

Juegos inclusivos en patios como medio de aprendizaje

Horacio Franklin Tomalá Santos

horacio.tomala@jm.ulead.edu.ec

Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.

<https://orcid.org/0009-0001-7750-2733>

Ecuador-Manta

Tannia Aytamira Chávez Córdova

tannia.chavez@uleam.edu.ec

Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.

<https://orcid.org/0000-0001-6337-2467>

Ecuador-Manta

Resumen

Los juegos inclusivos en el patio escolar crean aprendizajes significativos fortaleciendo conocimientos asignaturas curriculares, aumentando la motivación e intereses de los estudiantes y desarrollando habilidades físicas, sociales y cognitivas. Esta investigación tuvo como objetivo general diseñar juegos inclusivos en patio escolar para el aprendizaje de los estudiantes de básica superior y bachillerato. La metodología que emplea el presente estudio es cuantitativa de tipo descriptivo, no experimental. Para desarrollar la propuesta fue necesario conocer la percepción de los docentes sobre los juegos inclusivos en el patio escolar como medio de aprendizaje, aspecto muy importante para asegurar la aplicación de la propuesta. Para ellos se aplicó una encuesta a 30 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo” con resultados que evidenciaron una percepción positiva sobre el tema. Producto de la investigación sobre juegos inclusivos se seleccionó para implementar el juego “Abuelita, abuelita” al que se le hicieron las adaptaciones correspondientes.

Palabras claves: Juegos inclusivos, patio escolar, juegos lúdicos, asignaturas curriculares.

Abstract

Inclusive games in the schoolyard create meaningful learning by strengthening knowledge of curricular subjects, increasing students' motivation and interests, and developing physical, social, and cognitive skills. The overall objective of this research was to design inclusive games in the schoolyard for the learning of upper elementary and high school students. The methodology used in this study is quantitative and descriptive, not experimental. To develop the proposal, it was necessary to understand teachers' perceptions of inclusive games in the schoolyard as a learning tool, a very important aspect to ensure the implementation of the proposal. To this end, a survey was conducted among 30 teachers at the "Juan Montalvo" Fiscomisional Educational Unit, with results that demonstrated a positive perception of the topic. As a result of the research on inclusive games, the game "Grandma, Grandma" was selected for implementation, and appropriate adaptations were made to it.

Keywords: Inclusive games, schoolyard, recreational games, curricular subjects.

Introducción

La educación permanece en constante evolución, adaptándose a las nuevas tendencias tecnológicas, ritmos y estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este progreso exige a las instituciones educativas responder a los nuevos retos que demandan las actualizaciones en la educación (Ortega, 2021).

El auge del aprendizaje activo está ganando territorio en la educación del siglo XXI; puesto que, fomenta la participación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje y, sin duda, potencia la motivación. La gran parte de este aprendizaje activo se sitúa dentro del aula de clases, pero también puede desarrollarse en otros escenarios y ambientes de aprendizaje.

Uno de los espacios poco frecuentados como escenario de aprendizaje en asignaturas básicas, es el patio escolar, que puede convertirse en un entorno de aprendizaje inclusivo para todos los alumnos, con o sin necesidades educativas específicas. Sin embargo, la educación tradicional persiste, limitando la actividad educativa al salón de clases.

Históricamente, el juego ha sido considerado como una actividad recreativa sin propósito pedagógico relevante. Sin embargo, diversos estudios como el de Parker et al. (2022), en Estados Unidos, sobre “Aprendizaje a través del juego en la escuela: un marco para políticas y prácticas” han demostrado que el juego como medio de aprendizaje contribuye en el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, sociales, entre otras. Estas habilidades son necesarias en el crecimiento de cada estudiante.

En este marco, los escenarios y ambientes de aprendizaje son relevantes en la construcción de aprendizajes significativos y experiencias enriquecedoras que inciden de forma positiva en los procesos educativos de cada alumno.

Otros estudios como el de Kaizar y Alordiah (2023), en Nigeria sobre “Comprender el papel del juego en la promoción del desarrollo cognitivo, social y emocional en niños escolares: implicaciones para consejeros y evaluadores” investiga cómo el juego apoya el

desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en edad escolar, incluyendo teorías socioculturales y de desarrollo cognitivo para comprender su impacto, cuyos resultados determinaron que el juego promueve desarrollo emocional social y cognitivo de los niños, y que es necesario el uso de técnicas basadas en la gamificación para tener resultados eficientes en el aprendizaje.

El aprendizaje a través del juego y en un entorno adecuado resulta ser eficaz en la obtención de conocimientos, según la neurociencia. Esta explica que mediante el juego se estimula la neuroplasticidad que permite un aprendizaje más fluido, más atencional y auto-regulativo (Zambrano y Ávila, 2021). En este sentido, la implementación de juegos inclusivos en el patio escolar mejora significativamente el aprendizaje de diferentes asignaturas en los estudiantes.

Por otra parte, el estudio de Mairal-Llebot et al. (2022), acerca de “El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia” investigó y aportó evidencia teórica de como los jugos inclusivos y cooperativos en patios escolares contribuyen al desarrollo de habilidades sociales, y concluye que estos juegos inclusivos en el patio escolar durante el recreo reducen situaciones de aislamiento y exclusión, favoreciendo la socialización.

El presente estudio surge del interés de cambiar el esquema mental de los docentes y motivarlos a realizar actividades lúdicas en el patio escolar como estrategia de aprendizaje. De ahí la pregunta de investigación ¿Qué juegos inclusivos pueden implementarse en el patio escolar para promover el aprendizaje los estudiantes en la U.E. Juan Montalvo?

El objetivo general fue diseñar juegos inclusivos en patio escolar para el aprendizaje de los estudiantes Básica Superior y Bachillerato en la U.E. “Juan Montalvo” Para ello, se consideró necesario conocer la percepción de los docentes sobre el desarrollo de actividades de aprendizaje en el patio, investigar diferentes juegos de patio que promuevan la inclusión y

contribuyan al aprendizaje. Finalmente, plantear espacios inclusivos que permitan mejorar y potenciar los conocimientos y habilidades científicas, recreativas y físicas.

El estudio tiene un enfoque cuantitativo, no experimental y propositivo, los datos se recopilaron mediante una encuesta que valoraba las dimensiones: interés y motivación, aprendizaje, desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales, y la inclusión.

