

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volume 5

Issue 15

2026

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

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

Editor-in-Chief: Ph.D. Susana Paz Viteri

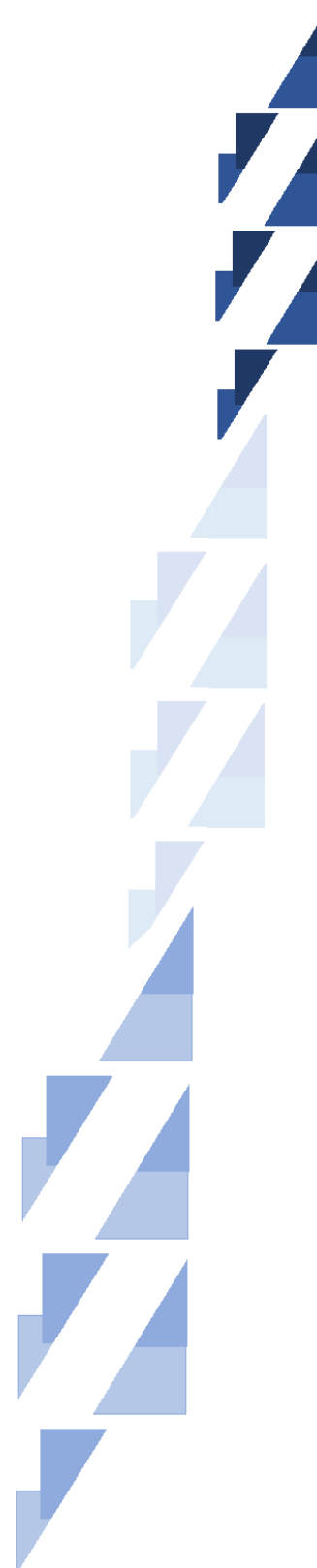
Editorial Coordinator: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Scientific Committee Coordinator: Ph.D. Laura Barba Miranda

Editorial Supervisor: Ph.D. Isidro Lapuente Álvarez

Editors' Committee Coordinator: Msc. María Gladys Cóndor Chicaiza

Reviewers' Board Coordinator: PhD. Javier Fernández-Rio



Articles

The game as a resource for inclusion in students with mild intellectual disabilities

El juego cooperativo como un recurso para la inclusión en escolares con discapacidad intelectual

Pablo Andrés López Puga ¹

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-7411-8150>

Unidad Educativa Fiscomisional Fe y Alegría " La Dolorosa ". Quito-Ecuador ¹

Corresponding autor

andreslopezv62@gmail.com

Received: 21-03-2026

Accepted: 01-09-2026

Available online: 15-09-2026

Abstract

Inclusive education ensures that all students, regardless of their abilities, have access to quality education. The objective of this research was to evaluate the impact of a set of adapted cooperative games on the inclusion of students with mild intellectual disabilities in Physical Education classes. The study followed a quantitative descriptive approach, with a pre-experimental pretest-posttest design in a single group. Eight students with mild intellectual disabilities from an educational institution participated. An observation instrument was developed and validated to measure active participation, social interaction, confidence, and peer support. The implementation of adapted cooperative games significantly improved participation, social interaction, confidence, and peer support among students with mild intellectual disabilities, highlighting their effectiveness in fostering inclusion in Physical Education. It was demonstrated that implementing adapted cooperative games enhances the inclusion of students with mild intellectual disabilities in Physical Education classes, emphasizing their effectiveness in promoting social interaction and group cohesion.

Keywords: Inclusion, intellectual disability, cooperative games, physical education, social interaction.

Resumen

La educación inclusiva asegura que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, tengan acceso a una educación de calidad. El objetivo de esta investigación fue evaluar el impacto de un conjunto de juegos cooperativos adaptados en la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual leve en las clases de Educación Física. El estudio fue bajo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, con un diseño preexperimental pretest-posttest en un solo grupo. Participaron ocho estudiantes con discapacidad intelectual leve de una institución educativa. Se desarrolló y validó un instrumento de observación de la participación activa, interacción social, confianza y apoyo entre compañeros. La implementación de juegos cooperativos adaptados promovió mejoras significativas en participación, interacción social, confianza y apoyo entre estudiantes con discapacidad intelectual leve, destacando su efectividad para fomentar la inclusión en Educación Física. Se demostró que la implementación de juegos cooperativos adaptados mejora la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual leve en las clases de Educación Física, destacando su efectividad para fomentar la interacción social y la cohesión del grupo.

Palabras clave: Inclusión, discapacidad intelectual, juegos cooperativos, educación física, interacción social.

