

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 4
Número 12 | 2025

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

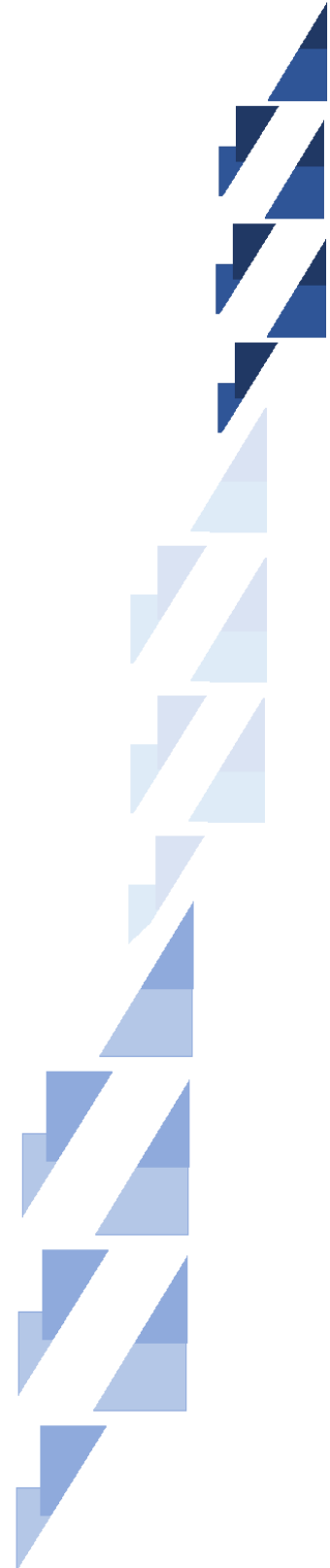
Editora en Jefe: Ph.D. Susana Paz Viteri

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Laura Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Córdor Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: Ph.D. Javier Fernández-Rio



Original

Recreational Games for the Inclusion of Students with Intellectual Disabilities in Physical Education Classes

Juegos recreativos para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en la clase de Educación Física

Danny Alexander Guzman Murillo¹

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-3761-5082>

Jhonny Marcelo Narváez Valdiviezo¹

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1476-6803>

David Job Morales Neira¹

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4175-885X>

Giceya de la Caridad Maqueira-Caraballo¹

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6282-3027>

Universidad Bolivariana del Ecuador. Durán-Ecuador¹

Autor de correspondencia
daguzman1997@gmail.com

Recibido: 12-02-2025

Aceptado: 13-05-2025

Disponible en línea: 15-09-2025

Abstract

Inclusive education ensures the equitable participation of students with intellectual disabilities in Physical Education. Adapted recreational games can improve integration, social interaction, and participation in physical activities. The objective of this research was to determine improvements in the educational inclusion of students with intellectual disabilities, aged 15 to 18, in Physical Education classes. A longitudinal pre-experimental design with pretest and posttest was applied, involving 15 students with intellectual disabilities. Adapted recreational games were implemented, and their impact on inclusion was assessed through observation using validated instruments such as the Inclusion Scale in Physical Education and the Participation in Physical Activities Record. The adapted recreational games enhanced the inclusion of students with intellectual disabilities; the inclusion score increased from 18.95 to 43.84. Greater interaction, participation, and social acceptance were evidenced, along with improvements in autonomy, frequency of participation, and integration in Physical Education. Adapted recreational games fostered the inclusion of students with intellectual disabilities in Physical Education.

Keywords: recreational games, inclusion, education, disability.

Resumen

La educación inclusiva garantiza la participación equitativa de estudiantes con discapacidad intelectual en Educación Física, los juegos recreativos adaptados pueden mejorar la integración, la interacción social y la participación en actividades físicas. El objetivo de esta investigación fue

determinar la mejora en la inclusión educativa de estudiantes con discapacidad intelectual de entre 15 y 18 años en las clases de Educación Física. Se aplicó un diseño preexperimental longitudinal con pretest y postest, participaron 15 estudiantes con discapacidad intelectual. Se implementaron juegos recreativos adaptados y se evaluó su impacto en inclusión mediante observación mediante instrumentos validados como la Escala de Inclusión en Educación Física y el Registro de Participación en Actividades Físicas. Los juegos recreativos adaptados mejoraron la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual; el puntaje de inclusión aumentó de 18.95 a 43.84. Se evidenció mayor interacción, participación y aceptación social, con mejoras en autonomía, frecuencia de participación e integración en Educación Física. Los juegos recreativos adaptados favorecieron la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en Educación Física.

Palabras clave: juegos recreativos, inclusión, educación, discapacidad.

Introducción

La educación inclusiva se basa en el principio de garantizar el acceso, la permanencia, la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes en igualdad de condiciones, independientemente de sus características individuales (Organic Law on Disabilities, 2012). La atención a la discapacidad intelectual resulta fundamental, ya que esta condición afecta el desarrollo cognitivo, la adaptación social y la autonomía de los estudiantes (Aksović et al., 2023). La discapacidad intelectual se define por limitaciones significativas en el funcionamiento

intelectual y en la conducta adaptativa, lo que impacta habilidades conceptuales, sociales y prácticas necesarias para la vida cotidiana (Holland et al., 2023).