Los resultados sobresalientes indican que los docentes de básica superior y bachillerato valoran el desarrollo de juegos inclusivos en el ambiente del patio escolar, manifestando que potencia de manera significativa el proceso educativo en distintas asignaturas. Un claro ejemplo de ello es en la dimensión de interés y motivación, los resultados muestran que el profesorado destaca que el aprendizaje a través del juego en el patio escolar incrementa la disposición de participación de los estudiantes, aumentando su nivel de interés. En cuanto a la dimensión de aprendizaje, los docentes destacan que el abordaje de los conceptos curriculares en el contexto del patio escolar facilita la comprensión y retención de los contenidos. Por otra parte, los docentes indican que el aprendizaje a través del juego en los patios escolares desarrolla en los estudiantes habilidades físicas, sociales y cognitivas, favoreciendo la coordinación motora, comunicación efectiva, resolución de problemas y empatía. Por último, en cuanto a la inclusión, los docentes coinciden que los juegos con adaptaciones universales reducen barreras de participación en los estudiantes, fomentado y fortaleciendo la inclusión.

El poco aprovechamiento del patio escolar para la enseñanza de diferentes asignaturas sucede muchas veces por desconocimiento de estrategias lúdicas que contribuyan a un aprendizaje significativo e inclusivo. Esta investigación contribuirá a cambiar las dinámicas actuales de la educación, los intereses de los estudiantes, transformación del aprendizaje tradicional, fomento de la inclusión, la importancia del uso del juego como medio de aprendizaje por medio de una propuesta de estrategias de juegos que favorezcan la equidad, inclusión y el desarrollo pleno de todos los estudiantes.

Marco teórico

Las tendencias actuales enfatizan un enfoque positivo hacia el aprendizaje activo. El proceso de enseñanza-aprendizaje desde una direccionalidad activa suele garantizar aprendizajes significativos (Vera et al., 2022). La motivación juega un papel fundamental en el aprendizaje activo, puesto que, impulsa la participación de los estudiantes. Para Albarrán y Díaz (2021) las metodologías activas permiten a los docentes mejorar el proceso formativo de los alumnos. La Educación del siglo XXI debe darse como un proceso interactivo entre los actores principales: docente y estudiantes (Moncayo y Prieto, 2022).

El juego ha sido reconocido como una actividad recreativa efectiva en el contexto escolar, sin embargo, no siempre fue contemplado como aquella herramienta poderosa. Durante siglos, desde el modelo tradicional el alumno era un receptor pasivo de la información, y el juego era considerado irrelevante (Hernando y Gómez, 2018).

Aunque la percepción docente ha ido cambiando en cuanto al juego en el aprendizaje, este a pesar de sus beneficios no llega a ser implementado la gran parte del tiempo, menos en niveles superiores de la educación. El modelo educativo tradicional sigue vigente en numerosos centros escolares y en una parte significativa del profesorado persisten prácticas educativas pasivas, en donde se prevalece el estatismo (Manchini, 2020).

El aprendizaje fuera del aula de clases.

El interés y motivación que el estudiante tenga por la clase es un indicio fundamental de que la obtención del aprendizaje está siendo viable. Tal y como indica Carrillo et al. (2009) “El interés que tenga el alumno por el tema concreto de estudio interviene en su motivación para el aprendizaje, un tema interesante desencadena con facilidad el esfuerzo necesario para aprenderlo” (pp.28).

El aprendizaje fuera del aula resulta ser un medio mucho más motivador para los educandos. Diferentes ambientes de aprendizajes promueven la interacción, socialización y cambia la estructura tradicional del aprendizaje (Domínguez, 2022). El patio escolar es un

escenario de aprendizaje que aflora la motivación e interés del estudiante, puesto que, por su naturalidad, los alumnos lo asocian con libertad y, diversión. Por lo que, el docente no se debe limitar a ver el patio como solo una zona de recreación, sino que debe explorar todas las posibilidades educativas que éste posee (Berasategui, 2019).

Varios estudios comprueban que el aprendizaje en el aire libre y en el patio escolar, activa la motivación por aprender, y siembra interés por la clase, en los estudiantes, siendo un claro ejemplo de ello, el estudio de Ellinger (2023) sobre “¿Mejor aprendizaje al aire libre? Aspectos sociales, motivacionales y de salud en la educación fuera del aula” donde afirma que la educación fuera del aula, como es patios escolares (aire libre), ofrece a los estudiantes mayores posibilidades de sentirse motivados, actuar con autonomía y relacionarse socialmente, lo que incrementa su implicación en el proceso educativo.

Otro estudio, guiado más hacia el tema de la salud y estrés en los alumnos, es la investigación de Dettweiler et al. (2017) de *International Journal of Environmental Research and Public Health*, este estudio analiza el impacto de la enseñanza al aire libre sobre el ritmo circadiano del cortisol en niños, revelando que quienes asisten a clases con más frecuencia en exteriores presentan una disminución del cortisol a lo largo del día escolar que aquellos que estudian en aulas tradicionales durante toda la jornada escolar.

El juego como medio de aprendizaje

Diversos estudios confirman que el juego como medio de aprendizaje es una vía eficaz para la obtención significativa de conocimientos en los educandos. Rachid et al. (2020), en su artículo *Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education*, determinan que el juego es un medio ideal para el aprendizaje, aportando en el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y sociales. Por otra parte, el estudio de Putton & Cruz (2021) indican que el juego como medio de aprendizaje expande el lenguaje, autonomía, confianza de los estudiantes.

Por otra parte, si bien el currículo educativo proporciona el marco normativo y pedagógico que orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente tiene la capacidad de integrar los contenidos curriculares en distintos escenarios y ambientes, considerando las NEE de su grupo escolar. Las necesidades educativas en el aula constituyen una constante estadía. Dada a la diversidad, cada estudiante tiene diferentes estilos-ritmos de aprendizajes y características que requieren atención continua. Por esa razón, tal y como indica Pañuelas (2019) “Resulta esencial que los docentes posean una visión holística de sus estudiantes, puesto que, la mirada prospectiva del docente hacia el alumno le permitirá plantear tantos escenarios como sean posibles para facilitar su tránsito hacia el aprendizaje” (pp.65).

La idea de que el juego es una herramienta efectiva para el aprendizaje se apoya en diversas teorías pedagógicas. Estas teorías tienen en cuenta los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, permitiendo adaptar la enseñanza a las características individuales de cada niño. La teoría del constructivismo de Jean Piaget (1999) sostiene que los niños construyen su conocimiento activamente a través de la interacción con el entorno (Dongo, 2008). Vygotsky (1978), por su parte, en su teoría sociocultural, en el concepto de ZDP (Zona de desarrollo próximo) expresa que el juego permite al niño actuar más allá de su nivel de desarrollo actual, evolucionando sus conocimientos previos. Por otra parte, Soker (1993) afirma que el juego facilita y acelera los procesos de aprendizaje. Gardner (1983), en su teoría de las Inteligencias Múltiples, propone que existen múltiples inteligencias y que el juego es un medio que puede ser utilizado para desarrollarlas.

Además de las teorías pedagógicas, la neurociencia también sustenta el juego como un medio de aprendizaje. Los aportes de la neurociencia en el ámbito educativo son fundamentales para la comprensión compleja del aprendizaje. La neurociencia explica que el juego favorece los procesos de aprendizajes a través de los funcionamientos ejecutivos, pues permiten la atención sostenida, autorregulación y autocontrol, mediante la neuroplasticidad (González et al., 2021).

