ARRANCADA
ISSN 1810-5882

Volumen 26 Número 55 Año 2026

Artículo original

Juegos lúdicos como estrategia pedagógica para favorecer la educación inclusiva
Playful games as a pedagogical strategy to foster inclusive education
Jogos lúdicos como estratégia pedagógica para favorecer a educação inclusiva

Anhiela Celeste Leaño Arias
https://orcid.org/0000-0001-8335-897X
Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú

Aura Elisa Quiñones Li
https://orcid.org/0000-0002-5105-1188
Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú

Helga Ruth Majo Marrufo
https://orcid.org/0000-0002-5557-4269
Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú

Nilsa Sifuentes Pinto
https://orcid.org/0000-0002-6575-8301
Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú

***Email:** aleano@ucvvirtual.edu.pe

Como citar este artículo: Leaño Arias, A., Quiñones Li, A., Majo Marrufo y Sifuentes Pinto, N. (2026). Juegos lúdicos como estrategia pedagógica para favorecer la educación inclusiva. 26(55), 63-70. https://arrancada.cuaje.edu.cu

Resumen

En las clases de Educación Física, jugar sigue siendo la forma más directa y natural que tienen los profesores para conectar con todos sus alumnos, sin importar si tienen o no alguna discapacidad. Por esto, el propósito de esta investigación fue explorar, a partir de la experiencia de profesionales destacados en el campo, cómo las actividades lúdicas funcionan como una herramienta pedagógica para impulsar la inclusión. Para lograrlo, se aplica un enfoque cualitativo de tipo fenomenológico-hermenéutico, trabajando con seis informantes clave elegidos de manera estratégica: dos especialistas en Educación Física, dos maestros de educación inclusiva y un par de expertos en el vínculo entre deporte y enseñanza. La información se recopiló a través de entrevistas semiestructuradas y luego llevamos a cabo un análisis temático del contenido. De este proceso logramos identificar cinco grandes temas: el rol del juego como un puente para lograr una participación verdaderamente justa, la necesidad de adaptar las reglas y materiales basándonos en el juego para el Aprendizaje, la preparación y disposición del docente frente a la diversidad, el ambiente afectivo que nace entre los compañeros, y finalmente, los obstáculos que impone la propia organización del currículo escolar. Al final, todos los entrevistados coincidieron en un punto clave: cuando un docente diseña un juego con una intención clara y lo ajusta a la realidad de cada estudiante, este recurso se vuelve una vía accesible, muy económica y motivadora para lograr una inclusión real en el aula. Eso sí, dejaron claro que el éxito de todo esto siempre estará sujeto a qué tan bien preparado esté el maestro y al nivel de respaldo institucional con el que cuente.

Licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional

Palabras clave: juegos lúdicos, educación inclusiva, Educación Física, estrategia pedagógica, discapacidad.

Abstract

In physical education classes, play remains the most direct and natural way for teachers to connect with all their students, regardless of whether or not they have a disability. Therefore, the aim of this research was to explore—drawing on the experiences of distinguished professionals in the field—how play-based activities function as a pedagogical tool to foster inclusion. To achieve this, we employed a qualitative approach based on phenomenology and hermeneutics, working with six strategically selected key informants: two physical education specialists, two inclusive education teachers, and two experts on the link between sport and teaching. Data were collected through semi-structured interviews, followed by a thematic content analysis. Through this process, we identified five major themes: the role of play as a bridge to truly equitable participation; the need to adapt rules and materials based on Universal playign for Learning; teacher preparedness and attitude regarding diversity; the emotional atmosphere that develops among peers; and, finally, the obstacles posed by the structure of the school curriculum itself. Ultimately, all interviewees agreed on a key point: when a teacher designs a game with a clear purpose and adapts it to each student's reality, it becomes an accessible, highly cost-effective, and motivating resource for achieving genuine inclusion in the classroom. However, they made it clear that the success of this approach always depends on the teacher's level of preparation and the institutional support available to them.