La educación inclusiva constituye uno de los ejes centrales en las políticas educativas contemporáneas, pues su propósito radica en garantizar la participación equitativa de todos los estudiantes, especialmente aquellos que presentan necesidades educativas específicas, como la discapacidad intelectual (Posso Pacheco, Paz Viteri, et al., 2022).

Además del impacto en el desarrollo cognitivo y social, la discapacidad intelectual también repercute en el desarrollo motriz de los estudiantes, manifestándose en dificultades relacionadas con la coordinación, equilibrio y destrezas motoras finas y gruesas (Astuti, et al., 2024). Estas limitaciones motrices, frecuentemente asociadas con retrasos en la adquisición de habilidades motoras básicas como correr, saltar o lanzar objetos, afectan directamente su participación en actividades físicas y deportivas (Park et al., 2021).

En este contexto, la Educación Física emerge como un ámbito privilegiado para fomentar procesos inclusivos, ya que brinda oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes mediante experiencias motoras, sociales y emocionales (Haegele et al., 2021). Específicamente, la utilización de juegos recreativos adaptados, entendidos como actividades lúdicas no competitivas orientadas a promover la cooperación, la interacción y la participación equitativa entre todos los estudiantes (Carbonero Sánchez et al., 2022; Robinson et al., 2023), ha demostrado ser efectiva en la promoción de la inclusión educativa y social (Bernal Alvaro et al., 2024).

Según Lamonedá Prieto y Flores Aguilar (2022) los juegos recreativos favorecen la integración de los estudiantes con discapacidad intelectual, permitiéndoles experimentar roles activos en el grupo y reduciendo las barreras sociales derivadas de la discapacidad. En esta misma línea, García Cantó et al. (2020) destacan que estos juegos posibilitan la interacción y la aceptación de los estudiantes con discapacidad intelectual dentro del contexto escolar, promoviendo un sentido de pertenencia y participación activa.

En Ecuador, la aplicación de estrategias específicas para estudiantes con discapacidad intelectual sigue siendo limitada, especialmente en instituciones educativas donde aún prevalecen prácticas pedagógicas tradicionales que dificultan la plena participación de estos estudiantes en actividades físicas (Ministerio de Educación, 2023).

En la Unidad Educativa Camino del Inca, los docentes han observado que los estudiantes con discapacidad intelectual enfrentan múltiples dificultades para su inclusión en las clases de Educación Física. Entre los principales factores se encuentran la falta de adaptaciones curriculares al acceso y enseñanza (Ministerio de Educación, 2019), la escasa capacitación docente en educación inclusiva (Tovar, 2023) y la ausencia de recursos adecuados para el desarrollo de actividades motrices que favorezcan la integración de estos estudiantes en el entorno escolar (Posso-Pacheco et al., 2024). Además, las observaciones realizadas en esta institución reflejan que la interacción entre los estudiantes con y sin discapacidad es limitada, lo que repercute en la percepción de inclusión y en su participación efectiva en las actividades físicas programadas.

Si bien Ecuador ha establecido políticas educativas inclusivas a través de normativas como la Ley Orgánica de Educación Intercultural (National Assembly of Ecuador, 2023), en la práctica los estudiantes con discapacidad intelectual todavía enfrentan barreras significativas para participar plenamente en las clases de Educación Física (Prieto Lobato et al., 2019).

A pesar de los avances en políticas educativas inclusivas, la investigación sobre estrategias efectivas para fomentar la participación de estudiantes con discapacidad intelectual en la Educación Física sigue siendo limitada en el contexto ecuatoriano. Si bien se han documentado enfoques inclusivos en otros países, los estudios sobre el impacto específico de los juegos recreativos adaptados en la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en Ecuador son aún insuficientes (Posso Pacheco, Barba Miranda, et al., 2022).

Esta falta de estudios empíricos que analicen este impacto evidencia la necesidad de investigaciones que permitan fundamentar metodologías inclusivas basadas en evidencia científica (Posso-Pacheco et al., 2024). En este sentido, resulta esencial evaluar en qué medida la implementación de juegos recreativos adaptados puede mejorar la percepción de inclusión y la participación efectiva de los estudiantes con discapacidad intelectual en las clases de Educación Física (Marín-Suelves & Ramón-Llin, 2020). Un análisis riguroso de esta estrategia permitirá aportar conocimiento sobre su aplicabilidad en entornos escolares ecuatorianos y contribuir al diseño de prácticas pedagógicas más inclusivas (Bernal Alvaro et al., 2024).

Este estudio es relevante porque analiza la efectividad de los juegos recreativos como una estrategia inclusiva en estudiantes adolescentes con discapacidad intelectual, aportando evidencia

científica sobre su impacto en la educación física inclusiva. Los resultados permitirán fundamentar metodologías específicas que faciliten la integración social y educativa de estos estudiantes, contribuyendo a fortalecer las prácticas pedagógicas inclusivas en Ecuador.