El juego en el patio para el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y emocionales

El patio escolar es un recurso pedagógico poco frecuentado en las asignaturas principales del currículo, mismo que cuenta con beneficios indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Varios autores comparten juicios valorativos acerca de los espacios abiertos como el patio escolar, así como indica el filósofo Bollnow (1969), quien expresa que los lugares abiertos son esenciales en el entendimiento. Por otra parte, figuras relevantes como María Montessori (2014), consideran a estos espacios como un aspecto fundamental en la educación.

Partiendo de aquella premisa, no habría razones para que los patios escolares y el juego no sean un referente en la educación, sin embargo, el juego en el patio escolar está desvinculado del currículo, haciéndolo un recurso poco utilizado (Lodeiro, 2019). El rol del docente, en este ámbito, es fundamental, pues debe ser visionario en el uso de estrategias para el aprendizaje de los alumnos, puesto que, los juegos en los patios inclusivos es una herramienta muy recursiva y versátil. García et al. (2019), en su estudio “El patio escolar como herramienta ludo-didáctica” concluyen que la construcción innovadora de propuestas educativas en los patios escolares mejora la calidad educativa de los estudiantes con o sin NEE.

El juego en el patio es fundamental para el desarrollo integral de los niños, especialmente en la adquisición de habilidades físicas, cognitivas y emocionales, mismas que son fundamental estimularlas durante el proceso escolar (De Jesús et al., 2023). El juego permite un buen desarrollo psicomotor, desarrollando habilidades como el equilibrio, coordinación, y precisión (Román y Huillca, 2018). Por otra parte, el juego dentro del desarrollo motor estimula el sistema nervioso, muscular y óseo, fortaleciendo la fuerza, flexibilidad y coordinación (Delgado et al., 2019). Es por ello por lo que, los niños a través

del juego mejoran su motricidad fina y habilidades motor-gruesas, optimizando eficacia de sus movimientos (Bernate, 2021).

El juego también es esencial en el desarrollo de habilidades cognitivas. Las actividades de juego, más que simples momentos de diversión, forman procesos activos que favorecen el aprendizaje, estimulan la formación de conexiones neuronales, refuerzan las habilidades cognitivas y promueven la adaptación social de manera natural y significativa (Lázaro et al., 2020). Durante el juego, los niños fortalecen diversas funciones ejecutivas, entre ellas la planificación, la resolución de problemas, el control inhibitorio y la memoria de trabajo; todas ellas resultan fundamentales en su desempeño académico (Jirattanawanna et al., 2024).

El juego en el patio también es relevante en el desarrollo de habilidades socioemocionales, conociendo que el juego es una representación de acciones objetivas y subjetivas. Es decir, mientras corren, saltan y cooperan con sus compañeros (objetivas), tienen la oportunidad de poner en práctica la empatía, el autocontrol y la expresión de sus emociones (subjetiva) desarrollando un sentido de competencia y autoestima (Hernández et al., 2019). Mediante el juego, los niños experimentan diversas situaciones que avivan emociones y actitudes. De esta forma, aprenden a cooperar, participar, competir y afrontar la aceptación o el rechazo. Desarrollando madurez emocional que generalmente orienta a los niños cuando deben enfrentarse a momentos difíciles o realizar tareas importantes (Román, 2017).

Dentro de las emociones, también encontramos aquellas que ocasionan aspectos negativos, y que los niños también suelen sentir. Un estudio sobre “Efectos del entrenamiento físico sobre la ansiedad: Un metaanálisis. Revista de Psicología Aplicada al Deporte” de Long y Stavel (1995), demostró que realizar actividades físicas durante al menos 30 minutos, reduce el estrés y la ansiedad. Es por ello que, el aprendizaje no solo se debe limitar a un aula

de clases, sino que, situarlo en diferentes escenarios, de esta manera, el estudiante potencia y desarrolla las habilidades motoras, cognitivas y emocionales de manera factible.

Inclusión en juegos de patio escolar

El proceso de interacción que el juego conlleva es exactamente el camino hacia el reconocimiento y respeto de las diferencias y de la diversidad (Arizaga y Domínguez, 2025). La diversidad abarca (cultura, sexo, religión, raza, condición) no solo se refiere a estudiantes con alguna discapacidad (Arizaga y Domínguez, 2025). Los estudiantes con discapacidad o condición deben tener los mismos derechos que todos y ser tratados con respecto (Puértolas & Orús, 2019) y no deben ser excluidos de actividades escolares.

Es preciso recordar que el juego es apoyo a la construcción social, participativa y aprendizaje de pares (Bodero y Cárdenas, 2025), por ello, debe darse un con elementos y escenarios que sean, en su totalidad, inclusivos. Los juegos que se usen como vía de aprendizaje deben estar adecuados para la diversidad estudiantil. Tanto los juegos como el patio escolar deben ser accesibles. Los materiales y el espacio deben estar adaptados a manera de que los estudiantes accedan a ellos de forma flexible y que permita diversas formas de interacción y organización (Soto-Márquez, 2022).

El estudio de Rodríguez et al. (2022), “El juego deportivo tradicional en el recreo. Un recurso para promover la inclusión y la igualdad de género” tuvo como objetivo principal investigar la incidencia de los juegos deportivos tradicionales durante el recreo para promover la inclusión desde la perspectiva de género, en donde participaron 1.014 estudiantes. Sus resultados fueron favorables, confirmando que los juegos deportivos tradicionales desempeñan un papel clave en la inclusión escolar.

Otro estudio importante es el de Ávila et al. (2024), sobre “Sistema de juegos inclusivos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes con trastorno del espectro autista” que tuvo como objetivo diseñar un sistema de juegos inclusivos para estudiantes con TEA con el fin de desarrollar la coordinación motriz. En esta investigación se

aplicó una encuesta a docentes de educación física sobre el tratamiento de los estudiantes con TEA, cuyos resultados fueron deficientes, por lo cual se decidió crear el sistema de juegos inclusivos. Este estudio concluye que este sistema de juegos inclusivos fortaleció el desarrollo motriz de los niños, a la vez, fomentó la socialización entre pares iguales.

Juegos que favorecen la inclusión y el aprendizaje

Hay diversos juegos que favorecen la inclusión y el aprendizaje. Como los que cita en su artículo Trillo y Trillo (2020), sobre “Patios inclusivos y juegos tradicionales” en donde enfatiza los juegos tradicionales como parte de la inclusión en los patios escolares. Dentro de los juegos tradicionales que pueden ser adaptados y que apoyan a la inclusión están: la rayuela, el lobo, el congelado (Oliver, 2015 como se citó en Trillo y Trillo, 2020).