Introduction

La educación inclusiva se refiere al proceso que garantiza que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o discapacidades, tengan acceso a una educación de calidad. Posso-Pacheco et al. (2022) menciona que la inclusión implica la participación equitativa, la igualdad de oportunidades y la eliminación de barreras para el aprendizaje. La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de las Naciones Unidas reconoce el derecho de las personas con discapacidad a la educación inclusiva, lo que garantiza que las escuelas y los sistemas educativos se adapten para satisfacer las necesidades estudiantiles (Organización de las Naciones Unidas, 2006). En este sentido, se considera un principio fundamental para promover la igualdad de oportunidades.

Lamonedá-Prieto & Flores-Aguilar (2022) mencionan que para alcanzar la inclusión debe utilizarse del juego como una herramienta pedagógica, Meza-Villares et al. (2023) añaden que esto facilitará la integración social entre los estudiantes con discapacidad. Precisamente Sevilla-Morocho (2024) complementa al decir que mediante el juego se alcanza experiencias de aprendizaje inclusivas a las necesidades individuales, lo que promueve un ambiente participativo.

En este contexto, Posso-Pacheco y Barba-Miranda (2023) señalan que el juego permite a los estudiantes explorar su entorno y aprender de manera lúdica, mediante diversos tipos de juegos como los juegos simbólicos, que permiten a los niños representar explorando roles, y los juegos reglados que orientan a seguir normas como el desarrollo de habilidades de cooperación. Estas diferentes formas de juego enriquecen el aprendizaje social, cognitivo, emocional y físico en la Educación Física (Posso-Pacheco et al., 2023).

Desde este aprendizaje integral los juegos cooperativos destacan por su potencial inclusivo, Del Río-Fernández (2023) enfatiza que el asumir roles en un trabajo escolar, asegura el éxito del grupo. Carbonero-Sánchez et al. (2022) añade que estas acciones fortalecen sus habilidades sociales como la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos. Con este antecedentes se fundamenta que los juegos cooperativos son una herramienta eficaz para mejorar la cohesión del grupo y el sentido de pertenencia entre los estudiantes con necesidades específicas asociadas o no a la discapacidad (Posso-Pacheco, et al., 2022). Estos mismos estudios han demostrado que el uso de juegos cooperativos adaptados en el aula promueve la cohesión grupal y mejora la confianza, fundamental para el fomento de un entorno inclusivo en las clases de Educación Física.

En esta misma línea la Educación Física inclusiva se refiere a la provisión de oportunidades educativas en el ámbito de la actividad física que se adaptan para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades (Posso-Pacheco, et al., 2022). Busca promover la participación activa, el aprendizaje y el desarrollo físico, social y emocional de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades (Cañabate-Ortíz et al., 2018). La Educación Física en los estudiantes con necesidades educativas específicas asociadas o no a la discapacidad mejora su salud física y mental, el desarrollo de habilidades sociales y la promoción de actitudes positivas hacia la diversidad (Torres-Paz et al., 2023; Valencia-Peris et al., 2019; Valle-Ramírez et al., 2021).

La inclusión de estudiantes con diferentes tipos de discapacidad en las clases de Educación Física plantea desafíos en los docentes, debido a que la discapacidad afecta en el funcionamiento físico, sensorial, cognitivo o emocional de los estudiantes. Según la ONU (2006) la discapacidad puede ser física, sensorial, intelectual y psicosocial. Cada tipo de discapacidad afecta la forma en como los estudiantes interactúan con su entorno (Barahona et al., 2023).

La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual como en el comportamiento adaptativo, que se manifiestan en habilidades conceptuales, sociales y prácticas (García Cantó et al., 2020). Estas limitaciones afectan el aprendizaje y la capacidad de los estudiantes para realizar actividades de aprendizaje, por lo que necesitan apoyo adicional para aprender nuevas habilidades.

Adicional al apoyo que necesitan los estudiantes que tienen discapacidad intelectual, Abellán et al. (2021) mencionan que la falta de recursos adaptados limita la participación, lo que genera su exclusión en entornos educativos inclusivos. Según Barahona et al. (2023) esta brecha en la disponibilidad de herramientas específicas refleja una deficiencia en el sistema educativo para atender a los estudiantes con discapacidad, eliminando de raíz los principios de igualdad de oportunidades.

La falta de recursos adecuadas en Educación Física para estudiantes con discapacidad intelectual leve se atribuye a una variedad de factores, como la falta de investigación y desarrollo en este ámbito específico, la falta de conciencia y comprensión por parte de los docentes, y la ausencia de una capacitación adecuada en estrategias inclusivas (Meza-Villares et al., 2023). Por lo tanto, es fundamental abordar esta problemática mediante la investigación y el desarrollo de recursos para la inclusión como lo es el juego.