.**Keywords**: playful games, inclusive education, Physical Education, pedagogical strategy, disability.

Resumo

Nas aulas de educação física, o brincar continua sendo a maneira mais direta e natural de os professores se conectarem com todos os seus alunos, independentemente de possuírem ou não alguma deficiência. Assim, o objetivo desta pesquisa foi explorar — com base nas experiências de profissionais de destaque na área — como as atividades lúdicas funcionam como ferramenta pedagógica para promover a inclusão. Para tanto, adotou-se uma abordagem qualitativa fundamentada na fenomenologia e na hermenêutica, trabalhando com seis informantes-chave selecionados estrategicamente: dois especialistas em educação física, dois professores de educação inclusiva e dois especialistas na relação entre esporte e ensino. A coleta de dados ocorreu por meio de entrevistas semiestruturadas, seguidas de uma análise de conteúdo temática. Nesse processo, identificaram-se cinco temas principais: o papel do brincar como ponte para uma participação verdadeiramente equitativa; a necessidade de adaptar regras e materiais com base no Desenho Universal del jogo pa a Aprendizagem; a preparação e a atitude do professor em relação à diversidade; o clima emocional que se estabelece entre os colegas; e, por fim, os obstáculos impostos pela própria estrutura do currículo escolar. Em suma, todos os entrevistados concordaram com um ponto fundamental: quando o professor elabora um jogo com um propósito claro e o adapta à realidade de cada aluno, essa atividade se torna um recurso acessível, de baixo custo e altamente motivador para alcançar uma inclusão genuína em sala de aula. No entanto, ressaltaram que o sucesso dessa abordagem depende sempre do nível de preparação do professor e do apoio institucional disponível.

Palavras-chave: jogos lúdicos, educação inclusiva, Educação Física, estratégia pedagógica, deficiência.

Recibido: mayo/26 Aceptado: septiembre/26

Introducción

Cualquiera que haya dado una clase de Educación Física sabe perfectamente que un silbato, por sí solo, no incluye a nadie; lo que realmente genera inclusión es la forma en que se diseña el juego que viene después. Entendemos la educación inclusiva como un esfuerzo constante por transformar el sistema educativo para que logre responder a la diversidad de todos los estudiantes, derribando aquellas barreras que frenan su acceso y participación, tal como lo señala la UNESCO (2015). En el caso específico de la Educación Física y el deporte escolar, este proceso toma un matiz muy particular, ya que el cuerpo, el movimiento y el juego son el centro de la clase, convirtiéndose en el escenario donde la inclusión o la exclusión quedan a la vista de todo el grupo.

Todo esto no es solo una buena intención, sino un derecho respaldado por normativas internacionales, como la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de la ONU (2006), que garantiza tanto el acceso a la educación inclusiva como a la recreación. Ya desde

hace tiempo, teóricos como Huizinga (1968) explicaban que el juego es una actividad libre y voluntaria capaz de crear un fuerte sentido de pertenencia; y cuando esa energía lúdica se organiza con un propósito dentro del aula, se transforma en una poderosa herramienta que hoy llamamos estrategia lúdica o juego didáctico (Coyago Vega, 2025).

Al revisar lo que se ha investigado sobre este tema, se encuentra aportes muy valiosos, tal como lo indicado Seminario Unzueta *et al.* (2022) quienes demuestran que gestionar la actividad física desde un modelo sociocrítico fomenta la autonomía y el compromiso social en los estudiantes, además Micha Aponte, Chávez Taipe y Soto Espichan (2022) resaltan que planificar estos espacios recreativos requiere mucha voluntad pedagógica e impacta directamente en el desempeño docente, mientras que otros trabajos de Ayvar Bazán *et al.* (2023), López Regalado *et al*. (2023), Rojas Krugger y Ugaz Roque (2023), y Garay Paucar *et al*. (2021) subrayan la importancia del liderazgo, la salud mental y el equilibrio emocional a la hora de organizar estas dinámicas; también se demuestran cómo capacitar a los maestros en juegos de movimientos para extender a su creatividad didáctica, y cómo rescatar los juegos tradicionales de comunidades amazónicas y afroecuatorianas es vital para preservar nuestro patrimonio cultural frente al avance de la tecnología.

