015) o Marcano (2015)

De las estrategias lúdicas aplicadas, la Ruleta de la salud demostró ser la que generó los mayores puntajes, con diferencia estadísticamente significativa, respecto a las demás, esto es consistente con lo indicado por Izaguirre (s.f) quienes consideran que el Juego de la Ruleta, presenta una baja complejidad y es especialmente aplicable para la sensibilización y comunicación y para despertar el interés de niños, niñas y adultos sobre un tema particular, sobre todo en cuanto a prevención de enfermedades. De igual forma, Salé (2012) destaca la utilidad de los juegos de ruleta estimula el aprendizaje de niños y niñas en edad escolar. Por otro lado, juegos como la Yincana, ha sido utilizada, sobre todo en el aprendizaje de asignaturas como educación física, como el caso de López y Malavé (2009) quienes desarrollaron una investigación tendiente a promover estrategias, para ayudar a los docentes a lograr una organización exitosa de Yincanas, con ideas derivadas de experiencias prácticas. Fernández, Álvarez, Grimaldi y Llopis (2015) también destacan la importancia de la Yincana como actividad pedagógica y proponen una serie de pautas y reflexiones, respecto del diseño, la puesta en práctica y la descripción de una Yincana dirigida específicamente a estudiantes de educación física.

De igual forma, el documento emitido por el Ayuntamiento de Zaragoza, España en 2003, propone a la Yincana de la salud como estrategia, para que niños y niñas de entre 11 y 15 años, aprendieran sobre los riesgos del tabaco, lo que evidencia, tal como se observó en la presente investigación, que esta no solo es aplicable a la educación física, sino que puede ser utilizada también para crear conciencia en aspectos como la salud. En este mismo contexto, otro resultado que coincide con lo obtenido en la presente investigación, es el de Rodríguez et al. (2017) quienes utilizaron la Yincana como actividad integradora para la carrera de ciencias biomédicas, con la que logró motivar a los estudiantes, con la introducción de una metodología en equipo, lo que reforzó el trabajo de los mismos.

Los resultados demuestran la utilidad de la educación para la prevención de enfermedades respiratorias, lo que es concordante con lo expresado por Lavilla (2013) quien menciona que la manera de entender la salud, ha llevado a buscar metodologías educativas alternativas, que no están destinadas a sustituir las ya existentes, sino a servir de complemento de las mismas. Así mismo, mediante la educación se llega a crear conciencia para prevenir enfermedades y fomentar estilos de vida y condiciones socio-ambientales que lleven a una mejora sustancial de la calidad de vida de las personas. De igual manera, Coppola et al. (2016) también coinciden en mencionar que los programas educativos son fundamentales en la prevención de enfermedades, como la diabetes y resaltan a su vez, la importancia de la formación del educador.

## 5. Conclusiones

La incorporación de los juegos como estrategias educativas lúdicas al proceso enseñanza – aprendizaje en la prevención de IRA, ha permitido evidenciar efectos significativos y positivos, pues los estudiantes desarrollaron eficientemente los conocimientos y habilidades planificados.

Por tanto, los juegos de azar demostraron, entonces, ser efectivos para crear en los estudiantes conciencia de prevención, a la par que reforzaron sus conocimientos respecto a las IRA, con lo que pueden llegar a ser multiplicadores de las medidas preventivas aprendidas.

La concienciación para la prevención de enfermedades en el ámbito de educación primaria, se puede nutrir de manera significativa de estrategias lúdicas, sobre todo basadas en el juego de la ruleta de la salud, la cual, a través del juego de roles implícita en ella, demostró ser la más eficiente para la adquisición del conocimiento que se les impartió a los estudiantes.

Se recomienda extender la utilización del juego de la ruleta a todas las instituciones educativas del nivel primario como una vía para fortalecer el proceso educativo e incorporar a los niños a las actividades preventivas de las IRA y de otras enfermedades infectocontagiosas.

## Referencias bibliográficas

- Álvarez, F.H. (2011). El lavado de manos. Prevención de infecciones transmisibles. *Gaceta Médica Espirituana*, 13(1), 1-9. Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/espirtuana/gme-2011/gme111h.pdf>
- Aristizábal, J.H., Colorado, H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-127.
- Ayuntamiento de Zaragoza. (2003). *La Gymkana de la Salud*. Zaragoza, España: Programa Municipal de Prevención de las Adicciones
- Buenahora, M.R. y Millán, L.V. (2011). La lúdica como estrategia pedagógica en la educación superior. *Actas Odontológicas*, 8(2), 50-58.
- Calabor, M.S., Mora, A. y Moya, S. (2018). Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico. *Revista de Contabilidad – Spanish Accounting Review*, 21(1), 38-47. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.11.001>
- Coppola, A., Sasso, L., Bagnasco, A., Giustina, A. y Gazzaruso, C. (2016). The role of patient education in the prevention and management of type 2 diabetes: an overview. *Endocrine*, 53(1), 18-27. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12020-015-0775-7>
- Córdoba, E., Lara, F. y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92.
- Fernández, J., Álvarez, P., Grimaldi, M. y Llopis, A. (2015). Yinca-Exprésate con el deporte: haciendo historia a través de una yincana nocturna. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 13(1), 377-403.
- Izaguirre, A.I. (s.f). *Actividades lúdicas para la sensibilización comunitaria en Gestión Integral del Riesgo de Desastres*. Managua: PNUD.