La investigación de Bedoya (2021), acerca de “Los efectos de los programas pedagógicos curriculares que aplican juegos motrices en el desarrollo de las funciones ejecutivas en etapa preescolar: Una revisión sistemática.” Sustenta la premisa sobre que los juegos favorecen la inclusión y el aprendizaje de contenidos curriculares. Esta investigación describe los efectos de programas curriculares aplicando juegos inciden en el desarrollo de las funciones ejecutivas. Sus hallazgos fueron positivos, concluyendo que es necesario implementar juegos motrices dentro de programas curriculares puesto que beneficia los procesos de neuro-plasticidad, aprendizaje y desarrollo motor.

A continuación, se muestra de manera sintetizada añadiendo objetivos y beneficios una tabla con la investigación de estos juegos. También es necesario añadir que todos los juegos pueden ser adecuados a diversas asignaturas y acorde a la creatividad del docente.

Tabla 1

Juegos Inclusivos en patios escolares

Autores	Nombre del juego	Discapacidad	Asignatura	Objetivo	Descripción	Beneficios
Grupo ASV (2020)	Las estatuas	Intelectual	Principalmente es para Educación	Fomentar la motricidad	Un participante hace de guardia de seguridad en el	Promueve atención, autocontrol y

	de museo		Física, pero puede ser adaptada otras asignaturas donde se le coloque consignas.	d gruesa y el estatismo mediante el juego.	centro, los demás, representando estatuas, intentan moverse con lentitud en dirección a los conos para asustarlo sin ser descubiertos. Si el guardia detecta el movimiento de una estatua, esta queda eliminada. Si una estatua logra llegar al cono y “asustar” al guardia sin ser vista, gana.	trabajo en equipo, con reglas claras de seguridad y accesibilidad para todos
Meridiano Parques y patios dinámicos de España (2020)	Abuelita, abuelita	Intelectual leve, trastorno específico del aprendizaje, discapacidad visual, Tea grado de apoyo I.	Integral, este juego puede ser utilizado para cualquier asignatura. Solo se les adapta las consignas correspondientes.	Fomentar la comunicación oral entre pares iguales. Fortalecer la motricidad gruesa.	Consiste en que los participantes se colocan detrás de una línea de salida y uno de ellos tiene el rol de “Abuelita”. Los jugadores preguntan uno a uno a la “Abuelita” si le gusta un elemento relacionado con un tema previamente escogido (como música), y según la respuesta, avanzan pasos determinados (paso de gigante, de bailarina, de hormiguita, u otros.).	Fortalece el movimiento físico, la expresión oral, la atención. Apto para asignaturas como lengua y literatura.
Luis et al. (sf)	Drácula	Discapacidad Visual	Lengua y literatura: En vez de Drácula pueden los jugadores encontrar: palabras, nombre de libros, autores.	Fortalecer la empatía hacia los compañeros con discapacidad visual,	El director del juego selecciona a un jugador como Drácula sin que nadie lo sepa. Todos deben moverse con los ojos cerrados en un espacio limitado. Cuando un jugador se encuentre con otro se deberán preguntar si es Drácula o no, si	Aumenta la motivación del alumnado en su aprendizaje. Fomenta el compañerismo y la inclusión.

					se llegan a encontrar a Drácula este hará “que muerde” a un jugador. El juego finaliza cuando todos sean Drácula.	
González et al. (2022)	RinGol	Personas con movilidad reducida	Educación física	Incluir el movimiento a través de consignas del juego como marcar gol en el aro o portería del equipo contrario.	Los jugadores deben golpear con cualquier parte del cuerpo excepto la cabeza y el puño. Se lanza el balón con las dos manos solo en portería.	Es deporte alternativo cooperativo e inclusivo para personas con movilidad reducida en donde les permite disfrutar del deporte.
Dávila et al. (2024)	La rayuela	Discapacidad Intelectual Moderada	Matemática: En los casilleros irían números. Lengua y literatura: En los casilleros irían letras. Ciencias Naturales: en los casilleros variaría según el tema.	Fortalecer habilidades motoras gruesas básicas, cognitivas, sociales.	En el suelo se dibujan casillas con números, estas casillas son simplificadas, reduciendo el número de cuadros y haciéndolos más grandes. El objeto que se lanza también aumenta de tamaño y al ir a recogerlo está permitido usar los dos pies.	Facilita la comprensión del juego en estudiantes con o sin NEE.

Nota: Tabla de elaboración propia, las columnas 3,4 y 7 contienen información propuesta por el autor.

Materiales y Métodos

La metodología que emplea el presente estudio es cuantitativa, misma que consiste en la recopilación de datos numéricos en conjunto del análisis estadístico (Lim, 2024).

Esta investigación se enmarca en un diseño no experimental, lo que implica que el investigador observa los fenómenos tal como ocurren en su entorno natural, sin manipular variables independientes (Cabezas et al., 2018). Para desarrollar el estudio, se utilizó la encuesta como técnica, y como instrumento, el cuestionario. La encuesta consiste en una

búsqueda estructurada de información mediante la formulación de preguntas que permiten al investigador obtener los datos requeridos (Sánchez y Hernández, 2024).

La encuesta valora 4 dimensiones: interés y motivación, aprendizaje, desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales, y la inclusión. Tiene la estructura de la escala de Lickert (Totalmente de acuerdo, de acuerdo, medianamente de acuerdo, en desacuerdo, totalmente en desacuerdo). Los datos fueron analizados mediante la aplicación JASP

Para evaluar la consistencia del instrumento, se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de: $\alpha = 0.876$, indicando una alta fiabilidad del instrumento, lo que sugiere que los ítems están bien correlacionados entre sí y miden de forma coherente los constructos definidos.

Tabla 2

Estadísticas de confiabilidad de la escala frecuentista

Coeficiente	Estimar	Std. Error	95% CI	
			Más bajo	Superior
Coeficiente α	0.876			

Nota. Falló el cálculo del error estándar del coeficiente alfa.

La población la constituyen 54 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”, de la cual se extrajo la muestra con un total de 30 docentes de básica superior y bachillerato. La muestra es no probabilística, puesto que, los elementos no fueron elegidos al azar, siendo un muestreo por conveniencia, cuyos criterios de selección se basaron en accesibilidad y disponibilidad, puesto que, los participantes son de fácil acceso al pertenecer a la institución educativa y a la vez contaron con la voluntad de participar.

Para la elaboración de la propuesta se consideraron los resultados de la investigación bibliográfica sobre juegos inclusivos que se desarrollan en patios escolares y se seleccionó “Abuelita, abuelita” al que se le hizo las adaptaciones necesarias.

Consideraciones Éticas

La presente investigación fue realizada con rigurosas consideraciones éticas; con la autorización del rector de la institución, guardando el sigilo de los datos personales de la muestra, además se contó con el permiso y aprobación de la institución para la ejecución posterior de la propuesta.