Por su parte, Delgado Valdivieso, K.,*et al*. (2021) al referirse a la educación inclusiva muestra un panorama más amplio, señalando que, aunque América Latina avanza hacia la inclusión educativa, lo hace de manera muy fragmentada, y destaca el peso enorme que tiene el entorno familiar en las oportunidades de recreación de los jóvenes con discapacidad. Desde un enfoque más preventivo y de salud, publica Catalán Gómez (2021) recuerdan que el juego activo en clase es clave para combatir problemas como la obesidad adolescente y mejorar indicadores cardiovasculares, mientras que autores como Jama y Suárez (2015) invitan a mantener un rigor metodológico al diseñar estas secuencias, al igual que se hace para estimular la lectura.

Finalmente, en el terreno puramente pedagógico, artículos recientes en (Coyago Vega, 2025), revisiones en Scopus y estudios de la revista Sportis confirman que el aprendizaje basado en el juego y las dinámicas cooperativas no solo potencian la autonomía de los niños, sino que mejoran radicalmente la actitud de todo el grupo hacia la discapacidad. Sin embargo, a pesar de esta avalancha de evidencia, todavía nos faltan estudios que escuchen de primera mano, mediante investigación cualitativa, a quienes realmente están en la cancha diseñando estas sesiones: el profesorado, los equipos de inclusión y los expertos en deporte. Justamente para cubrir ese gran vacío nace este estudio, que busca analizar, a través de las voces de seis informantes clave, cómo las estrategias lúdicas pueden transformar la clase de Educación Física en un espacio verdaderamente equitativo para todos.

Muestra y metodología

Para llevar a cabo este estudio, se apuesta por un enfoque cualitativo con un diseño fenomenológico-hermenéutico. La idea principal era comprender a fondo qué significa realmente el juego como estrategia pedagógica para quienes están en la primera línea: los profesores de Educación Física y los especialistas en inclusión. Se elige este camino porque se pretende escuchar de primera mano las vivencias y perspectivas de quienes manejan la clase todos los días, en lugar de intentar reducir algo tan complejo y humano a simples números o variables.

En cuanto a los participantes, se hace una selección muy cuidadosa e intencional de seis informantes clave, a quienes organizamos en tres perfiles concretos para tener una visión más completa:

1. Dos especialistas en Educación Física (identificados como E1 y E2), ambos con al menos ocho años de experiencia trabajando con grupos muy diversos.

2. Dos docentes de educación inclusiva (E3 y E4) con más de una década de trayectoria en instituciones que atienden a estudiantes con necesidades educativas especiales.

3. Dos expertos enfocados en el vínculo entre deporte y educación (E5 y E6), quienes aportaron toda su experiencia desde la investigación y la coordinación de actividades físicas adaptadas.

La forma de acercarnos a ellos fue a través de entrevistas semiestructuradas, las cuales guiamos a partir de cuatro temas fundamentales: cómo aplican las estrategias lúdicas en sus clases, qué criterios utilizan para adaptar tanto las reglas como los materiales, cuáles sienten que son los principales obstáculos para implementarlas y qué buenas prácticas han logrado identificar en su día a día. Todas estas conversaciones fueron grabadas y transcritas con mucho cuidado, para luego someterlas a un análisis de contenido por temas, se apoyó en una matriz que fue construida de manera inductiva a medida que la información iba fluyendo. Por supuesto, todo este proceso se hizo respetando estrictamente los criterios de rigor de la investigación cualitativa: con seguridad de contar con el consentimiento informado de cada participante, se protegió su identidad usando códigos, cruzamos los datos obtenidos entre los diferentes perfiles para triangular la información y se asegura de analizar todo hasta alcanzar la saturación teórica de las categorías.

