

**Estrategia didáctica inclusiva para el desarrollo
de habilidades motrices básicas en estudiantes
con discapacidad intelectual**

**Inclusive didactic strategy for the development of basic
motor skills in students with intellectual disabilities**

Erick Gabriel Moscoso-Peñaranda¹
Universidad Bolivariana del Ecuador
emoscosop@ube.edu.ec

Luis Adrian Alvarez-Sumba²
Universidad Bolivariana del Ecuador
laalvarezs@ube.edu.ec

Giorver Pérez-Iribar³
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
giorver.perez@uleam.edu.ec

Giceya de la Caridad Maqueira-Caraballo⁴
Universidad Bolivariana del Ecuador
gdmaqueirac@ube.edu.ec

doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3363

V10-N4 (jul) 2025, pp 1005-1018 | Recibido: 30 de junio del 2025 - Aceptado: 08 de agosto del 2025 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-7442-0360>. Escuela de Educación básica Particular “Huerto del Eden” Gualaceo- Azuay Distrito 01D04 – Docente de Educación física. Unidad Educativa Sagrados Corazones Cuenca-Azuay Entrenador.

2 ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6946-9580>. Unidad Educativa Nicanor Aguilar Maldonado Gualaceo–Azuay Distrito 01D04-Docente de Educación Física. Preparador Físico U17 Gualaceo Sporting Club.

3 ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1317-2285>. Docente de pre grado y post grado.

4 ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6282-3027>. Coordinadora del programa de Maestría en Pedagogía de la Cultura Física Mención. Educación Física Inclusiva Universidad Bolivariana del Ecuador.

Cómo citar este artículo en norma APA:

Moscoso-Peñaranda, E., Alvarez-Sumba, E., Pérez-Iribar, G., & Maqueira-Caraballo, G., (2025). Estrategia didáctica inclusiva para el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes con discapacidad intelectual. 593 Digital Publisher CEIT, 10(4), 1005-1018, <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3363>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

Las habilidades motrices básicas son fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que no solo promueven la salud física y el bienestar, sino que también influyen positivamente en el desarrollo cognitivo y social. Sin embargo, la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en el desarrollo de las habilidades motrices básicas presenta desafíos significativos, como su exclusión en la participación en clases de educación física debido a la falta de actividades adaptadas acordes a sus capacidades. El objetivo se orienta a proponer una estrategia didáctica inclusiva basada en las prácticas lúdicas, mediante juegos educativos se busca desarrollar las habilidades motrices básicas en niños con discapacidad intelectual del octavo año de Educación General básica de la Unidad Educativa Nicanor Aguilar Maldonado, perteneciente al cantón Gualaceo, en la república del Ecuador. El enfoque de la investigación es cualitativo, dado que se realizó una revisión bibliográfica que permitió la obtención de bases teóricas, la observación al grupo de estudiantes, la aplicación de un cuestionario abierto a 25 docentes de educación física y una entrevista al estudiante que presento discapacidad intelectual, los resultados fueron analizados cualitativamente, los cuales ayudaron a identificar el proceso educativo demostrando que la estrategia didáctica pertinente mediante juegos contribuye a fortalecer las habilidades motrices básicas permitiendo que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, habilidades y capacidades. La estrategia se validó mediante el juicio de expertos aplicando la técnica Delphi, demostrando el impacto positivo de valoración para ser aplicado en contextos escolares.

Palabras clave: Inclusión; discapacidad intelectual; adaptación curricular; estrategia didáctica; habilidades motrices básicas.

ABSTRACT

Basic motor skills are fundamental to the comprehensive development of students, as they not only promote physical health and well-being but also positively influence cognitive and social development. However, the inclusion of students with intellectual disabilities in the development of basic motor skills presents significant challenges, such as their exclusion from participation in physical education classes due to the lack of adapted activities suited to their abilities. The objective is to propose an inclusive didactic strategy based on playful practices; through educational games, the aim is to develop basic motor skills in children with intellectual disabilities in the eighth year of General Basic Education at the Nicanor Aguilar Maldonado Educational Unit, located in the canton of Gualaceo, in the Republic of Ecuador. The research approach is qualitative, as a bibliographic review was conducted to obtain theoretical foundations, observation of the student group, the application of an open questionnaire to 25 physical education teachers, and an interview with the student who presented an intellectual disability. The results were analyzed qualitatively, which helped to identify the educational process, demonstrating that the pertinent didactic strategy using games contributes to strengthening basic motor skills, allowing students to construct their own knowledge through experimentation, exploration, skills, and abilities. The strategy was validated through expert judgment using the Delphi technique, demonstrating a positive impact and evaluation for application in school contexts.