Resultados

Los resultados que se obtuvieron en la encuesta, sobre la percepción de los docentes de Educación Básica Superior y Bachillerato ante los beneficios de los juegos inclusivos en el patio escolar como medio de aprendizaje se muestran a continuación:

Tabla 3

Dimensión interés y motivación

	Valid	Media	Desviación Estándar	Mínimo	Máximo
P1: Noto la emoción de mis alumnos cuando imparto la clase en diferentes escenarios de la Institución	30	4.800	0.407	4.000	5.000
P2: Me siento motivado/a para realizar mis clases fuera del salón de clases.	30	4.767	0.568	3.000	5.000
P3: Noto que la participación del grupo es más activa cuando la clase se emplea con juegos.	30	4.933	0.254	4.000	5.000
P4: Considero que el juego es una herramienta efectiva para el aprendizaje en la educación	30	4.800	0.407	4.000	5.000
Total	30	19.300	1.119	16.000	20.000

Nota: Tabla y valores estadísticos obtenidos con la aplicación JASP.

La dimensión de interés y motivación que evalúa como los docentes perciben la disposición y participación de los estudiantes durante la clase, es una alta percepción positiva. Indicando que los docentes valoran a gran medida el uso del juego como estrategia pedagógica, esto se refleja en las preguntas con mayor puntuación P3 (4.93) y la P4 (4.80). Por otra parte, la desviación estándar es baja (prom \approx 0.41), lo que indica que las respuestas son consistentes entre los encuestados.

Tabla 4

Dimensión Aprendizaje

	Valid	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
P5 Percibo que los juegos en el patio favorecen el aprendizaje autónomo según el ritmo de cada niño.	30	4.567	0.504	4.000	5.000
P6: Noto que el aprendizaje a través del juego permite mayor retención de la información en comparación con métodos tradicionales	30	4.733	0.450	4.000	5.000
P7: Cree que los juegos en el patio pueden responder a diferentes estilos de aprendizaje (visual, kinestésico, auditivo).	30	4.733	0.450	4.000	5.000
P8: Considero que el aprendizaje mediante juegos de patio favorece la comprensión de conceptos escolares complejos.	30	4.900	0.305	4.000	5.000
P9; Considero que los juegos inclusivos pueden reforzar contenidos de áreas como matemáticas.	30	4.700	0.466	4.000	5.000
Total_12	30	23.633	0.999	21.000	25.000

Nota: Tabla y valores estadísticos obtenidos con la aplicación JASP.

En la dimensión de aprendizaje los docentes reconocen los aportes de las actividades en el patio en el aprendizaje, así lo evidencia una media total es de 23.63 sobre un máximo de 25. La puntuación más alta es en la pregunta 8, que señala el impacto en la comprensión de conceptos complejos, según los docentes, con un valor de 4.90. La desviación estándar es (\approx 0.45 en promedio) lo que indica uniformidad en las respuestas de los encuestados. En esta dimensión evidencia que, según la percepción de los docentes, los juegos en el patio escolar si favorecen al aprendizaje.

Tabla 5

Dimensión desarrollo de habilidades

	Valid	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
P10: Ha observado que los juegos en el patio facilitan la inclusión de estudiantes con o sin NEE.	30	4.800	0.407	4.000	5.000
P11: Considero que los juegos ayudan a mejorar la comunicación y la resolución de conflictos entre los niños.	30	4.733	0.450	4.000	5.000
P12 Percibo que los juegos les ayudan a desarrollar sus habilidades motoras, equilibrio, coordinación, direccionalidad, fuerza.	30	4.933	0.254	4.000	5.000

Tabla 5*Dimensión desarrollo de habilidades*

	Valid	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
P13 Considero que los juego les ayuda a mejorar su pensamiento lógico, creativo, memoria, atención y funciones ejecutivas	30	4.900	0.403	3.000	5.000
P14: Creo que los juegos inclusivos pueden estimular la resolución de problemas y el pensamiento crítico en los niños.	30	4.767	0.504	3.000	5.000
Total_18	30	24.133	1.167	20.000	25.000

Nota: Tabla y valores estadísticos obtenidos con la aplicación JASP

En esta dimensión que analiza el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y físicas mediante el aprendizaje a través del juego en el patio escolar, los resultados indican que la media total es de 21.13 sobre el máximo de 25. Las puntuaciones más altas son en P12 (4.93) y P13 (4.90), lo que evidencia una respuesta positiva en el respectivo ítem, es decir, la percepción de los docentes es que los juegos si estimulan las habilidades mencionadas. En la (P10) es notorio el impacto sobre la inclusión y en la (P11) sobre la mejora en la comunicación y resolución de conflictos. La desviación estándar tiene un valor de 1.167 lo que sugiere que existen ligeras variaciones en la percepción de los docentes.

Tabla 6*Dimensión Accesibilidad e inclusión*

	Valid	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
P15 Considera que los estudiantes se involucran más en el aprendizaje cuando se utilizan juegos en el patio escolar.	30	4.733	0.450	4.000	5.000
P16 Considero que el espacio del patio escolar es adecuado para desarrollar juegos inclusivos que permitan la participación de todos los estudiantes.	30	4.867	0.346	4.000	5.000
P17 Se toman en cuenta las diferentes necesidades de los estudiantes al organizar.	30	4.767	0.504	3.000	5.000
Total_22	30	14.367	0.890	12.000	15.000

Nota: Tabla y valores estadísticos obtenidos con la aplicación JASP.

La media de esta dimensión que analiza el nivel de involucramiento de todos los estudiantes en los juegos, favoreciendo la inclusión, es de 14.37 sobre un máximo posible de 15. Esta dimensión afirma valoraciones positivas, donde más se refleja es en (P16) con un valor de 4.87, lo que sugiere que el patio escolar es un espacio adecuado para juegos inclusivos. La desviación estándar de 0.89 es baja, lo que indica que la mayoría de los docentes evaluó de forma muy similar la accesibilidad e inclusión a través del juego.

De la revisión bibliográfica sobre juegos inclusivos para patios, no aparecen como tal de manera explícita, pero se seleccionaron aquellos que por sus características y dinámica podían ajustarse a todos los estudiantes y vincularse a determinadas asignaturas, que aparecen en la (Tabla 1)

A continuación, se presenta la propuesta de implementación un juego inclusivo

En la U. E. Juan Montalvo, se ha propuesto implementar el juego de “Abuelita, Abuelita” planteado en el trabajo de la Organización Grupo ASV en colaboración con Meridiano en conjunto con Parques y patios dinámicos de España (2020), al que se le han hecho los ajustes necesarios para que responda a los intereses del estudio. Se tomaron en cuenta las potencialidades de “Abuelita, abuelita” con el fin de estimular el desarrollo motor grueso, la interacción entre pares, la inclusión y el aprendizaje, aquello con base en las dimensiones planteadas en el presente estudio.