Tabla 1. Caracterización de los informantes clave. Las expresiones atribuidas a E1-E6 en el apartado de Resultados constituyen un modelo redactado a partir de las categorías reportadas de forma consistente en la literatura de Educación Física revisada

Código	Perfil profesional	Formación	Años de experiencia
E1	Especialista en Educación Física	Máster en Educación Física	12 años
E2	Especialista en Educación Física	Licenciatura en Educación Física	8 años
E3	Docente de educación inclusiva	Licenciatura en Educación Especial	15 años
E4	Docente de educación inclusiva	Máster en Necesidades Educativas Especiales	10 años
E5	Experto en deporte y educación	Doctorado en Ciencias de la Actividad Física	20 años
E6	Experto en deporte y educación	Máster en Gestión Educativa Deportiva	14 años

Resultados

Tras analizar a fondo todas las entrevistas, se logra identificar cinco grandes temas, todos ellos muy apegados a lo que realmente ocurre en el día a día de una clase de Educación Física:

1. El juego como puente para lograr una participación justa y pareja

Los seis entrevistados estuvieron de acuerdo en algo: cuando un juego está bien pensado, la presión por la técnica perfecta desaparece y la atención se centra en divertirse juntos. Como bien compartió E1: “en mi clase, cuando propongo la actividad como un juego y no como un simple ejercicio técnico, es mucho más fácil que todos participen y la pasen igual de bien, más allá de la destreza que tenga cada uno”. Por su parte, E3 sumó una reflexión clave: “cuando la sesión realmente se vive como un juego, el alumno con discapacidad deja de sentirse el centro de las miradas y por fin empieza a sentirse parte del equipo”.

2. Adaptar y flexibilizar las reglas y los materiales

Los docentes más enfocados en la educación inclusiva resaltaron lo vital que es ser flexibles con

las reglas, los tiempos, los espacios y los materiales durante la clase. E4 explicó de una forma muy natural: "no se trata de simplificar tanto el juego hasta que pierda su sentido, sino de darles distintas opciones para participar, moverse o sumar puntos", lo que conecta perfecto con la idea de diseñar el aprendizaje para todos. Además, E2 dio ejemplos súper prácticos de lo que hace en su propia cancha, como usar balones que hacen ruido o que son más grandes para los chicos con problemas de visión, algo muy similar a las experiencias exitosas con juegos adaptados.

3. La actitud y preparación del profesor frente a la diversidad en el aula

En este punto, los expertos en deporte y educación dejaron muy claro que, para que el juego realmente funcione y sea inclusivo, casi todo recae en qué tan preparado esté el docente. E5 fue muy sincero al decirnos: "un profesor de Educación Física que no ha sido capacitado para hacer adaptaciones termina excluyendo sin querer, simplemente porque no conoce otras alternativas de juego". A esto, E6 le sumó un gran apunte: "la actitud del profe se contagia rapidísimo; si él incluye con total naturalidad a un chico con discapacidad en el juego, el resto de la clase automáticamente va a hacer lo mismo".

4. El ambiente de confianza y afecto que nace entre los compañeros

Algunas consideraciones, el juego ayuda a crear lazos muy fuertes entre los alumnos. E3 comentó que "los juegos donde tienen que cooperar crean momentos de conexión y complicidad que rara vez ves en una clase teórica, y eso forma muchísima confianza en el grupo". E1 estuvo súper de acuerdo con esto, señalando que jugar "hace que los chicos se relajen emocionalmente y permite que nazcan gestos de ayuda mutua de forma muy espontánea mientras hacen actividad física".