A partir de estos antecedentes, esta investigación tuvo como objetivo determinar la mejora en la inclusión educativa de estudiantes con discapacidad intelectual de entre 15 y 18 años en las clases de Educación Física, mediante la evaluación de su percepción de inclusión y el registro objetivo de su participación efectiva.

Metodología

La investigación adoptó un aplico cuantitativo con un diseño preexperimental de corte longitudinal, empleando un pretest y un postest en un solo grupo. Su propósito fue determinar en qué medida los juegos recreativos favorecieron la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual dentro del entorno educativo.

La población estuvo conformada por los 387 estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Camino del Inca del régimen Sierra-Amazonía del área Urbana, el muestreo fue no probabilístico por conveniencia, esta se delimitó a cinco cursos en los que estaban matriculados estudiantes con discapacidad intelectual. En total participaron 15 (quince) estudiantes con discapacidad intelectual (11 hombres y 4 mujeres) distribuidos en los siguientes grupos:

Tabla 1

Distribución de la muestra

Curso	Estudiantes con Discapacidad Intelectual	Total de Estudiantes por curso
1° Bachillerato A	2	37
1° Bachillerato C	3	36
2° Bachillerato B	4	35
2° Bachillerato C	3	33
3° Bachillerato A	3	31
Total	15	172

Elaborado por autores

Para evaluar la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual en la clase de Educación Física, se diseñaron 2 (dos) instrumentos específicos a partir de una revisión documental de investigaciones previas sobre educación inclusiva y de la necesidad de cumplir el objetivo de la investigación. Estos instrumentos son la Escala de Inclusión en Educación Física (EIF-Adaptada) y el Registro de Participación en Actividades Físicas las dos bajo la técnica observación.

Para asegurar la validez de los instrumentos, estos fueron sometidos a un proceso de validación mediante el método de juicio de expertos, estructurado en tres etapas. La primera etapa consistió en la selección y conformación del panel de expertos, integrado por siete especialistas cuidadosamente elegidos con base en criterios específicos relacionados con su amplia experiencia profesional en educación inclusiva y enseñanza especializada para estudiantes con necesidades específicas.

En la segunda etapa, se llevó a cabo la evaluación de los instrumentos mediante la técnica Delphi modificada, que incluyó la revisión individual y posterior consenso grupal. Cada experto analizó detalladamente los instrumentos y ofreció retroalimentación cualitativa y cuantitativa sobre

aspectos clave como claridad, relevancia, pertinencia y coherencia con el objetivo del estudio. En la tercera etapa, se sistematizaron y analizaron las observaciones recibidas para realizar ajustes y modificaciones pertinentes, garantizando así la validez de contenido de los instrumentos. Este riguroso procedimiento permitió obtener herramientas sólidas y confiables para la recolección de datos.

La Escala de Inclusión en Educación Física (EIF-Adaptada)

Es un instrumento diseñado para evaluar la percepción de inclusión en las clases de Educación Física, considerando la integración de todos los estudiantes, con y sin discapacidad intelectual. Su escala permitió identificar el grado en que los estudiantes se sintieron y fueron integrados en la dinámica de la clase, a través de una escala tipo Likert de cinco puntos.

El instrumento se estructuró en cuatro dimensiones para evaluar de manera integral la inclusión en las clases de Educación Física. La primera dimensión interacción con compañeros, analizó el nivel de comunicación y cooperación entre los estudiantes. La segunda dimensión, participación en actividades, examinó el nivel de involucramiento de los estudiantes en las dinámicas de la clase, para valorar la efectividad de las estrategias inclusivas. La tercera dimensión, percepción de aceptación, evaluó el sentimiento de pertenencia dentro del grupo, permitiendo identificar el impacto social de las prácticas implementadas. La cuarta dimensión percepción de la inclusión de compañeros con discapacidad, cuyo propósito fue determinar en qué medida los estudiantes percibieron que sus compañeros con discapacidad participaban en igualdad de condiciones.

Para la interpretación de los resultados, se establecieron tres niveles de inclusión con base en el puntaje total obtenido en la escala. Un puntaje entre 12 y 27 indicó baja inclusión, reflejando dificultades significativas en la integración social y en la participación de los estudiantes en las actividades físicas. Un puntaje entre 28 y 43 correspondió a inclusión moderada, sugiriendo una integración parcial con áreas de mejora en la interacción social y en el grado de involucramiento en las actividades. Finalmente, un puntaje entre 44 y 60 representó alta inclusión, evidenciando un entorno donde los estudiantes se sintieron plenamente aceptados, con una participación activa en las actividades físicas y una percepción positiva de la inclusión dentro del grupo.

Registro de Participación en Actividades Físicas

Este instrumento permitió una observación estructurada del comportamiento de los estudiantes con discapacidad intelectual durante las sesiones de Educación Física. Basado en estudios previos sobre inclusión educativa y participación activa en entornos escolares, su objetivo fue registrar la frecuencia, calidad e impacto de la participación de los estudiantes, proporcionando datos objetivos sobre su integración en la dinámica de la clase y su interacción con los compañeros.