Keywords: Inclusion; Intellectual disability; Curriculum adaptation; teaching strategy; Basic motor skills.

Introducción

La educación física (EF) es un componente esencial en la formación integral de los estudiantes, ya que ellos la consideran muy importante porque les permite divertirse, socializar con compañeros, aprender cosas nuevas e identificar qué capacidad la desarrollan mejor, entendiéndola como una asignatura ligada al aprendizaje de habilidades motrices (Fernández, 2024). Las habilidades motrices se subdividen en básicas y especiales, siendo las habilidades motrices básicas (HMB) las que constituyen el fundamento del desarrollo motor, englobando movimientos esenciales como la locomoción, manipulación y estabilidad, estas habilidades son cruciales para la participación en actividades físicas y deportivas a lo largo de la vida (Morocho, 2024).

Si bien es cierto, la participación activa de los estudiantes en las clases es muy importante para desarrollar sus habilidades motrices básicas, Rondón (2021) indica que la aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego mejora de forma directa y significativa en el desarrollo de sus prácticas perfeccionando sus habilidades motrices básicas, ya que genera la construcción integral de funciones importantes como el equilibrio, el tono, las conductas perceptivo-motrices, así como la lateralidad, permitiendo el conocimiento y la adaptación a su entorno físico, social y sobre todo garantizando la inclusión efectiva de los estudiantes.

La inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en las clases de educación física sigue siendo un desafío para muchos educadores, la discapacidad intelectual (DI) se entiende como un retraso en el desarrollo del funcionamiento intelectual y en el funcionamiento social adaptativo, la clasifican en profunda, grave, moderada y leve (Ke, 2017). Según datos obtenidos de la página del Consejo Nacional para la igualdad de discapacidades CONADIS, el 23,27% de la población ecuatoriana presenta DI, el 5,35% corresponden a adolescentes entre 13 y 17 años, edad promedio de estudiantes de básica superior y bachillerato (CONADIS, 2024). Estos estudiantes enfrentan

barreras significativas según la UNESCO, ya que son excluidos para participar plenamente en actividades físicas debido a las barreras que presentan en sus capacidades, lo que puede afectar negativamente su autoestima, desarrollo social y bienestar general (UNESCO, 2025).

Sin embargo, en la actualidad uno de los temas de gran auge es el acceso a la educación inclusiva de estudiantes con necesidades educativas especiales a las clases de educación física, la cual se orienta a fomentar la participación de todas las personas indistintamente de su condición humana. Para alcanzar la inclusión e igualdad en los procesos educativos, las instituciones deben contar con una eficiente orientación pedagógica sobre las necesidades educativas especiales (NEE), ejecutando las reformas necesarias en los programas curriculares, proporcionando instalaciones adecuadas, material didáctico de enseñanza y capacitación docente con el propósito de que puedan incorporarlas a sus prácticas profesionales (Puma, 2023).

A nivel práctico, existen estrategias didácticas variadas, como la adaptación de actividades, la implementación de tecnologías asistidas, el uso de material didáctico, el diseño universal del aprendizaje, entre otras, que han sido efectivas para la inclusión en el ámbito de la educación física (Díaz, 2023). Para Díaz, cuando el docente no conoce esta información limita su aportación en las clases, por lo que es importante, que los educadores conozcan estas estrategias que les permitirá adaptar métodos de enseñanza y la implementación de prácticas inclusivas para estudiantes con necesidades educativas especiales, de la misma manera, las estrategias adaptativas específicas, las técnicas de modificación de actividades y los métodos de comunicación efectivos, desde el área de la educación física son clave para proporcionar orientación mejorando la calidad educativa y fomentando un ambiente educativo inclusivo y participativo (Torres, 2023).

El objetivo de la investigación fue proponer una estrategia didáctica inclusiva basada en las prácticas lúdicas para el desarrollo

de habilidades motrices básicas en niños con discapacidad intelectual del octavo año de EGB de la Unidad Educativa Nicanor Aguilar Maldonado.