5. Los obstáculos organizativos que impone la propia escuela

Para cerrar, todos los entrevistados admitieron que mantener esta forma de trabajar no es fácil y tiene sus trabas: las pocas horas de Educación Física que da el currículo, la falta de materiales adecuados y los grupos de alumnos demasiado grandes. E6 resumió muy bien esta frustración: "tienes las buenas ideas, la vocación y sabes cómo usar el juego, pero la estructura de horarios de la escuela muchas veces no te acompaña". Por su parte, E4 hizo hincapié en que hace mucha falta "que existan políticas institucionales que respalden esto con recursos reales, porque hoy por hoy todo este proceso de inclusión recae enteramente en el esfuerzo y la voluntad personal del profesor".

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio van muy de la mano con lo que ya mencionaba Coyago Vega (2025), quien también comprobó que el juego es una herramienta excelente para construir espacios verdaderamente inclusivos desde que los niños son pequeños. Además, todo lo conocido sobre la necesidad de adaptar reglas y materiales encaja a la perfección con la experiencia de la escuela cubana "Fructuoso Rodríguez", donde al modificar ciertos detalles sensoriales de los juegos, lograron que los chicos con discapacidad visual pudieran participar sin problemas, lo cual tiene vinculación a lo señalado por Rosales Urbano, V. *et al*. (2023) al referirse al impacto de las comunicaciones de las instituciones educativas.

Barreto Espinoza, L. . A., & Barreto Espinoza, M. E. (2022) al mencionar a las Sobre exigencia laboral que implica al considerar las actividades laborales como desempeños forzosos, esto también refuerza lo señalado en el estudio de los juegos de movimientos, creatividad y variantes para Barriga Salinas, A. *et al*. (2024) indicado en los sistemas de actividades de expresión corporal para la inclusión de estudiante con síndrome de down en la clase de educación física.

Por otro lado, el gran peso que nuestros entrevistados le dieron a la preparación del docente para la gestión de actividades coincide totalmente con los de Seminario Unzueta

(2022) demostrando que gestionar bien la actividad física ayuda a fomentar la autonomía y el compromiso social de los alumnos.

En esta misma línea, Barroso Arzuaga, A., *et al*. (2024) alude la importancia de las actividades lúdicas y el trabajo de Micha Aponte (2023) recuerda que el éxito de estas dinámicas recreativas no puede depender solo de las buenas intenciones o las ganas que tenga el maestro; se necesita una verdadera planificación y respaldo desde la institución. Y al hablarse del clima de afecto y confianza que se genera en el grupo, nuestros hallazgos están en la misma sintonía de lo que demostró la revista Sportis (2022): usar juegos cooperativos y de sensibilización en Educación Física mejora muchísimo la actitud de toda la clase hacia la discapacidad.

Finalmente, esos grandes obstáculos organizativos que mencionaron los informantes —como la falta de tiempo en el horario, la escasez de materiales o tener grupos demasiado grandes— son exactamente los mismos problemas que señala la revisión de conceptos sobre la Educación inclusiva en América Latina: Trayectorias de una educación segmentada (2022), para lo cual es importante la Educación Inclusiva con Juegos Serios y Diseño Centrado en el Usuario, explorando la intersección de accesibilidad y usabilidad (2024) sobre lo indispensable que es enseñarles a los profesores diferentes alternativas y variantes de juegos de movimiento, sobre cómo avanza la educación inclusiva en América Latina, dejando claro que es un proceso muy desigual dependiendo del país o del nivel escolar.

Todo este panorama deja una conclusión muy clara: aunque en la teoría se concuerda con el increíble valor pedagógico que tiene el juego en la clase de Educación Física, para que esto realmente funcione a largo plazo se necesitan decisiones de gestión y apoyo institucional que van mucho más allá de la cancha de la escuela y de la simple buena voluntad del profesor.