La frecuencia de participación se evaluó en función del número de actividades en las que los estudiantes tomaron parte, expresado en porcentaje del total de actividades propuestas en la sesión. Este criterio permitió determinar el grado de compromiso del estudiante con las tareas asignadas y su nivel de integración en la clase.

La interacción con compañeros analizó la calidad de la comunicación y cooperación con otros estudiantes. La evaluación de este criterio permitió medir la integración social del estudiante

y su capacidad para desenvolverse en un entorno colaborativo, favoreciendo el desarrollo de habilidades socioemocionales clave en la educación inclusiva.

El grado de involucramiento midió la motivación y disposición del estudiante en las actividades físicas. Se consideraron la actitud y el esfuerzo como indicadores esenciales para valorar la efectividad de las estrategias inclusivas implementadas en la sesión. El tiempo de actividad registró el porcentaje de la sesión en que el estudiante permaneció activo físicamente, reflejando su nivel de compromiso y constancia en la participación. Además, se incluyó la cantidad de interacciones positivas con compañeros y docentes como indicador complementario del nivel de integración.

El seguimiento de instrucciones evaluó la capacidad del estudiante para comprender y ejecutar las indicaciones del docente, reflejando su nivel de atención, procesamiento de información y autonomía en el desarrollo de la sesión.

Para la interpretación de los resultados del registro de participación, se establecieron tres niveles de integración: baja participación, con un puntaje total entre 5 y 10, correspondiente a una participación activa en la sesión menor o igual al 30%; participación moderada, con un puntaje total entre 11 y 18, correspondiente a una participación entre el 31% y el 60%; y alta participación, con un puntaje total entre 19 y 25, correspondiente a una participación superior al 61%.

Fases de la investigación

La investigación se realizó en tres fases. La primera fase del estudio consistió en la aplicación de la Escala de Inclusión en Educación Física (EIF-Adaptada) y el Registro de

Participación en Actividades Físicas, para establecer una línea base que permita medir cambios en la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual en la clase de Educación Física.

En la fase dos se diseñó de un Sistema de Juegos Recreativos adaptado a la edad y necesidades de los estudiantes de bachillerato, con el propósito de fomentar la inclusión en la clase de Educación Física. La elaboración de estos juegos se basó en principios de pedagogía inclusiva y actividad física adaptada, priorizando dinámicas que promovieran la cooperación, la interacción entre pares y la participación equitativa de todos los estudiantes. Se evitó el uso de juegos altamente competitivos, asegurando que las actividades fueran desafiantes pero accesibles para todos, independientemente de sus habilidades motoras o cognitivas.

Estos juegos recreativos se organizaron en la cuarta Unidad Didáctica del segundo trimestre que duró seis semanas, con dos horas pedagógicas semanales. En esta se desarrolló el bloque curricular Prácticas Lúdicas específicamente las destrezas con criterio de desempeño EF.5.1.1, EF.5.1.2; EF.5.1.3 y EF.5.1.4. La progresión de las actividades permitió que los estudiantes con discapacidad intelectual fueran integrándose de manera gradual a la dinámica de grupo, facilitando su aceptación y participación activa en el aula.

Una vez planificado el sistema de juegos recreativos, se llevó a cabo la capacitación de los docentes de Educación Física dentro de la jornada laboral, que duró la primera semana del tercera semana del mes de febrero 2025, asegurando que la implementación de las actividades fuera adecuada y favoreciera la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual. La formación incluyó sesiones teóricas y prácticas en las que los docentes adquirieron herramientas pedagógicas

para adaptar las dinámicas a las necesidades de los participantes, fomentar la interacción entre estudiantes con y sin discapacidad y evaluar la percepción de inclusión dentro del aula.

Concluida la capacitación, se implementó el Sistema de Juegos Recreativos en los cursos seleccionados, con dos veces sesiones por semana durante seis semanas. La implementación fue monitoreada para asegurar que los juegos cumplieran con su propósito de fomentar la inclusión, promoviendo un ambiente de respeto y colaboración.

Al finalizar la intervención, inició la fase tres, en la cual se aplicaron nuevamente los mismos instrumentos utilizados en la fase de pretest. En esta etapa (postest), se analizaron y compararon los resultados obtenidos antes y después de la intervención, permitiendo evaluar los cambios generados por la implementación del programa.

El análisis de los resultados se basará en la comparación de los valores obtenidos en los instrumentos y se utilizará estadística descriptiva, a través del cálculo de promedios y desviaciones estándar, para identificar tendencias generales en la mejora de la inclusión y participación. El estudio seguirá los principios de ética en investigación educativa, garantizando la confidencialidad y el respeto a los derechos de los participantes. Se obtendrá el consentimiento informado de los padres o representantes legales de los estudiantes con discapacidad intelectual y todos los de bachillerato que están en el estudio.