A continuación, se presenta el esquema de la propuesta del juego de manera detallada, incluyendo el gráfico de su respectiva estructura.

Tabla 7

Esquema de propuesta de juego inclusivo en patio

Título del juego	Abuelita, abuelita
Objetivo	Fomentar el trabajo en equipo, promoviendo la inclusión de estudiantes con necesidades educativas específicas, facilitando la comprensión de contenido curriculares y fortalecer habilidades cognitivas, físicas y sociales.
Nivel	Educación Básica Superior y Bachillerato
Beneficiarios	220 estudiantes y 32 docentes.
Materiales	Dibujo en el suelo las casillas del juego, incluyendo flechas, y números

Tiempo estimado	El tiempo varía según la asignatura y las preguntas, pero se estima un tiempo de 35 minutos
Espacio	Área amplia con sombra. Se estima realizarlo dentro de la cancha, es una zona esquinera

Descripción del juego

Inicio:

Los participantes se colocan detrás de una línea de salida y uno de ellos tiene el rol de “Abuelita” (puede ser el docente también). Los jugadores que serán agrupados y responderán uno a uno las preguntas de la “Abuelita” relacionadas con un tema previamente escogido de la asignatura que estén viendo en ese momento.

Desarrollo

Si las respuestas están bien avanzan según el número de puntos y consigna que la abuelita diga en la pregunta (Ej: pregunta por 3 puntos paso de hormiga y el jugador avanza 3 casilleros)

Cierre

El grupo que conteste todas las preguntas bien y llegue a la meta será el ganador.

Adaptaciones inclusivas

A diferencia del juego original, los estudiantes en lugar de responder uno a uno, podrán consultarse entre ellos.

Estudiantes con discapacidad motriz

Los casilleros serán grandes para estudiantes con silla de ruedas, estudiantes que de pronto han tenido algún accidente y estén usando muletas.

Estudiantes con dificultades visuales

Los números y casilleros serán grandes y asegurando un buen contraste para estudiantes con baja visión. Para estudiantes con discapacidad visual, los casilleros tendrán relieve o texturas que indiquen los extremos de los casilleros.

Estudiantes con trastornos del aprendizaje

Las consignas serán cortas y claras

Evaluación o retroalimentación

Se evalúa según responden las preguntas, si las contestan medianamente mal o mal en totalidad se hace la retroalimentación

Implementación:

Para la implementación se pintará el gráfico 1 en la superficie de una de las canchas múltiples y sensibilizará a los docentes sobre el tema para motivarlos al uso del juego diseñado.

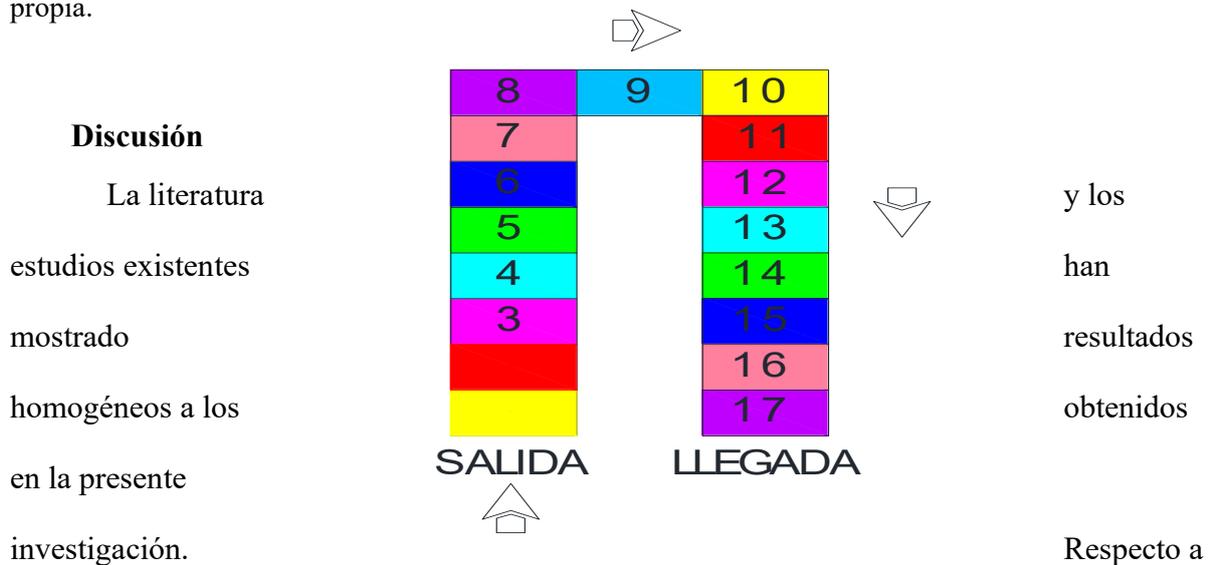
También se hará un cronograma de uso para permitir la participación de todos.

Gráfico 1

Estructura del juego

Nota: Gráfico de propia.

elaboración



Discusión
La literatura
estudios existentes
mostrado
homogéneos a los
en la presente
investigación.

y los
han
resultados
obtenidos
Respecto a

la percepción de los docentes relacionada a las posibilidades que ofrece el patio escolar para desarrollar juegos que favorezcan la inclusión, los resultados se muestran una percepción altamente positiva, esto coincide con los que dice Alcaraz (2024), cuando afirma que los juegos en el patio escolar garantizan el derecho a todos los estudiantes y que fortalecen aspectos esenciales en su desarrollo y aprendizaje. Resultados similares encontró Montoya y Pita (2025), coincidiendo en la premisa de que el 85% de docentes consideran los espacios fuera del aula como el patio escolar como lugares de calidad para fortalecer el aprendizaje.

Lo que lleva a reconocer que es indispensable aprovechar las bondades del patio para mejorar los aprendizajes en un ambiente inclusivo.

Otro aspecto que concuerda con los lineamientos del presente estudio ante la dimensión de interés y motivación es el estudio de Pérez y Collazos (2007), quienes expresan que los docentes consideran el patio escolar como un área que motiva a los estudiantes e impulsa el aprendizaje de estos. En contraste de un estudio actual de España realizado por Silva y Ferreiro (2022), quienes coinciden en que el patio escolar siendo bien beneficiado incrementa la motivación intrínseca del aprendizaje, además aumenta la actividad física. Lo que indica que situar el aprendizaje de diversas asignaturas a través de juegos inclusivos en los patios escolares motiva y crea interés de los estudiantes por las clases planteadas.