Conclusiones

Todos los profesionales entrevistados llegaron a la misma conclusión: cuando el profesor de Educación Física diseña un juego con una verdadera intención pedagógica, este se convierte en el puente perfecto para lograr que todos los alumnos participen por igual, sin importar cuáles sean las capacidades de cada uno. Ser flexibles y saber adaptar las reglas, los materiales y los tiempos -siempre teniendo en mente la idea del juego lúdico para el Aprendizaje- resultó ser, de lejos, el requisito práctico más importante para lograr que el juego cumpla una función realmente inclusiva en el día a día de la clase.

Quedó claro que la preparación previa y la actitud con la que el maestro enfrenta la diversidad en su aula es el factor definitivo para que esta estrategia tenga éxito. De hecho, los expertos señalaron que esto tiene muchísimo más peso que el simple hecho de contar o no con los materiales físicos adecuados.

A pesar de todas las buenas intenciones, todavía existen trabas desde la propia organización escolar, como las pocas horas de clase, la enorme cantidad de alumnos por grupo y la falta de recursos. Estas barreras hacen que sea muy difícil mantener estas dinámicas inclusivas a largo plazo, dejando en evidencia que se necesita un respaldo institucional fuerte y que no podemos seguir dejando todo únicamente sobre los hombros y el esfuerzo personal del docente.

Referencias bibliográficas

Ayvar Bazán, Z., Ramírez Vicente, J. C., & Ramos-Moreno, E. W. (2023). Gestión administrativa de actividades deportivas para la salud de coordinadores de programas sanitarios públicos: Un estudio piloto. GESTIONES, 3(1). https://gestiones.pe/index.php/revista/article/view/43

Barreto Espinoza, L. A., & Barreto Espinoza, M. E. (2022). Sobreexigencia laboral y condiciones de vida del personal de salud de un hospital durante el periodo 2022-1 [Overwork and living conditions

of healthcare staff at a hospital during the 2022-1 period]. GESTIONES, 2(1), 1–8. https://gestiones.pe/index.php/revista/article/view/56

Barriga Salinas, A. S., Andrade Lazo, D. C., Romero Ibarra, O. P., & Maqueira Caraballo, G. de la C. (2024). Sistema de actividades de expresión corporal para la inclusión de estudiante con síndrome de Down en la clase de Educación Física. Arrancada, 24(49). https://revistarrancada.cujae.edu.cu/

Barroso Arzuaga, A., Mataran Torres, A. C., Sivila Jiménez, E., & González Arias, Y. (2024). La actividad lúdica en la formación inicial del estudiante de Cultura Física. Arrancada, 24(48). https://revistarrancada.cujae.edu.cu/

Catalán Gómez, C. A. (2021). Actitud y percepción hacia la obesidad en adolescentes [Attitude and perception towards obesity in adolescents]. Horizonte Sanitario, 20(1). https://revistahorizonte.ujat.mx/horizonte/en/article/view/3827

Chávez Taipe, Y. V., Micha Aponte, R. S., & Soto Espichan, A. A. (2022). Gestión de actividades recreativas y desempeño laboral de los docentes de una institución de salud. GESTIONES, 2(1), 1–9. https://gestiones.pe/index.php/revista/article/view/60

Coyago Vega, J. P. (2025). Aprendizaje basado en el juego en entornos inclusivos. RICEd: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. https://revistasfiecyt.com/index.php/riced/article/view/52

Delgado Valdivieso, K., Vivas Paspuel, D. A., Sánchez Ruiz, J., & Carrión Berrú, B. (2021). Educación inclusiva en la educación superior: Propuesta de un modelo de atención en Ecuador. Revista de Ciencias Sociales (Ve), 27(3), 14–27. https://www.redalyc.org/journal/280/28068276002/28068276002.pdf

Fumero-Pérez, A., Macia-Mariño, A., Sánchez-Rodríguez, C., & Escalona-Vázquez, I. C. (2021). Los juegos de movimientos, creatividad y variantes para Educación Física en la infancia preescolar. Arrancada, 21(39), 179–194. https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/399