Es fundamental comprender que la discapacidad intelectual leve se caracteriza por limitaciones en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades prácticas en áreas como la comunicación, la autonomía y la socialización (Ogarrio-Perkinson et al., 2021)). Los estudiantes con esta discapacidad realizan actividades físicas sin mucha dificultad a pesar de estas limitaciones (Alulima et al., 2021). Estos estudiantes poseen fortalezas y habilidades que son potenciadas por el docente, incluido el acceso a una Educación Física inclusiva adaptada a sus necesidades individuales (Carulla et al., 2011).

Este entendimiento conceptual de la discapacidad intelectual leve proporciona el marco para desarrollar estrategias inclusivas en el contexto de la adaptación de juegos en las clases de Educación Física. Al reconocer las necesidades específicas de los estudiantes, los docentes diseñan intervenciones efectivas que promuevan su participación. Por lo tanto, el uso de juegos adaptados se convierte en una herramienta valiosa que aborda las barreras que enfrentan estos estudiantes, garantizando su inclusión equitativa en el proceso educativo.

La educación inclusiva garantiza que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, puedan participar de manera equitativa en las actividades. Según Posso-Pacheco et al. (2022), los juegos cooperativos representan una herramienta fundamental para promover la inclusión, ya que permiten la participación activa de todos los estudiantes, fomentando la interacción social y el desarrollo de habilidades sociales como la empatía y la cooperación. En el

caso de estudiantes con discapacidad intelectual leve, la adaptación de los juegos asegura que se involucren de manera significativa en las actividades físicas (Valencia-Peris et al., 2019).

La mayoría de los juegos disponibles no están adaptados para las necesidades de los estudiantes con discapacidad intelectual leve, lo que limita su accesibilidad y relevancia en el contexto educativo (Abellán et al., 2021; Meza-Villares et al., 2023). Por lo tanto, esta investigación se basa en la premisa de que los juegos cooperativos adaptados aportan en la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual leve, mejorando su participación, interacción social y confianza durante las clases de Educación Física. Con estos antecedentes se fundamenta el objetivo de esta investigación la cual fue evaluar el impacto de un conjunto de juegos cooperativos adaptados en la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual leve en las clases de Educación Física.

Methodology

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental pretest-postest en un solo grupo de estudio (García, 2023). Este diseño fue elegido por su pertinencia para evaluar los efectos de una intervención específica como la implementación de juegos cooperativos adaptado en un grupo reducido de estudiantes con discapacidad intelectual leve. Dado que no se incluyó un grupo control, este diseño permitió observar cambios en el comportamiento de los estudiantes antes y después de la intervención (Valencia-Peris et al., 2019).

La población de estudio estuvo conformada por ocho estudiantes con discapacidad intelectual leve inscritos en una institución educativa de la ciudad de Guayaquil-Ecuador. La intervención se hizo durante las clases regulares de Educación Física en cada uno de los seis cursos donde estaban distribuidos los ocho estudiantes con discapacidad intelectual leve. Los juegos cooperativos adaptados se diseñaron para beneficiar tanto a los estudiantes con discapacidad como a sus compañeros de clase, promoviendo un entorno inclusivo y fomentando la participación y la cohesión grupal.

Sin embargo, la recolección y el análisis de datos se enfocaron específicamente en los ocho estudiantes con discapacidad intelectual leve, con el objetivo de evaluar el impacto de la intervención en su inclusión. Esto no significa que se haya excluido al resto de los estudiantes; ellos participaron activamente en las actividades y contribuyeron a generar el contexto inclusivo en el cual se evaluaron las interacciones y el progreso de los estudiantes con discapacidad. De este modo, todos los estudiantes se beneficiaron de la intervención, mientras que el análisis de datos se centró en quienes tenían necesidades específicas.

Tabla 1

Caracterización Individualizada

Alumno	BGU	Edad	Discapacidad intelectual	Caracterización
1	1 "A"	15	leve	Necesita claridad en la presentación de instrucciones, con uso de apoyo visual y verbal. Ejercicios simples con énfasis en la repetición y refuerzo positivo.
2	1 "B"	16	leve	Juegos cooperativos donde pueda interactuar con sus compañeros y no se sienta presionado por el rendimiento individual.

3	1 "B"	15 años	leve	Actividades con menos movimientos rápidos o bruscos. Juegos que promuevan el ritmo lento y la coordinación, como ejercicios de equilibrio o lanzamiento suave.
4	1 "C"	16	leve	Adaptar actividades individuales y de bajo impacto que aumenten progresivamente su confianza. Trabajar juegos de confianza en grupo para mejorar la interacción social.
5	1 "C"	15	leve	Incluir ejercicios graduales que incrementen en dificultad, dándole tiempo y refuerzo positivo. Las actividades grupales deben asegurarse que se sienta apoyado.
6	3 "A"	17	leve	Adaptaciones que involucren pausas frecuentes y ejercicios de baja intensidad. Se deben incorporar actividades cortas y con descansos integrados.
7	3 "B"	18	leve	Ejercicios enfocados en la coordinación mano-ojo, como el lanzamiento y la recepción de objetos ligeros. Adaptar juegos con menor demanda física, como carreras cortas o saltos en espacios reducidos.
8	3 "C"	19	leve	Adaptar juegos no competitivos, centrados en la cooperación. Asignarle roles de líder de equipo para que se sienta involucrado y valorado sin la presión del rendimiento físico.