Propuesta Juegos Recreativos para la Inclusión

Semana 1 y 2: Interacción, Pertenencia e Inclusión Progresiva

Objetivo: Fortalecer la confianza, la comunicación y la integración dentro del grupo, asegurando que los estudiantes con discapacidad intelectual se sientan parte activa del entorno de aprendizaje.

Juego 1 Reto en Círculo

- **Descripción:** Los estudiantes realizan secuencias de movimientos en grupo, respetando el ritmo y la sincronización.
- **Adaptación:** Se asignan parejas de apoyo para guiar los movimientos de estudiantes con dificultades motrices o cognitivas.
- **Relación con el Currículo:** EF.5.1.1 (reconocimiento del juego como manifestación cultural), EF.5.1.2 (impacto del juego en la interacción social y motriz).
- **Estrategia de Evaluación:** Observación del nivel de participación y seguridad en la ejecución de movimientos.

Juego 2: Caminata Sincronizada

- **Descripción:** Parejas conformadas por estudiantes con y sin discapacidad deben desplazarse juntos respetando un patrón motriz.
- **Adaptación:** Se permite el uso de apoyos físicos o visuales para facilitar el desplazamiento.
- **Relación con el Currículo:** EF.5.1.2 (desarrollo de capacidades motrices y afectivas en el juego).

- **Estrategia de Evaluación:** Registro de interacciones positivas y adaptaciones necesarias según las necesidades individuales.

Semana 3 y 4 Colaboración, Resolución de Problemas y Habilidades Motoras

Objetivo: Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, liderazgo y resolución de problemas, asegurando la participación equitativa de todos los estudiantes.

Juego 3: Circuito Cooperativo

- **Descripción:** Equipos heterogéneos resuelven una serie de retos físicos y cognitivos que requieren estrategia y colaboración.
- **Adaptación:** Se ajustan los retos según las habilidades individuales de los participantes, asegurando que cada estudiante contribuya según sus fortalezas.
- **Relación con el Currículo:** EF.5.1.3 (participación en juegos modificados y cooperativos con adecuaciones necesarias).
- **Estrategia de Evaluación:** Registro de liderazgo y participación equitativa dentro de los equipos.

Juego 4: Estrategia en Movimiento

- **Descripción:** Los estudiantes transportan objetos de un punto a otro con restricciones de movimiento (ejemplo: solo usando una mano o desplazándose en cuclillas).
- **Adaptación:** Se ajustan las restricciones según las capacidades individuales para asegurar la participación equitativa.

- **Relación con el Currículo:** EF.5.1.3 (uso de tácticas y estrategias en juegos cooperativos), EF.5.1.4 (identificación de requerimientos motores).
- **Estrategia de Evaluación:** Observación del desempeño motor y adaptaciones necesarias.

Semana 5 y 6: Competencia Inclusiva y Evaluación del Progreso

Objetivo: Fomentar la participación equitativa en entornos de juego estructurado, asegurando que todos los estudiantes desempeñen roles activos y valorados dentro del grupo.

Juego 5: Trabajo en Equipo Estratégico

- **Descripción:** Equipos deben superar una serie de pruebas físicas y cognitivas en las que cada integrante tiene un rol clave.
- **Adaptación:** Se asignan roles según habilidades individuales y se permite adaptación en la ejecución de las pruebas.
- **Relación con el Currículo:** EF.5.1.3 (uso de tácticas y estrategias en juegos cooperativos), EF.5.1.4 (trabajo en la mejora de habilidades motoras).
- **Estrategia de Evaluación:** Análisis de la participación y colaboración equitativa de los estudiantes.

Juego 6: Desafío en Conjunto

- **Descripción:** Los estudiantes deben resolver una situación lúdica que requiere toma de decisiones bajo presión, ajustando estrategias según las habilidades de cada integrante.

- **Adaptación:** Se permite que los estudiantes con discapacidad intelectual tengan más tiempo o apoyo de un compañero en la toma de decisiones.
- **Relación con el Currículo:** EF.5.1.2 (impacto del juego en la toma de decisiones), EF.5.1.4 (identificación y mejora de habilidades motoras).
- **Estrategia de Evaluación:** Reflexión grupal y registros de percepción de inclusión.

Resultados

Resultados de la Escala de Inclusión en Educación Física (EIF-Adaptada)

El análisis de los resultados obtenidos a través de la Escala de Inclusión en Educación Física (EIF-Adaptada) permitió identificar mejoras significativas en la percepción de inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual tras la implementación de juegos recreativos adaptados. A través de la estadística descriptiva, se calcularon los promedios y desviaciones estándar para cada dimensión evaluada, permitiendo determinar tendencias generales en la evolución de la inclusión en la clase de Educación Física.

Comparación General del Pretest y Postest

Los resultados generales evidencian un incremento significativo en la percepción de inclusión tras la intervención. En el pretest, el puntaje promedio obtenido fue de 18.95 ± 4.60 , indicando una inclusión baja a moderada. Posteriormente, en el postest, este valor se incrementó a

43.84 ± 9.15, lo que representa una mejora de 24.89 puntos, situando a la mayoría de los estudiantes en un nivel de inclusión alto.