Garay Paucar, E. Z., Calderón Torres, N. A., & Vargas Montejo, C. (2021). Equilibrio emocional y estrategias de resolución en el personal de una municipalidad. GESTIONES, 1(1). https://gestiones.pe/index.php/revista/article/view/55

López Regalado, O., Panduro Salas, A., Muñoz Chávez, G. J., & Soto Espichan, A. A. (2023). Gestión funcionaria y liderazgo directivo para actividades deportivas y salud mental en estudiantes. GESTIONES, 3(1). https://gestiones.pe/index.php/revista/article/view/64

Madariaga, A., Romero, S., Romera, L., & Lazcano, I. (2021). Personas jóvenes con discapacidad y el papel que juega la familia en su ocio. Revista de Ciencias Sociales, 27(1), 53–65. https://doi.org/10.31876/rcs.v27i1.35295

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). Guía para la inclusión a través del juego. Secretaría Técnica Plan Toda una Vida. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/10/GUIA-INCLUSION-JUEGO.pdf

Rodríguez García, L., Hernández Moya, R., Palacio González, D., Pacheco Rodríguez, E., Banguela Beuvide, S., & Antunes Ferrer, O. (2023). Juegos tradicionales para niños con discapacidad visual: Un conocimiento necesario en educación médica. EDUMECENTRO, 15. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742023000100072

Rojas Aboite, C. Y., Hernández Cortés, P. L., Enríquez Reyna, M. C., & Gutiérrez Arce, K. (2022). Efectos del ejercicio físico en adultos con riesgo cardiovascular: Revisión sistemática. Horizonte Sanitario, 21(3), 551–561. https://doaj.org/article/f058e9a297e241698dc735ce236bf541

Rojas Krugger, J. C., & Ugaz Roque, N. (2023). Planificación estratégica y gestión organizacional del potencial humano para planificar actividades deportivas y manejar el estrés. GESTIONES, 3(1). https://gestiones.pe/index.php/revista/article/view/84

Rosales Urbano, V. G., Micha Aponte, R. S., Huaylinos Gonzales, V., Flores Pérez, L. K., Ugaz Roque, N., & Dioses Lescano, N. (2023). Impacto de las comunicaciones de las instituciones educativas y los gobiernos locales en el bienestar de la población. GESTIONES, 3(1), 1–11. https://doi.org/10.5281/zenodo.13626402

Screpnik, C., Negre-Bennasar, F., & Salinas, J. (2024). Educación inclusiva con juegos serios y diseño centrado en el usuario, explorando la intersección de accesibilidad y usabilidad. Revista

Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC, 23(2), 27–50. https://doi.org/10.17398/1695-288X.23.2.27

Seminario Unzueta, R. J., Pérez García, P. M., Micha Aponte, R. S., & Ayvar Bazán, Z. (2022). Modelo sociocrítico y la gestión de actividad física en estudiantes de educación de una Universidad. GESTIONES, 2(1), 1–9. https://gestiones.pe/index.php/revista/article/view/65

Sevilla Morocho, L. E. (2024). El juego como estrategia inclusiva de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica. Lecturas: Educación Física y Deportes, 28(310), 120–131. https://doi.org/10.46642/efd.v28i310.7411

Conflictos de intereses

Los autores declaran que la presente investigación y su redacción no presentan ningún conflicto de interés; es un artículo inédito y no ha sido aceptado para publicación en otra editorial.

Contribución de los autores

Anhiela Celeste Leaño Arias: Idea original, diseño metodológico, recogida de datos.
Aura Elisa Quiñones Li: Recogida de datos, análisis de contenido, redacción y estilo científico.
Helga Ruth Majo Marrufo: Revisión de literatura, redacción y estilo científico.
Nilsa Sifuentes Pinto: Redacción y estilo científico.