Para la recolección de datos se desarrolló y validó un instrumento de observación para medir la inclusión, participación e interacción social de los ocho estudiantes con discapacidad intelectual leve. Para esto se diseñó una propuesta de intervención denominado "Conjunto de Juegos Cooperativos Adaptados para Promover la Inclusión de Estudiantes con Discapacidad Intelectual Leve en las Clases de Educación Física".

Propuesta Conjunto de Juegos Cooperativos Adaptados para Promover la Inclusión de Estudiantes con Discapacidad Intelectual Leve en las Clases de Educación Física

Juego 1. La Red de Cooperación

Este juego se diseñó para mejorar la participación activa y la colaboración entre los estudiantes, dos aspectos críticos que fueron identificados como áreas problemáticas en el pretest. Al tener que cooperar para mantener la pelota en el aire, desarrollan habilidades de comunicación y trabajo en equipo, lo que fomenta la interacción social dentro del grupo.

- **Materiales:** Sábana vieja o manta grande, pelota reciclada (por ejemplo, hecha de bolsas plásticas llenas de papel).
- **Descripción:** Los estudiantes forman un círculo sosteniendo la red; deben lanzar la pelota al aire y mantenerla en movimiento sobre la red sin dejarla caer.
- **Adaptaciones:** Tamaño de la pelota y la red ajustados a las capacidades de los estudiantes; los estudiantes que no puedan sostener la red cuentan los puntos.

Juego 2. Carrera de Relevos con Obstáculos

Este juego se adaptó para fortalecer la confianza de los estudiantes al superar obstáculos, uno de los principales desafíos identificados en el diagnóstico. Los obstáculos están adaptados para ser accesibles para todos, la cooperación dentro del equipo es clave, lo que fomenta un ambiente inclusivo en el que todos pueden participar.

- **Materiales:** Botellas plásticas, cintas.
- **Descripción:** Los estudiantes se dividen en equipos y realizan una carrera de relevos, superando obstáculos hechos de materiales reciclados.
- **Adaptaciones:** Obstáculos accesibles para todos; permitir que los estudiantes se ayuden mutuamente a superar los obstáculos.

Juego 3. El Paracaídas

Este juego se diseñó para fomentar la coordinación y la interacción social entre los estudiantes, uno de los aspectos clave que se identificaron como débiles en el pretest. Al tener que coordinar movimientos y compartir roles específicos, desarrollan habilidades de comunicación y confianza mutua. Las adaptaciones permiten que todos participen independientemente de sus habilidades físicas, promoviendo la igualdad de oportunidades y el sentido de pertenencia.

- **Materiales:** Sábana grande.
- **Descripción:** Los estudiantes sostienen la sábana y realizan movimientos coordinados (agitarla, levantarla, bajarla).
- **Adaptaciones:** Variaciones de movimientos según habilidades. Roles específicos asignados a cada estudiante.

Juego 4. Sillas Musicales Cooperativas

Este juego fue adaptado específicamente para mejorar la cooperación y las habilidades de resolución de problemas entre los estudiantes, en respuesta a los resultados del pretest que mostraban una falta de interacción positiva y colaboración. Al trabajar juntos para compartir sillas, refuerzan su sentido de comunidad y apoyo mutuo. La variación en las reglas evita la exclusión, garantizando que todos encuentren una solución colectiva.

- **Materiales:** Cajas como sillas.
- **Descripción:** Variante del juego de las sillas musicales donde, en lugar de eliminar a los jugadores, se reduce el número de sillas y los estudiantes deben encontrar la manera de compartirlas.
- **Adaptaciones:** Asegurar que todas las sillas sean accesibles, permitir que los estudiantes sugieran formas creativas de compartir las sillas.

Juego 5. La Cuerda

Este juego se centra en mejorar la confianza física y la colaboración, dos áreas identificadas como barreras en el pretest. Las adaptaciones aseguran que los estudiantes con diferentes niveles de movilidad puedan participar activamente, y que promuevan la ayuda mutua entre compañeros para superar desafíos. Esto refuerza el trabajar juntos brindando oportunidades para que desarrollen su seguridad al participar en actividades físicas.

- **Materiales:** Cuerda de saltar vieja o improvisada.
- **Descripción:** Los estudiantes deben pasar por debajo, sobre o a través de una cuerda sin tocarla.
- **Adaptaciones:** Ajustar la altura y la posición de la cuerda para que todos los estudiantes puedan participar; permitir ayudas físicas entre compañeros.