Por otra parte, en la dimensión del juego como medio de aprendizaje, es evidente que el mismo es una pieza fundamental en el aprendizaje significativo, tal y como lo indica el estudio de Peñafiel et al. (2025), quienes en sus hallazgos determinaron que incluir la gamificación en los procesos de aprendizaje conlleva beneficios, puesto que se obtienen aprendizajes significativos y crea un ambiente motivador para los educandos. A la vez, Putton (2021), menciona que el juego en el aprendizaje educativo es fundamental para cualquier grupo de edad y que este método ha alcanzado un territorio firme y significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referente a la dimensión del juego en el patio para el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y emocionales, el estudio de Boderó y Cárdenas (2025) afirma que el juego en espacios recreativos como el patio escolar es una herramienta eficaz para la inclusión, y que contribuye al desarrollo de habilidades educativas, sociales y culturales. Un argumento que concuerda es el estudio de Buenaño (2023) que indica que el juego y actividades lúdicas beneficia el fortalecimiento de habilidades físicas como la coordinación. Esto sugiere que el aprendizaje en el patio escolar en conjunto de juegos específicos de distintos temas curriculares fortalece las habilidades motrices, como: lateralidad, coordinación.

Los hallazgos y resultados de las investigaciones antes mencionadas concuerdan con los resultados de la presente investigación, pues el juego como medio de aprendizaje en escenario como el patio escolar crea un ambiente inclusivo desarrolla en los estudiantes habilidades sociales, emocionales y físicas y sin duda, motiva y crece el interés por las clases.

Conclusiones

Esta investigación indaga sobre juegos de patio que sean inclusivos y que puedan implementarse como estrategias de enseñanza aprendizaje, de la cual se obtienen las siguientes conclusiones:

Se evidencia una percepción altamente positiva por parte del personal docente de la institución que imparten clases en los subniveles básica superior y bachillerato. Mismos que reconocen que esta estrategia fomenta la motivación, facilita el aprendizaje, fortalece el desarrollo motor, cognitivo y social en los estudiantes. Además, destacan su impacto desde la inclusión, puesto que reduce barreras e incentiva la participación equitativa. Esta dinámica se consolida como una herramienta pedagógica poderosa, eficaz y transformadora en el proceso enseñanza-aprendizaje dentro del entorno escolar.

Por otra parte, dentro de la investigación de juegos que promovieran la inclusión y contribuyeran al aprendizaje, se concluye que, si bien, la literatura del tema central es escasa, se pudo encontrar artículos científicos de relevancia que sustentan este trabajo investigativo y que, juegos inclusivos para patios no aparecen como tal, de manera explícita; sin embargo se seleccionaron aquellos que por sus características y dinámica podían ajustarse a todos los estudiantes y vincularse a determinadas asignaturas.

Finalmente, en la U. E “Juan Montalvo” se plantea adecuar un nuevo espacio inclusivo que aporta al aprendizaje de sus estudiantes del subnivel básica superior y bachillerato, permitiendo mejorar y potenciar sus conocimientos, habilidades físicas, cognitivas y sociales de forma lúdica y recreativa, a través de la adaptación de un juego de patio escolar titulado “Abuelita, abuelita”. A partir de ello, se reconoce al juego como un

método eficaz en el aprendizaje y en la inclusión de todos los estudiantes, considerando ambientes de aprendizajes bondadosos como el patio escolar.

Referencias

- Albarrán, F., & Díaz, C. (2021). Metodologías de aprendizaje basado en problemas, proyectos y estudio de casos en el pensamiento crítico de estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 25(3), 10.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942021000300013
- Alcaraz, S., Sánchez Sánchez, R., & Arnaiz Sánchez, P. (2024). Implicaciones de la dinamización del juego en el recreo escolar de un centro de educación especial. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 59.
https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagd%3A11%3A9168699/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagd%3A179717696&crl=c&link_origin=scholar.google.es
- Arizaga, L. B., & Domínguez, T. C. (2025). Un patio dinámico como estrategia de educación inclusiva para los estudiantes de Educación General Básica. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-10. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1987>
- Ávila Almeida, K., Guzmán Carvajal, J. L., & Maqueira Caraballo, G. D. L. C. (2024). Sistema de juegos inclusivos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes con trastorno del espectro autista. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(2). <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v19n2/1996-2452-rpp-19-02-e1669.pdf>
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis: Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Bollnow, O. F. (1969). *Hombre y espacio*. Editorial Labor.
<https://es.scribd.com/document/141946129/Bollnow-Hombre-y-Espacio-2>
- Buenaño, A. D. B. (2023). Relación entre las actividades lúdicas y la coordinación motriz en estudiantes de básica elemental. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia*,

Tecnología e Innovación, 10(4), 480-499.

<https://www.redalyc.org/journal/5646/564676370006/564676370006.pdf>

Cabezas, D., Andrade, D., Torres, J. (2018). Introducción a la Metodología de la Investigación Científica. Editorial ESPE.

https://www.academia.edu/74069065/Introducci%C3%B3n_a_la_metodolog%C3%A1a_de_la_investigaci%C3%B3n_cient%C3%ADfica_Edison_Cabezas

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación*, 4(2), 20-32.

Dávila, E. L., & Caraballo, G. D. L. C. M. (2024). Estrategia didáctica de juegos adaptados para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual moderada en la clase de Educación Física. *Polo del Conocimiento*, 9(1), 2665-2696. DOI: 10.23857/pc.v9i1.6756

De Jesús, A., Gómez, E. J. T., & Rosario-Rodríguez, J. L. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 2(1), 739-760.

Delgado, V. H., Pérez Plata, L. J., Villafuerte Holguín, J., y Bone Cabeza, J. G. (2019). Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as en Manta— Ecuador. *Revista DEPORVIDA*, 16(40), 14-30.

<https://repositorio.uho.edu.cu/handle/uho/9378>

Dettweiler, U., Becker, C., Auestad, B. H., Simon, P., & Kirsch, P. (2017). Stress in school. Some empirical hints on the circadian cortisol rhythm of children in outdoor and indoor classes. *International journal of environmental research and public health*, 14(5), 475.

Domínguez-Morales, S., Pérez-Hernández, M., & Pérez-Sánchez, E. (2022). Ambientes de aprendizaje para favorecer competencias matemáticas en educación básica. *Revista RedCA*, 5(13), 144-162. <https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/18790>

- Dongo, A. M. (2008). La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa. *Revista de Ciencias Sociales*, 14(2), 287-298. Editorial ESPE. ISBN: 978-9942-765-44-4
- Ellinger, J. L. (2023). Better learning in the outdoors?: Social, motivational and health-related aspects in education outside the classroom (Doctoral dissertation, Technische Universität München).
https://www.researchgate.net/publication/375792425_Better_learning_in_the_outdoors_Social_motivational_and_health-related_aspects_in_Education_Outside_the_Classroom
- García, L., Brenda, L., Rasilla, C., Margarita, J. R., & Lidia, A. (2019). El patio escolar como herramienta ludo-didáctica. *Latin American Journal of Science Education*, 6, 12052.
https://www.lajse.org/may19/2019_12052.pdf
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2633225>
- González de la Roca, C. I., Chocoj González, M., Guzmán Pérez, M. M., Alfaro Méndez, I. M., Ríos Ramírez, A. (2021). Neurociencia: el juego como conector del aprendizaje. *Revista Académica CUNZAC*, 4(1). 47-51.
DOI: <https://doi.org/10.46780/cunzac.v4i1.31>
- González-Coto, V. A., Gámez-Calvo, L., Hernández Beltrán, V., & Gamonales, J. M. (2022). RinGol: deporte alternativo e inclusivo en el ámbito educativo. *VIREF Revista De Educación Física*, 11(4), 119–131.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/349234>
- Grupo ASV. (2020). Guía de actividades grupales al aire libre en tiempos de Covid. Meridiano. <https://cdn.segurosmeridiano.com/storage/post/fichas-de-juegos-de-patio-inclusivos-y-seguros.pdf>