Tabla 2

Comparación de los Puntajes Globales de Inclusión

Evaluación	Media	DE
Pretest	18.95	4.60
Postest	43.84	9.15
Diferencia	+24.89	

Comparación por Dimensiones de Inclusión

A nivel de dimensiones específicas, se identificó una mejora significativa en todas las áreas evaluadas. La dimensión Interacción con compañeros presentó un incremento de 1.22 puntos, pasando de 2.83 ± 1.38 en el pretest a 4.05 ± 0.83 en el postest. Esto evidencia un fortalecimiento en la comunicación y cooperación entre los estudiantes con y sin discapacidad intelectual.

La dimensión Participación en actividades también reflejó avances positivos, aumentando de 3.06 ± 1.46 a 3.97 ± 0.81 , con una mejora de 0.91 puntos. Este resultado indica una mayor disposición e involucramiento de los estudiantes en las dinámicas de la clase de Educación Física.

Por otro lado, la dimensión Percepción de aceptación se incrementó de 3.15 ± 1.51 en el pretest a 3.98 ± 0.82 en el postest, con una diferencia de 0.82 puntos. Esto sugiere que los estudiantes se sintieron más integrados y valorados por sus compañeros tras la intervención.

Finalmente, la dimensión Inclusión de compañeros con discapacidad mostró un crecimiento de 1.08 puntos, aumentando de 2.90 ± 1.39 a 3.98 ± 0.83 . Este resultado indica que los estudiantes sin discapacidad intelectual percibieron una mayor equidad en la participación de sus compañeros con discapacidad.

Tabla 3

Comparación de Puntajes por Dimensión

Dimensión	Pretest	Pretest	Postest	Postest	Diferencia
	Media	DE	Media	DE	Media
Interacción con compañeros	2.83	1.38	4.05	0.83	+1.22
Participación en actividades	3.06	1.46	3.97	0.81	+0.91
Percepción de aceptación	3.15	1.51	3.98	0.82	+0.82
Inclusión de compañeros	2.90	1.39	3.98	0.83	+1.08
Total	18.95	4.60	43.84	9.15	+24.89

Resultados del Registro de Participación en Actividades Físicas

El análisis de los resultados obtenidos a partir del Registro de Participación en Actividades Físicas refleja un aumento significativo en la frecuencia y calidad de la participación de los estudiantes con discapacidad intelectual tras la implementación de los juegos recreativos adaptados. Se empleó estadística descriptiva para evaluar los cambios en la integración, observando mejoras notables en las distintas dimensiones analizadas.

Comparación del Pretest y Postest

Los datos evidencian una mejora significativa en los niveles de participación de los estudiantes con discapacidad intelectual. En el pretest, el puntaje promedio total fue de 10.82 ± 3.92 , mientras que en el posttest este valor aumentó a 20.14 ± 4.87 , reflejando una mejora de 9.32 puntos, lo que indica una mayor integración en la dinámica de la clase.

Tabla 4

Comparación de los Puntajes Globales de Participación

Evaluación	Media	Desviación Estándar
Pretest	10.82	3.92
Posttest	20.14	4.87
Diferencia	9.32	

Comparación por Dimensiones de Participación

A nivel de dimensiones específicas, se observó una mejora significativa en todas las áreas evaluadas. La Frecuencia de Participación (%) pasó de 28.74 ± 8.12 a 61.83 ± 10.45 , evidenciando un incremento del 33.09%, lo que indica una mayor presencia activa en la clase.

La dimensión Interacción con Compañeros mostró una mejora de 1.17 puntos, pasando de 2.84 ± 1.40 a 4.01 ± 0.95 , sugiriendo una mayor colaboración entre los estudiantes.

En cuanto al Grado de Involucramiento, se observó un incremento de 1.14 puntos, reflejando una mayor disposición a participar activamente en las dinámicas de la clase.

El Tiempo de Actividad (%) pasó de 29.52 ± 8.23 a 65.17 ± 9.82 , mostrando una mejora del 35.65%, mientras que la dimensión Seguimiento de Instrucciones presentó un incremento de 1.21 puntos, lo que indica una mejora en la autonomía y comprensión de las tareas propuestas.

Tabla 5

Comparación de Puntajes por Dimensión en Participación

Dimensión	Pretest Media	Pretest DE	Postest Media	Postest DE	Diferencia Media
Frecuencia de Participación (%)	28.74	8.12	61.83	10.45	+33.09%
Interacción con Compañeros	2.84	1.40	4.01	0.95	+1.17
Grado de Involucramiento	2.89	1.42	4.03	1.01	+1.14
Tiempo de Actividad (%)	29.52	8.23	65.17	9.82	+35.65%
Seguimiento de Instrucciones	2.80	1.35	4.01	0.91	+1.21
Total	10.82	3.92	20.14	4.87	+9.32

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio respaldan la efectividad de los juegos recreativos adaptados como una estrategia pedagógica para mejorar la inclusión educativa de los estudiantes con discapacidad intelectual en las clases de Educación Física. La mejora significativa en la percepción de inclusión y en la participación activa se alinea con estudios previos que han demostrado que las metodologías lúdicas inclusivas potencian la integración social y el desarrollo motriz de los estudiantes con necesidades educativas especiales (Carbonero Sánchez et al., 2022; Robinson et al., 2023).