Juego 6: El Globo

Este juego está diseñado para fortalecer la participación inclusiva y la creatividad, permitiendo que todos jueguen según sus capacidades físicas. El pretest reveló falta de participación activa en los juegos tradicionales, y este juego permite que experimenten diferentes formas de involucrarse,

ya sea físicamente o como supervisores. Esto promueve la igualdad de participación, independientemente de las limitaciones físicas.

- **Materiales:** Globo hecho de una bolsa plástica.
- **Descripción:** Los estudiantes deben mantener el globo en el aire usando solo ciertas partes del cuerpo (manos, cabeza, pies, etc.).
- **Adaptaciones:** Cambiar las reglas para que se usen diferentes partes del cuerpo. Permitir que los estudiantes con menor movilidad tengan roles de supervisión o apoyo.

Juego 7. Circuito de Habilidades

Este circuito se diseñó para mejorar la confianza y la cooperación, áreas que el pretest identificó como deficientes. Las adaptaciones permiten superar obstáculos ajustados a sus capacidades, promoviendo un ambiente de éxito. Al permitir que los estudiantes se ayuden entre sí, se refuerza la interacción social y el apoyo mutuo, promoviendo la inclusión en las actividades físicas.

- **Materiales:** Botellas plásticas, cajas de cartón.
- **Descripción:** Los estudiantes deben completar un circuito de habilidades que incluye saltar, lanzar y equilibrio.
- **Adaptaciones:** Ajustar los desafíos del circuito según las capacidades de los estudiantes; permitir que los estudiantes se asistan entre sí en cada estación.

Juego 8. El Tesoro Escondido

Este juego fue diseñado para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, tal como lo sugirió el pretest, que mostró una falta de interacción positiva entre los estudiantes. Al resolver pistas y encontrar tesoros en equipo, se promueve la comunicación y el liderazgo. Las adaptaciones permiten que todos los estudiantes tengan un rol significativo, ya sea resolviendo pistas o supervisando, asegurando su involucramiento en el proceso.

- **Materiales:** Mapas sencillos, pistas dibujadas.
- **Descripción:** Los estudiantes trabajan en equipos para encontrar "tesoros" escondidos en el área de juego, siguiendo pistas simples y resolviendo enigmas sencillos.
- **Adaptaciones:** Simplificar las pistas según las necesidades de los estudiantes. Permitir que los estudiantes con dificultades se encarguen de roles específicos como sostener mapas o supervisar.

Instrumento de la Observación

Este instrumento fue elaborado para observar la propuesta aplicada durante las clases regulares con todos los estudiantes, permitió registrar datos sobre la participación activa, la interacción social, confianza y el apoyo entre compañeros, enfocándose en los ocho estudiantes con discapacidad intelectual leve durante las clases. Al centrarse en estas cuatro dimensiones, se buscó capturar aspectos sobre las interacción pertinentes a la inclusión de estos estudiantes dentro del contexto amplio del aula (Meza Villares et al., 2023).

Escalas de Valoración por Dimensión

Cada dimensión evaluada contó con una escala de valoración de cinco niveles que permitieron capturar los distintos grados de participación, interacción y apoyo observados en los estudiantes. Las escalas de valoración utilizadas para cada dimensión se detallan a continuación:

- Participación activa en los juegos: (1): No participa en ninguna actividad, (2): Participa en menos del 25% de las actividades, (3): Participa en aproximadamente el 50% de las actividades, (4): Participa en más del 75% de las actividades, (5): Participa en todas las actividades.
- Interacción con compañeros (1): Interacciones negativas (conflictos o aislamiento), (2): Interacciones neutras (poco contacto o indiferencia), (3): Interacciones positivas ocasionales (algunos momentos de interacción positiva), (4): Interacciones mayormente positivas (frecuentes interacciones positivas), (5): Interacciones siempre positivas (constante y positiva interacción).
- Confianza y seguridad: (1): Se muestra muy inseguro (temor evidente, reluctancia a participar), (2): Se muestra algo inseguro (vacilación al participar, necesita mucho apoyo), (3): Se muestra neutral (participa sin mostrar mucha confianza, pero tampoco inseguridad), (4): Se muestra seguro (participa con confianza, rara vez necesita apoyo), (5): Se muestra muy seguro (participa con total confianza, no requiere apoyo).
- Apoyo entre compañeros (1): Ninguno (los compañeros no proporcionan apoyo en absoluto), (2): Poco (los compañeros proporcionan apoyo mínimo), (3): Moderado (los compañeros proporcionan apoyo en ocasiones), (4): Bastante (los compañeros proporcionan apoyo frecuente), y (5): Mucho (los compañeros proporcionan apoyo constante y proactivo).

Este proceso permitió evaluar de manera sistemática el impacto de la estrategia pedagógica diseñada, proporcionando datos cuantitativos que respaldan los hallazgos sobre la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en las clases de Educación Física.