- Hernández, R., López, M., & García, C. (2019). El juego motor y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales y autonomía en el preescolar. *Revista de Educación Física*, 26(4), 95-107.
- Hernando, P. C., & Gómez Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la Historia [Learning and play throughout history]. *Revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, 23-31. <https://n9.cl/4exi>
- Jirarattanawanna, N., Vattanaamorn, S., & Kwalamthan, W. (2024). The Provisions of Learning Experiences in the Early Childhood Development Centers against the COVID-19 Pandemic. En *Qualitative Research in Education* (Vol. 13, Número 1, pp. 1-18). Hipatia Editorial. <https://doi.org/10.17583/qre.12376>
- Kaizar, V. O., & Alordiah, C. O. (2023). Understanding the role of play in promoting cognitive, social, and emotional development in school children: implications for counsellors and evaluators. *University of Delta Journal of Contemporary Studies in Education*, 2(1), 138-52.
https://www.researchgate.net/publication/374419878_understanding_the_role_of_play_in_promoting_cognitive_social_and_emotional_development_in_school_children_implications_for_counsellors_and_evaluators
- Lázaro, D. G., Abia, R. G., & Calvo, M. Á. M. (2020). The use of Stories and Creativity for the Training of Future Teachers of Children in the Teaching and Learning of Mathematics. En *Revista Electronica Interuniversitaria de Formacion del Profesorado* (Vol. 23, Número 1, pp. 161-174). AUFOP. <https://doi.org/10.6018/REIFOP.370071>
- Lim, W. M. (2024). What is qualitative research? An overview and guidelines. *Australasian Marketing Journal*, 14413582241264619.
<https://doi.org/10.1177/14413582241264622>
- Lodeiro, M. (2019). Proyecto de patios activos inclusivos. *DYLE: Dirección y liderazgo educativo*, (4), 45-49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7922278>

- Luis, M., Menéndez, M., Serrano, D. (s. f.). Juegos Inclusivos en el patio escolar. Programa de Autonomía y Competencia Social. <https://es.scribd.com/document/375461278/8-JUEGOS-INCLUSIVOS-Miriam-Luis-Marisa-Menendez-Dolores-Serrano>
- Mairal-Llebot, M., Orús, M. L., & Cosculluela, C. L. (2022). El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Diálogos pedagógicos*, 20(40), 149-162.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8665774>
- Manchini, N. (2020). La mente en el cuerpo: diálogo entre la. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Socia*, 2(4), 1-16.
<https://doi.org/https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/20>
- Moncayo, B., & Prieto. López, Y., (2022). El uso de metodologías de aprendizaje activo para fomentar el desarrollo del pensamiento visible en los estudiantes de bachillerato de U.E.F. Víctor Naranjo Fiallo. 593 Digital Publisher CEIT, 7(1-1), 43-57. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.980>
- Montessori, M. (2003). El método de la pedagogía científica: aplicado a la educación de la infancia. Madrid: Biblioteca Nueva.
<https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4756>
- Montoya Aguirre, L. R., & Pita Moro, J. (2025). Percepción docente acerca de la calidad de los espacios educativos para el proceso de enseñanza aprendizaje en educación inicial, Celendín 2023. EESPP.
https://repositorio.eesppamm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14666/66/Informe_Montoya_Pita.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Oliver, P. (2015). El trompo. Guía infantil.com. Juego tradicional de la peonza.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/juego-tradicional-de-la-peonza-el-trompo/>

- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers In Education*, 7.
<https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>
- Peñafiel, P. V., Ordoñez Reino, B. K., & Fernández-Sánchez, L. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista InveCom*, 5(3). https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000300109
- Pérez, L., & Collazos, T. (2007). Los patios de recreo como espacios para el aprendizaje en las instituciones educativas sedes Pablo Sexto en el municipio de Dosquebradas.
<https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/2cc9d33b-af84-4338-ad39-44c337eafc01/content>
- Puértolas, B. G., & Orús, M. L. (2019). Programa de sensibilización sobre la discapacidad a través de los Recreos Cooperativos e Inclusivos en alumnado de Educación Infantil. Trabajo de fin de grado. <https://zagan.unizar.es/record/85625?ln=es>
- Putton, G., & Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista científica multidisciplinar núcleo do conhecimento*, 6(5), 114-125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Rodríguez, J.E., Núñez-García, J. & Sáez-Gambín, D. (2023). El juego deportivo tradicional en el recreo. Un recurso para promover la inclusión y la igualdad de género. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 45-59.
<https://doi.org/10.6018/reifop.574551>
- Román, B. (2017). El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en Educación Infantil. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf>

- Román, J., y Huillca, J. V. (2018). Los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. Nro. 218 “Micaela Bastidas” Abancay—2017 [Tesis Título Profesional en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Perú]. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/607>
- Sánchez, C. L., & Hernández Olvera, K. (2024). La encuesta como técnica de investigación en Ciencia Política. *Revista mexicana de opinión pública*, (37), 13-31. <https://doi.org/10.22201/fcpys.24484911e.2024.37.88492>
- Soto-Márquez, E. (2022). Ambientes de aprendizaje y el deseo de aprender. *Revista RedCA*, 5(13), 33. <https://doi.org/10.36677/redca.v5i13.18681>
- Trillo, F., & Trillo, J. (2020). Patios inclusivos y juegos tradicionales. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15. https://www.researchgate.net/publication/347558177_Patios_inclusivos_y_juegos_tradicionales
- Vera, F., Morales, M., & Villanueva Mascort, G. (2022). Aprendizaje activo versus enseñanza tradicional: Estudio de caso con estudiantes de grado de un Tecnológico mexicano. *Transformar*, 3(3), 4-15. <file:///C:/Users/Windows%2011/Downloads/34.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. <https://n9.cl/ewmi89>
- Zambrano, D. B., & Ávila, C. C. (2021). Las neuronas espejo y su incidencia en el aprendizaje. *Res non verba revista científica*, 11(1), 54-72. <https://pdfs.semanticscholar.org/7a70/9926beaa0f26a01d81ecf7132a1af86c0426.pdf>