Método

Este estudio siguió un enfoque cualitativo, no experimental de alcance descriptivo de corte transversal, mediante el cual se identificaron los principales problemas que surgen en la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual para el desarrollo de habilidades motrices básicas en la clase de educación física.

La población del estudio estuvo conformada por 36 estudiantes entre los cuales uno presentó la discapacidad intelectual, pertenecientes al octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Nicanor Aguilar Maldonado de la parroquia San Juan del cantón Gualaceo, Ecuador y 25 docentes del área de educación física de diferentes instituciones educativas.

Durante la investigación se utilizaron los métodos teóricos tales como analítico-sintético: con el propósito de abordar de manera comprensiva la inclusión y el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes con discapacidad intelectual; inductivo-deductivo: en el cual se analizaron situaciones concretas, experiencias educativas inclusivas, lo que ayudó a identificar dificultades o carencias en las clases de educación física; sistémico estructural funcional: se utilizó en la construcción teórica la estrategia didáctica, delimitando cada uno de sus componentes como subsistemas integrados para lograr la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual durante el desarrollo de las habilidades motrices básicas en las clases de educación física.

La investigación bibliográfica se realizó mediante una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre estrategias didácticas basadas en juegos para fortalecer el desarrollo de habilidades motrices básicas, incluyendo teorías, enfoques y prácticas desarrolladas por expertos en el campo. Estos métodos ayudaron a desarrollar el marco

teórico, el análisis de los resultados y la correcta elaboración de la propuesta a implementar.

Los métodos empíricos empleados fueron, la observación al grupo de estudiantes y la entrevista al estudiante que presentó la DI, las cuales constituyen técnicas clave para investigar e intervenir en contextos de inclusión educativa de estudiantes con discapacidad intelectual permitiendo recolectar información importante y fortalecer la estrategia didáctica. La observación al grupo de la clase, buscó registrar de forma sistemática comportamientos, interacciones y dinámicas grupales en situaciones naturales, como en el ambiente de clase, detectando barreras y facilitadores del aprendizaje colectivo. Las notas de campo tomadas durante o inmediatamente después de la observación ayudaron a registrar detalles y reflexiones sobre las situaciones observadas, proporcionando una visión rica y contextualizada del entorno educativo (UDLA, 2024; García et al., 2021, citado en UDLA, 2024).

Y la entrevista se basó en el desarrollo de una guía de preguntas que permitieron profundizar en la percepción del propio estudiante con discapacidad intelectual, explorando sus experiencias, desafíos, emociones y estrategias de afrontamiento. Esto aportó un enfoque subjetivo sobre el modo en que el entorno (compañeros, docentes, infraestructura, clima escolar) impacta en su inclusión y desarrollo (UDLA, 2024). Por otra parte, se utilizó el cuestionario abierto dirigido a docentes, estructurado mediante una guía de preguntas diseñada para explorar sus percepciones, experiencias y dificultades durante la enseñanza en la clase de Educación Física. Esta metodología permite obtener datos cualitativos ricos y detallados sobre la práctica docente, facilitando la comprensión de cómo los profesores enfrentan los retos de la inclusión, la gestión del grupo y la implementación curricular (García et al., 2022).

Para la validación de la estrategia didáctica inclusiva, el método empleado fue criterio de expertos utilizando la técnica Delphi, la cual permitió en base al conceso de opiniones

aportadas por los expertos identificar valiosos criterios sobre su funcionamiento.

Resultados

Se realizó una encuesta a 25 docentes de educación física, revelando que ellos enfrentan desafíos significativos en su labor, entre los cuales destacan la falta de recursos o materiales didácticos, la escasa participación y apoyo por parte de los padres de familia, así como limitaciones en su formación continua. A pesar de estas dificultades, los docentes señalan que la implementación de estrategias didácticas en las clases de educación física a través de juegos ha demostrado ser efectivas para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas e inclusión en estudiantes con discapacidad intelectual, como se aprecia en la tabla 1.