La mejora en la frecuencia de participación y en el grado de involucramiento indica que los juegos recreativos no solo motivaron la presencia activa de los estudiantes en la clase, sino que también les permitieron desempeñar roles más activos dentro de las dinámicas grupales, promoviendo así un sentido de pertenencia y aceptación social (Haegele et al., 2021). Esto se evidencia en el aumento del 33.09% en la frecuencia de participación y la mejora en seguimiento de instrucciones, lo que sugiere que los estudiantes adquirieron mayor autonomía y confianza en sus habilidades para interactuar con sus compañeros (Bernal Álvaro et al., 2024).

Desde una perspectiva pedagógica, los juegos cooperativos empleados en la primera fase de la intervención favorecieron el desarrollo de habilidades socioemocionales, facilitando la comunicación y la integración entre estudiantes con y sin discapacidad intelectual (Lamonedá Prieto & Flores Aguilar, 2022). La posterior incorporación de desafíos estratégicos y actividades de toma de decisiones en equipo fortaleció la equidad en la participación, asegurando que todos los estudiantes tuvieran la oportunidad de contribuir de manera significativa a las actividades (García Cantó et al., 2020).

Los resultados obtenidos también refuerzan la necesidad de una capacitación docente especializada, como se implementó en la tercera fase de la intervención. La formación de los docentes permitió que la aplicación de los juegos recreativos fuera adecuada y alineada con principios de educación inclusiva, mejorando así la efectividad del programa (Astuti et al., 2024). Estudios previos han demostrado que la capacitación en estrategias inclusivas incrementa la

confianza del docente y favorece la aplicación de metodologías adaptadas a las necesidades del estudiantado (Park et al., 2021).

Finalmente, estos hallazgos sugieren que la aplicación de metodologías activas e inclusivas, como los juegos recreativos adaptados, debe integrarse de manera permanente en las clases de Educación Física para fortalecer la equidad en la participación y garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus condiciones, puedan disfrutar de experiencias de aprendizaje significativas y enriquecedoras (Marín-Suelves & Ramón-Llin, 2020).

Conclusión

Los hallazgos de esta investigación confirman que los juegos recreativos adaptados son una estrategia efectiva para fortalecer la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en las clases de Educación Física. Se observó un impacto positivo en la interacción social, la participación y la percepción de aceptación dentro del grupo, lo que respalda la importancia de promover metodologías inclusivas que garanticen la equidad en la participación escolar.

La mejora en la motivación y el compromiso de los estudiantes con discapacidad intelectual demuestra que el enfoque lúdico favorece la integración social, también contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales y a la autonomía en el aprendizaje; este tipo de estrategias permiten reducir las barreras que dificultan la participación equitativa, facilitando experiencias de aprendizaje más significativas para todos los estudiantes.

La investigación resalta la necesidad de fortalecer la formación docente en metodologías inclusivas, garantizando que los profesionales de la Educación Física cuenten con herramientas pedagógicas para adaptar sus prácticas y generar ambientes de aprendizaje accesibles y equitativos.

Futuras investigaciones pueden enfocarse en la evaluación a largo plazo del impacto de los juegos recreativos en la inclusión escolar y en su contribución al desarrollo socioemocional de los estudiantes. Sería pertinente explorar la percepción de inclusión desde la perspectiva de los compañeros sin discapacidad, con el fin de diseñar estrategias que fomenten una convivencia más equitativa y colaborativa en el aula.

Referencias

- Aksović, N., Dobrescu, T., Bubanj, S., Bjelica, B., Milanović, F., Kocić, M., Zelenović, M., Radenković, M., Nurkić, F., Nikolić, D., Marković, J., Tomović, M., & Vulpe, A.-M. (2023). Sports Games and Motor Skills in Children, Adolescents and Youth with Intellectual Disabilities. *Children*, 10(6), 912. <https://doi.org/10.3390/children10060912>
- Astuti, Y., Orhan, B., Amsari, D., & Sari, D. (2024). Improving fundamental motor skills in children with intellectual disabilities through adapted sports and games. *Journal of Physical Education and Sport*, 24(1).
- Bernal Alvaro, J., Pilaloe Rivera, C. N., & Maqueira Caraballo, G. D. L. C. (2024). Adaptaciones Curriculares para la inclusión en la Educación Física de estudiantes con Trastornos del

Espectro Autista. *Ciencia Digital*, 8(1), 6-30.

<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i1.2774>

Carbonero Sánchez, L., Prat Grau, M., & Ventura Vall-Llovera, C. (2022). Enseñar y aprender el deporte a través del aprendizaje cooperativo en Educación Física (Learning and teaching sports through cooperative learning in Physical Education). *Retos*, 47, 164-173.