- Karim, T., Muhit, M. y Khandaker, G. (2017). Interventions to prevent respiratory diseases - Nutrition and the developing world. *Paediatric Respiratory Reviews*, 22, 31-37. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.prrv.2016.09.003>
- Lagarza, A.J., Ojendiz, M.A., Pérez, L. y Juanico, G. (2019). Nivel de conocimiento sobre infecciones respiratorias agudas en madres de niños menores de cinco años en una unidad de medicina familiar. *Atención Familiar*, 26(1), 13-17. DOI: <https://doi.org/10.22201/facmed.14058871p.2019.1.67711>
- Lavilla, L. (2013). Educación para la salud. *Revista de Claseshistoria. Publicación digital de Historia y Ciencias Sociales*, 376, 1-9.
- Le Cann, P., Paulus, H., Glorennec, P., Le Bot, B., Frain, S. y Gangneux, J.P. (2017). Home Environmental Interventions for the Prevention or Control of Allergic and Respiratory Diseases: What Really Works. *The Journal of Allergy and Clinical Immunology: In Practice*, 5(1), 66-79. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jaip.2016.07.011>
- López, I. y Malavé, P. (2009). Las gincanas como recurso metodológico en el área de educación física. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 31, 110-119.
- Marcano, K. (2015). Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría. *Revista de Investigación*, 39(84), 181-204. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140399009.pdf>
- Melquiades, A. (2014). Estrategias didácticas para un aprendizaje constructivista en la enseñanza de las matemáticas en los niños y niñas de nivel primaria. *Perspectivas docentes*, 52, 43-58.
- Mendes, M.D.F., Márquez, H., De Matos, D. y De Souza, A. (2012). Lo lúdico como estrategia didáctica para el aprendizaje de las funciones de química inorgánica en la enseñanza media en Feira de Santana, Brasil. *Revista Cubana de Química*, 24(2), 105-114.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *GIE Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92.
- Morán, F. y Ochoa, T.J. (2017). Prevención, diagnóstico y tratamiento de infecciones pediátricas en desastres naturales. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 34(4), 723-30. DOI: <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2017.344.2810>
- Ordoñez, L. (2018). Situación epidemiológica de las infecciones respiratorias agudas (IRA) en menores de 5 años en el Perú. *SE 04-2018*, 27(4), 60-61.
- Olivares-Cardoza, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura]. Recuperado de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf)
- Organización Panamericana de la Salud. (2014). *Infecciones respiratorias agudas en el Perú. Experiencia frente a la temporada de bajas temperaturas*. Recuperado de [https://www.paho.org/per/index.php?option=com\\_docman&view=document&layout=default&alias=568-infecciones-respiratorias-agudas-en-el-peru-experiencia-frente-la-temporada-de-bajas-temperaturas&category\\_slug=publicaciones-21&Itemid=1031](https://www.paho.org/per/index.php?option=com_docman&view=document&layout=default&alias=568-infecciones-respiratorias-agudas-en-el-peru-experiencia-frente-la-temporada-de-bajas-temperaturas&category_slug=publicaciones-21&Itemid=1031)
- Ormazábal, V., Almuna, F., Hernández, L. y Zúñiga, F. (2018). Juego de roles como método de enseñanza de Farmacología para estudiantes de la carrera de enfermería. *Educación Médica*, 20(4), 206-212. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.07.001>

- Rodríguez, I., González, R., Morales, G., Azpeleta, C., Monreal, D., Fernández, R., Fernández-Santander, A., Palau, L., Rodríguez-Learte, A.I., Romero-Lorca, A., Santos, P., Sánchez, A. y Gal-Iglesias, B. (2017). El aprendizaje a través del juego como herramienta en el diseño de actividades de valor añadido en un currículo integrador de Ciencias Biomédicas Básicas. *FEM Revista de la Fundación Educación Médica*, 20(1), 23-28.
- Salé, P. (2012). *Proyectos en juego. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar juego y educación infantil*. Buenos Aires: Fundación Navarro Viola
- Secretaría de Salud de México. (2012). *Manual de Enfermedades Respiratorias 2012 Prevención, diagnóstico y tratamiento*. México, D. F: Secretaría de salud. Recuperado de [https://www.ipomex.org.mx/recursos/ipo/files\\_ipo/2016/1/4/1a2b13e79112fff4276ce6030928f1af.pdf](https://www.ipomex.org.mx/recursos/ipo/files_ipo/2016/1/4/1a2b13e79112fff4276ce6030928f1af.pdf)
- Torres, L., Martínez, T., Torres, L. y Vicente, Z. (2018). Promoción y educación para la salud en la prevención de las infecciones respiratorias agudas. *Humanidades Médicas*, 18(1), 122-136.
- UNICEF. (2011). *Estado de la Niñez en el Perú*. Lima: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Recuperado de [https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dgna/Lectura\\_5\\_Estado\\_Ninez\\_Peru\\_2011.pdf](https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dgna/Lectura_5_Estado_Ninez_Peru_2011.pdf)
- Valladares-Garrido, M.J. (2016). Conocimientos y prácticas de infecciones respiratorias y enfermedades diarreicas agudas en madres de una comunidad de Piura, Perú. *CIMEL*, 21(1), 9-13.
- Zolezzi, A. (2017). Estadísticas de salud en el Perú: mejor llenado de información y su apropiada utilización para promover la salud. *Acta Médica Peruana*, 34(4), 257-258.
- Zumaquero, L. (2018). Los juegos de rol como estrategia de enseñanza aprendizaje para fomentar la adquisición de competencias: una experiencia en la titulación de grado en turismo. *REJIE Nueva época: Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*, 18, 43-56.