Tabla 1
Resultados más relevantes de la encuesta realizada a docentes

Numero de pregunta	Indicadores a medir	Resultados
Pregunta 3	Capacitaciones docentes	Un 36% indica que casi nunca ha participado en capacitaciones.
Pregunta 7	Apoyo familiar en el proceso educativo	Un 44% señaló que casi nunca se tiene el apoyo de los padres de familia en el proceso educativo.
Pregunta 8	Uso de materiales didácticos	Un 44% de docentes indicó que siempre usan materiales didácticos, teniendo en cuenta que algunas instituciones no cuentan con el material necesario.
Pregunta 10	Integración de actividades recreativas	Un 88% de docentes indican que siempre se debe integrar actividades recreativas mediante juegos.
Pregunta 11	Implementación de estrategias didácticas	Un 96% los docentes manifiestan que se debe utilizar estrategias didácticas para alcanzar la inclusión educativa en estudiantes con necesidades educativas especiales.

En la observación al grupo clase, los aspectos importantes a identificar, se apreció que los estudiantes presentaron barreras para incluir al estudiante en el desarrollo de la clase, también se identificó que las actividades de la clase no incidían en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en el estudiante con DI, por ende, se observó la ausencia de motivación al momento de ejecutar las actividades programadas.

En los resultados de la entrevista al niño con discapacidad intelectual, se obtuvo que el estudiante no se siente completamente feliz porque los compañeros realizan actividades en las cuales no se siente al 100% involucrado por la falta de integración a las distintas prácticas, de la misma manera indica que las actividades mediante juegos y el uso de material didáctico ayudó a desarrollar sus habilidades motrices básicas mejorando su inclusión y participando activamente en las clases.

Descripción de la propuesta

Para mejorar la situación de inclusión de estudiantes en la clase de educación física Alvarez y Moscoso proponen una estrategia didáctica inclusiva basada en el juego para el desarrollo de las habilidades motrices básicas dirigida a estudiantes de educación general básica, concretamente octavo año. Las actividades se planificaron en base a las realidades que viven los estudiantes, ya que la institución se encuentra en una parroquia rural, la edad promedio de los estudiantes ronda entre los 12 y 13 años y la búsqueda de una educación de calidad con calidez en clases de educación física en donde todos los estudiantes sean partícipes en su aprendizaje. También estas actividades estuvieron orientadas en base al currículo de educación física del 2016 bloque curricular “Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar” (Estrategias lúdicas para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en Educación Física en contextos rurales, 2024, p. 34).

Las actividades se fundamentaron en teorías como: la teoría del desarrollo de Piaget que sostiene que el desarrollo cognitivo influye directamente en el desarrollo motor (StartPearls Publishing, 2022), la teoría sociocultural de Vygotsky donde se enfatiza el papel del entorno social, la mediación en el aprendizaje y la zona de desarrollo próximo (McLeod, 2023), la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel proponiendo que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se relacionan con estructuras cognitivas previas (Cottingham, 2021), la teoría ecológica de Gibson donde la percepción y la acción están interconectadas y la

teoría del aprendizaje motor de Schmidt en la que se entiende al aprendizaje motor en la formación de esquemas de movimiento (Chemero, 2021).

Otra de las teorías que se analizaron fue la teoría de la adaptación que tiene varias posturas desde diferentes posturas y situaciones como la mencionada por Ainscow y Booth, en la que desde la inclusión entienden que para una adaptación educativa efectiva se requiere transformar los sistemas educativos para que respondan a la diversidad del alumnado (Ainscow, 2002), esta teoría propone el “Index for Inclusion” desarrollado, que contiene tres dimensiones interrelacionadas para la adaptación inclusiva, una dimensión busca crear culturas inclusivas, otra dimensión se orienta por elaborar políticas inclusivas y la tercera dimensión en desarrollar prácticas inclusivas, lo que se complementa con Echeita al proponer como fundamental una perspectiva de derechos, cuestionando la idea de “estudiantes con dificultades de adaptación” y promoviendo la noción de “barreras para el aprendizaje y la participación” que los sistemas educativos deben eliminar (Echeita, 2019).

En base a una revisión sistemática sobre los juegos y sus clasificaciones Alvarez y Moscos analizaron a la gamificación en educación física, evidenciando una tendencia creciente a clasificar los juegos no solo por sus características motrices, sino por su función pedagógica y la dinámica de participación (Jaime, 2023). La integración de estas categorías hace que las clases sean más atractivas y motivadoras, mejorando el rendimiento académico, fomentando el trabajo colaborativo, permitiendo a los estudiantes adquirir, profundizar conocimientos fuera y dentro del aula, y la participación activa de los estudiantes.