<https://doi.org/10.47197/retos.v47.94113>

García Cantó, E., Carrillo Lopez, P. J., & Rosa Guillamón, A. (2020). Medidas desde el área de Educación Física para atender a las discapacidades motóricas e intelectuales. *e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 14, 82.

<https://doi.org/10.33776/remo.v0i14.4694>

Haegele, J. A., Wilson, W. J., Zhu, X., Bueche, J. J., Brady, E., & Li, C. (2021). Barriers and facilitators to inclusion in integrated physical education: Adapted physical educators' perspectives. *European Physical Education Review*, 27(2), 297-311.

<https://doi.org/10.1177/1356336X20944429>

Holland, K., Haegele, J. A., Zhu, X., & Bobzien, J. (2023). "Everybody Wants to be Included": Experiences with 'Inclusive' Strategies in Physical Education. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 35(2), 273-293. <https://doi.org/10.1007/s10882-022-09852-x>

Lamoneda Prieto, J., & Flores Aguilar, G. (2022). Aprendizaje basado en juegos para la evaluación inicial en educación física en adolescentes españoles (Game-based learnig for initial

evaluation in physical education in Spanish adolescents). *Retos*, 46, 683-693.

<https://doi.org/10.47197/retos.v46.94561>

Marín-Suelves, D., & Ramón-Llin, J. (2020). Physical Education and Inclusion: A Bibliometric Study. *Apunts Educación Física y Deportes*, 143, 17-26.

[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2021/1\).143.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2021/1).143.03)

Ministerio de Educación. (2019). *Adaptaciones Curriculares para la Educación Especial e Inclusiva*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/05/Guia-de-adaptaciones-curriculares-para-educacion-inclusiva.pdf>

Ministerio de Educación. (2023). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00084-A NORMATIVA PARA LA ATENCIÓN A ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS EN EL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN*.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/MINEDUC-MINEDUC-2023-00084-A.pdf>

National Assembly of Ecuador. (2023). *General Regulation of the Organic Law of Intercultural Education. Fourth Supplement of the Official Register No. 446*.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/07/Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>

Organic Law on Disabilities, Pub. L. No. Organic Law No. 796 (2012).

https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/ley_organica_discapacidades.pdf

- Park, G., Collins, B. C., & Lo, Y. (2021). Teaching a Physical Activity to Students with Mild to Moderate Intellectual Disability Using a Peer-Delivered Simultaneous Prompting Procedure: A Single-Case Experimental Design Study. *Journal of Behavioral Education*, 30(3), 378-396. <https://doi.org/10.1007/s10864-020-09373-7>
- Posso Pacheco, R. J., Barba Miranda, L. C., Paz Viteri, B. S., Pereira Valdez, M. J., León Quinapallo, X. P., Ortiz Bravo, N. A., & Noroña Casa, L. E. (2022). *Exclusión del ejercicio físico desde la mirada de las TIC* (1a edición). Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Barquisimeto «Luis Beltrán Prieto Figueroa». <https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.0012>
- Posso Pacheco, R. J., Paz Viteri, B. S., Figueredo Frutos, L. L., Muñoz Aguilar, I. D. L. M., Ortiz Bravo, N. A., Cónдор Chicaiza, J. D. R., Cónдор Chicaiza, M. G., & Marcillo Ñacato, J. C. (2022). *Necesidades educativas especiales en el contexto de la educación física* (Primera edición). Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Barquisimeto «Luis Beltrán Prieto Figueroa». <https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.0015>
- Posso-Pacheco, R. J., Gómez-Rodríguez, V.-G., Delgado-Álvarez, N.-B., Caicedo-Quiroz, R., Maqueira-Caraballo, G., & Barba-Miranda, L. C. (2024). Comparative analysis of infrastructure and resources for inclusive education: Ecuador and international perspectives. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(10), 8866. <https://doi.org/10.24294/jipd.v8i10.8866>

Prieto Lobato, J. M., De La Rosa Gimeno, P., & Izquieta Etulain, J. L. (2019). Asistencia personal y discapacidad intelectual: Un servicio para la inclusión social. *Revista Española de Discapacidad*, 7(2), 7-27. <https://doi.org/10.5569/2340-5104.07.02.01>

Robinson, D. B., Harenberg, S., Walters, W., Barrett, J., Cudmore, A., Fahie, K., & Zakaria, T. (2023). Game Changers: A participatory action research project for/with students with disabilities in school sport settings. *Frontiers in Sports and Active Living*, 5, 1150130. <https://doi.org/10.3389/fspor.2023.1150130>

Tovar, R. (2023). PROYECTO ACADÉMICO PROPUESTA DE CURSO DE CAPACITACIÓN DOCENTE EN ESTRATEGIAS INCLUSIVAS. *Revista Holón*, 1(3), 1-15. <https://revistas.up.ac.pa/index.php/holon/article/view/3889/3284>

Financiación

Los autores no recibieron financiación para el desarrollo de la presente investigación.

Conflicto de Intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de Autoría:

Los autores han participado en la construcción del documentos