Fases de la Observación

La primera fase fue capacitar a los dos docentes de Educación Física de la institución educativa, centrada en la implementación de la Propuesta Conjunto de Juegos Cooperativos Adaptados para Promover la Inclusión de Estudiantes con Discapacidad Intelectual Leve en las Clases de Educación Física.

La segunda fase fue la Preobservación de los ocho estudiantes con discapacidad intelectual leve, para establecer una línea base respecto a estas variables de interés; seguida de la intervención de los juegos cooperativos adaptados durante el mes de junio y julio del 2024, dentro de las clases de Educación Física, realizadas dos veces por semana con una duración de dos horas pedagógicas continuas, acumulando un total de ocho sesiones de intervención. Estas sesiones incluyeron a todos los estudiantes de la clase, promoviendo un ambiente inclusivo donde los ocho estudiantes con discapacidad participaban junto a sus compañeros.

Al concluir el periodo de intervención, se realizó la Postobservación para medir los cambios en las percepciones de inclusión entre los estudiantes con discapacidad, registrando sus interacciones que realizaron durante las sesiones de juegos adaptados. Si bien las intervenciones involucraron a todos los estudiantes, la recolección de datos se enfocó en los ocho estudiantes con discapacidad intelectual leve para evaluar el impacto en su inclusión.

Se realizó un análisis estadístico a través de la distribución porcentual de cada ítem por dimensión, empleando el software SPSS – IBM 27.

Results and Discussion

Se presenta un análisis detallado de los resultados de las observaciones realizadas sobre la aplicación de la propuesta denominada “Conjunto de Juegos Cooperativos Adaptados para Promover la Inclusión de Estudiantes con Discapacidad Intelectual Leve en las Clases de Educación Física”.

Tabla 2

Análisis de la evaluación inclusiva para estudiantes con discapacidad intelectual en el pre-test y post-test

Dimensión	Ítems	Pre-test (%)						Post-test (%)					
		1	2	3	4	5	Total	1	2	3	4	5	Total
Participación Activa	A	63%	38%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	50%	50%	0%	100%
	B	38%	63%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	38%	63%	0%	100%
Interacción Social	C	25%	38%	38%	0%	0%	100%	0%	0%	38%	63%	0%	100%
	D	75%	13%	13%	0%	0%	100%	0%	25%	63%	13%	0%	100%
Confianza y Seguridad	F	38%	63%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	50%	50%	0%	100%
	G	50%	50%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	63%	38%	0%	100%
Apoyo entre Compañeros	H	25%	63%	13%	0%	0%	100%	0%	0%	38%	63%	0%	100%

Nota. A: Número de veces que el estudiante participa activamente en las actividades durante la clase. B: Grado de interés y entusiasmo mostrado por el estudiante al participar en las actividades. C: Naturaleza de las interacciones del estudiante con sus compañeros. D: Número de interacciones relevantes con compañeros durante la clase. E: Grado de seguridad que muestra el estudiante al participar en las actividades. F: Nivel de confianza del estudiante al ejecutar las actividades físicas. G: Nivel de apoyo y colaboración recibido de los compañeros durante las actividades.

Resultados del Pre-test a los estudiantes con discapacidad intelectual

Participación activa

El 63% de los estudiantes no participan en ninguna actividad, mientras que el 38% participan en menos del 25% de las actividades. En cuanto al interés y entusiasmo mostrado durante las actividades, el 38% no muestra interés y el 63% participa en menos del 25% de las veces.

Interacción social

El 25% muestra una interacción negativa, el 38% una interacción neutral y el 38% una interacción positiva ocasional con sus compañeros. En relación con el número de interacciones

relevantes durante la clase, el 75% tiene interacciones negativas, el 13% neutrales y el 13% positivas ocasionalmente.

Confianza y seguridad

En cuanto a la seguridad al participar en actividades, el 38% se siente muy inseguro, el 63% algo inseguro. Respecto a la confianza al realizar actividades físicas, el 50% se siente inseguro y el 50% algo inseguro.

Apoyo entre compañeros

En relación con el apoyo recibido de los compañeros durante las actividades, el 25% mencionó no recibir apoyo alguno, el 63% recibe poco y el 13% considera que es moderado.

En general, los resultados sugieren la necesidad de mejorar el ambiente inclusivo y de apoyo para los estudiantes con discapacidad. Es esencial implementar estrategias que fomenten la participación activa, mejoren las interacciones sociales positivas, aumenten la confianza de los estudiantes, promuevan un mayor apoyo entre compañeros. Estas acciones mejoran el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad como su bienestar emocional y social en el entorno escolar.