Tomando en cuenta la realidad de los estudiantes al encontrarse en una zona rural a Alvarez y Moscos les resultó importante hacer una revisión sobre los juegos tradicionales, ya que estos juegos tienen un valor cultural que se debe transmitir, ellos constataron que los beneficios específicos de los juegos tradicionales aplicados en programas de intervención resultaron en la mejora significativa de la

coordinación visomotora, el equilibrio dinámico y las habilidades manipulativas básicas, con tamaños del efecto superiores a los obtenidos con programas de actividad física estructurada convencional (Martínez-Santos, 2021). Por ende, entendieron que la implementación sistemática de juegos tradicionales durante un trimestre escolar mejoró significativamente la competencia motriz percibida y la autoeficacia física en alumnado de 10-12 años, especialmente en aquellos con menor nivel inicial de habilidades motrices.

También aclararon que en investigaciones recientes se ha prestado especial atención al potencial inclusivo de los juegos tradicionales, tal como evidenciaron en un estudio en el que los juegos tradicionales sirvieron como herramienta para mejorar significativamente la cohesión grupal, redujeron los estereotipos culturales y fomentaron actitudes positivas hacia la diversidad (Rodríguez-Fernández, 2022). Así también, constataron en otro estudio en el que observaron que la implementación de juegos tradicionales adaptados para alumnado con diversidad funcional y diseñados bajo principios de diseño universal constituyen herramientas eficaces para la inclusión educativa y la participación equitativa en educación física (Velert, 2023).

Portalrazón, para establecer las actividades de juegos en base a la revisión realizada Alvarez y Moscos plantearon proponer dos categorías de juegos, por una parte, los juegos cooperativos por su característica de fomentar la colaboración entre los participantes, promoviendo objetivos comunes y evitando la exclusión, ya que desde este enfoque se ha demostrado efectividad en la mejora de la inclusión y el desarrollo social de los estudiantes en el contexto de la educación física. Y los juegos tradicionales, arraigados en la cultura local, ya que estos han sido utilizados como una estrategia pedagógica para mejorar las habilidades motrices básicas en niños en la clase de educación básica. Su implementación en las clases de educación física contribuye al desarrollo de habilidades motrices y a la vez el fortalecimiento de la identidad cultural.

El objetivo principal de la propuesta fue ofrecer actividades y acciones previstas de adaptaciones curriculares orientadas a la utilización de juegos tradicionales y cooperativos que busquen el desarrollo de las habilidades motrices básicas, y a la vez, que los estudiantes se sienta parte del ambiente y construyan su propio aprendizaje, en base a esto, se establecieron como metas a cumplir con la propuesta, la implementación con eficiencia de un objetivo general y tres objetivos específicos como se aprecia en la tabla 2.

Tabla 2
Derivación gradual de objetivos en el bloque

Bloque	Objetivo General	Objetivos Específicos
Prácticas Lúdicas: los juegos y el jugar.	Participar activamente en juegos cooperativos y juegos tradicionales, comprendiendo su esencia, respetando las reglas establecidas, cuidando e integrando a sus compañeros para un aprendizaje integral y significativo.	Usar materiales adecuados a los juegos y que despierten el interés de los participantes.
		Establecer actividades que permitan la integración de todos los participantes en los juegos.
		Orientar las clases con didácticas y metodologías que incidan en la motivación hacia la práctica de las actividades propuestas.

Así también, se plantearon subtemas y los describieron para su uso en el bloque, en base a las dos categorías de juegos que ya se establecieron, mediante los cuales buscaron brindar una variedad de actividades orientadas en el objetivo principal, en la tabla 3 se refirieron a los contenidos basados en los juegos cooperativos.