Resultados del Post-test a los estudiantes con discapacidad intelectual

Participación activa

El 50% de los estudiantes participa en aproximadamente el 50% de las actividades en clase, mientras que el otro 50% está involucrado en más del 75% de las actividades. En cuanto al interés y entusiasmo durante las actividades, el 38% muestra interés aproximadamente en el 50% de las veces, y el 63% participa en más del 75% de las ocasiones. Esto muestra una mejora significativa en la participación activa de los estudiantes, que pasaron de no participar o participar mínimamente a involucrarse en al menos la mitad de las actividades.

Interacción social

Un 38% tiene una interacción positiva ocasional, el 63% experimenta una interacción mayormente positiva, y el 25% muestra una interacción neutral con sus compañeros. En términos de interacciones relevantes durante la clase, el 63% tiene interacciones positivas ocasionales y el 13% muestra una interacción mayormente positiva. Esto representa una mejora respecto al pre-test, donde predominaban las interacciones negativas o neutrales. La mayoría de los estudiantes ahora muestran una mayor predisposición a interactuar de manera positiva con sus compañeros, lo cual es un indicio de una mejor integración social.

Confianza y seguridad

En cuanto a la seguridad al participar en actividades, el 50% se siente neutral y el otro 50% se siente seguro. Respecto a la confianza al realizar actividades físicas, el 63% se siente neutral y el 38% se siente seguro. En comparación con el pre-test, donde un gran porcentaje se sentía inseguro o muy inseguro, estos resultados sugieren un aumento significativo en la confianza y la seguridad de los estudiantes al participar en actividades físicas.

Apoyo entre compañeros

Acerca del apoyo recibido de los compañeros durante las actividades, el 38% menciona que es moderado, y el 63% indica que recibe bastante apoyo de sus compañeros. Esto contrasta con el pre-test, donde el 25% no recibía ningún tipo de apoyo y el 63% solo recibía poco apoyo. Este incremento en el nivel de apoyo recibido refleja un ambiente más colaborativo y de mayor cohesión grupal.

En general, los resultados del post-test muestran mejoras notables en la participación activa, interacción social, confianza y apoyo entre compañeros. Estas mejoras no se pueden atribuir exclusivamente a la intervención debido a la ausencia de un grupo control y a la posible influencia de factores externos, los hallazgos indican que la implementación de juegos cooperativos adaptados contribuyó positivamente a la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual leve.

Estos resultados proporcionan una base sólida para futuras investigaciones que incluyan comparaciones con grupos control para validar los efectos observados. La investigación demostró que la implementación de juegos cooperativos adaptados mejora la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual leve en las clases de Educación Física. Los estudiantes participantes mostraron un incremento notable en su participación y en las interacciones positivas con sus compañeros, lo que indica que los juegos cooperativos son una herramienta efectiva para promover la inclusión.

Conclusions

La investigación demostró que la implementación de juegos cooperativos adaptados mejora la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual leve en las clases de Educación Física. Los estudiantes participantes mostraron un incremento notable en su participación y en las interacciones positivas con sus compañeros, lo que indica que los juegos cooperativos son una herramienta para promover la inclusión y el sentido de pertenencia en el ámbito educativo inclusivo. Este hallazgo aporta una estrategia práctica para los docentes de Educación Física para incluir a todos los estudiantes en actividades físicas de manera equitativa.

También se revela que los juegos cooperativos mejoran la inclusión física de los estudiantes con discapacidad intelectual leve, fortalecen sus habilidades socioemocionales, muestra mejoras en la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos. Con esta base las Instituciones Educativas pueden apoyar de manera integral el desarrollo de todos los estudiantes, especialmente aquellos con necesidades educativas específicas, contribuyendo así a una educación inclusiva.

A pesar de los resultados positivos, el estudio presenta ciertas limitaciones. Una de las principales limitaciones es el tamaño reducido de la muestra, que se restringe a solo ocho estudiantes de una institución educativa. Lo que impide generalizar los hallazgos. El estudio se realizó en un periodo muy corto, lo que no refleja los efectos a largo plazo de la intervención. Como recomendación, se sugiere realizar investigaciones con muestras amplias, y extender el periodo de estudio para evaluar la sostenibilidad de los efectos observados.

References

- Abellán, J., Segovia, Y., Gutiérrez, D., & García López, L. M. (2021). Sensibilización hacia la discapacidad a través de un programa integrado de Educación Deportiva y Aprendizaje-Servicio (Disability awareness through an integrated program of sport education and service-learning). *Retos*, 43, 477-487. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86625>
- Alulima, L. D., Mena Chiluisa, L. M., & Guevara Vallejo, E. C. (2021). Construcción y validación del cuestionario de percepción de docentes sobre discapacidad intelectual y aprendizaje (Construction and validation of the teacher perception questionnaire on intellectual disability and learning). *Retos*, 44, 167-175. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90534>
- Arabit-García, J., Prendes-Espinosa, M. P., & Serrano, J. L. (2023). Recursos Educativos Abiertos y metodologías activas para la enseñanza de STEM en Educación Primaria. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 22(1), 89-106. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.22.1.89>
- Barahona, Y., Sánchez, J., Ramírez, M., & Verdesoto, L. (2023). Dificultades del aprendizaje y las discapacidades dentro del aula regular. *Polo del Conocimiento*, 8(3), 2849-2860. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/5448/13410>
- Cañabate Ortiz, D., Tesouro Cid, M., Puiggali Allepuz, J., & Zagalaz Sánchez, M. L. (2018). Estado actual de la Educación Física desde el punto de vista del profesorado. Propuestas de mejora. (Current state of Physical Education from the point of view of teachers. Improvement proposals). *Retos*, 35, 47-53. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.63038>
- 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>
- Carulla, L. S., Reed, G. M., Vaez-Azizi, L. M., Cooper, S., Leal, R. M., Bertelli, M., Adnams, C., Cooray, S., Deb, S., Dirani, L. A., Girimaji, S. C., Katz, G., Kwok, H., Luckasson, R., Simeonsson, R., Walsh, C., Munir, K., & Saxena, S. (2011). Intellectual developmental disorders: Towards a new name, definition and framework for “mental retardation/intellectual disability” in ICD-11. *World Psychiatry*, 10(3), 175-180. <https://doi.org/10.1002/j.2051-5545.2011.tb00045.x>
- Cochran-Smith, M., & Lytle, S. L. (2009). *Inquiry as Stance: Practitioner Research for the Next Generation*. Teachers College Press.
- Del Río-Fernández, J. L. (2023). A vueltas con la llamada innovación educativa. Algunas reflexiones para suscitar el debate. *Márgenes Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 4(1), 7-19. <https://doi.org/10.24310/mgnmar.v4i1.15923>
- 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>

- García, F. M. E. (2023). METODOLOGÍA CUANTITATIVA. En E. R. E. García, C. E. E. García, M. Y. E. García, F. M. E. García, J. E. E. Salguero, C. G. E. Gaibor, E. M. E. Gaibor, K. A. Araújo, & M. P. R. Carreno, *Metodología de la investigación científica y educativa* (1.^a ed., pp. 90-100). Atena Editora. <https://doi.org/10.22533/at.ed.6962318096>
- Lamonedá-Prieto, J., & Flores Aguilar, G. (2022). Aprendizaje basado en juegos para la evaluación inicial en educación física en adolescentes españoles (Game-based learning for initial evaluation in physical education in Spanish adolescents). *Retos*, 46, 683-693. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.94561>
- Meza-Villares, E. F., Velasco Suárez, G. A., Balladares Troya, M. P. D. R., Pastuña Aguilar, M. B., & Pesántez Espinoza, D. M. (2023). Educación Inclusiva: Revisión de Prácticas y Políticas para una integración exitosa de estudiantes con discapacidad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1498-1515. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5416
- Ogarrío-Perkinson, C. E., Bautista Jacobo, A., Barahona Herrejon, N. C., Chávez Valenzuela, M. E., & Hoyos Ruiz, G. (2021). Efecto de un programa de Educación Física con actividades motrices para desarrollar el área motora en niños con discapacidad intelectual. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 22(2), 1-12. <https://doi.org/10.29035/rcaf.22.2.3>
- Organización de las Naciones Unidas. (2006). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Organización de las Naciones Unidas.
- 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., Córdor Chicaiza, J. D. R., Córdor 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., & Barba-Miranda, L. C. (2023). Expresión corporal en educación inicial: Fomento de la creatividad y la inclusión. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 2(2Especial), 1228-1234. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i2Especial.6996>
- Posso-Pacheco, R. J., Paz-Viteri, B. S., Córdor-Chicaiza, M. G., Marcillo Ñacato, J. C., & Ramos-Álvarez, O. (2023). Physical education by competencies in the South American context: Pedagogical perspectives and curricular approaches for the integral development of children. *Environment and Social Psychology*, 9(2). <https://doi.org/10.54517/esp.v9i2.1950>
- 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>

- Valencia-Peris, A., Mínguez-Alfaro, P., & Martos-García, D. (2019). La formación inicial del profesorado de Educación Física: Una mirada desde la atención a la diversidad. *Retos*, 37, 597-604. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.74180>
- Valle-Ramírez, A., Sáez-Gallego, N. M., & Abellán, J. (2021). Un estudio sobre la participación en Educación Física de una alumna con discapacidad física (A study about the participation in Physical Education of a student with physical disability). *Retos*, 44, 116-127. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.83500>

Funding

The authors received no funding for the development of the research.

Conflict of Interest

The authors declare that they have no conflicts of interest.

Author Contributions

The authors contributed to the development of the manuscript.