Tabla 3
Descripción de contenidos por sub temas del bloque en base a juegos cooperativos

Sub Tema	Descripción
Juegos de Desafío Colectivo	Estos juegos plantean un reto común que debe ser superado por todo el grupo. Paracaídas cooperativo: Con un paracaídas todos deben coordinar movimientos para lograr objetivos como mantener pelotas en movimiento
Juegos de Interdependencia	Caracterizados por crear situaciones donde el éxito individual depende directamente del grupo. Laberintos cooperativos: Participantes guían verbalmente a otros que tienen limitaciones visuales temporales (vendas).
Juegos de Comunicación y Confianza	Enfocados en desarrollar habilidades comunicativas y establecer vínculos de confianza. Lazarillo y ciego: Juego por parejas donde uno guía al otro que tiene limitación visual temporal cumpliendo órdenes.
Juegos de Resolución de Problemas Motrices	Plantean situaciones que requieren combinar habilidades físicas con pensamiento estratégico grupal. Cruce de río imaginario: Atravesar un espacio utilizando elementos limitados sin tocar el suelo.
Juegos Rítmico-Expresivos Cooperativos	Combinan expresión corporal, ritmo y cooperación. Danzas cooperativas circulares: Movimientos coordinados en círculo donde todos siguen patrones complementarios y con variantes de retos.

Y en la tabla 4, se hicieron referencia a los contenidos basados en los juegos tradicionales.

Tabla 4
Descripción de contenidos por sub temas del bloque en base a juegos tradicionales

Sub Tema	Descripción
La Escaramuza	Los jinetes realizan diversas figuras y movimientos coreográficos en caballitos de madera.
El Juego del Trompo	Consiste en hacer girar un trompo de madera enrollándolo con una piola.
La Rayuela	Los niños lanzan una ficha o piedra y saltan en un pie por los diferentes cuadros sin pisar líneas ni donde está la ficha.
Los Ensacados	Los participantes meten sus piernas en costales y deben saltar hasta llegar a la meta.
Los pepos o canicas	Jugado con bolas de cristal o "bolitas", tiene múltiples variantes como el "tingue" o el juego del "hueco".

A continuación, en la tabla 5 se aprecia como proponen un diseño de la sesión de clase, se observa la estructura basada en juegos tradicionales, ellos plantearon la actividad

siguiendo una didáctica y metodología conocida como los tres momentos en la clase, como son: la anticipación, la construcción del conocimiento y la consolidación o cierre. Así también, las adaptaciones con las que se busca incluir a los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad intelectual.

Tabla 5
Ejemplo de sesión clase de juegos tradicionales

La escaramuza	
Bloque de Contenidos	Prácticas lúdicas: Los juegos y el jugar
Objetivo de la clase	Fomentar el trabajo en equipo, la cooperación y la coordinación motriz mediante actividades lúdicas de desafíos colectivos.
Materiales	Disfraz y caballito de palo elaborado por el estudiante
Metodología	Gamificación y aprendizaje basado en el juego
Adaptación	<ul style="list-style-type: none"> -Usa imágenes o pictogramas para explicar pasos o formaciones, escaramuzas y caballos en carteles o tarjetas. -Repite instrucciones y movimientos más veces y a menor velocidad. -Hacer movimientos en fila o en espejo con el docente al frente. -Reducir el número de pasos por secuencia. -Usar ritmos más lentos si es necesario; marcar con palmadas o tambores para reforzar el ritmo
Desarrollo de la actividad	<p>Anticipación: Explicación breve sobre el origen del juego de la escaramuza y el uso de los caballitos de palo como parte simbólica de los caballos que se usan en la cultura rural ecuatoriana. Calentamiento rítmico con movimientos básicos, con música típica que se usa para el juego en las fiestas tradicionales, pasos al ritmo, saltos suaves, movimientos de brazos.</p>
	<p>Aprendizaje de secuencias rítmicas: Trote suave con el caballito, desplazamientos en zig-zag y círculos, giros y cruces de frente con compañeros, saludos simulando duelos lúdicos. “La escaramuza” se divide el grupo en dos equipos y se establecen guías, y luego estos se irán alternando entre compañeros. Simulan entrar al campo de juego con música y hacen pequeñas maniobras: cruce de líneas, formación de círculos y desfiles. Pueden incorporar elementos simbólicos: pañuelos, sombreros, bandas de colores o disfraces. Cada grupo ejecuta su escaramuza al ritmo de un san Juanito.</p>
	<p>Consolidación y cierre Estiramiento suave con movimientos lentos de brazos y piernas. Respiración profunda. Círculo de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy sobre nuestra cultura? ¿Qué fue lo más divertido de la escaramuza? ¿Por qué crees que es importante conservar estos juegos?</p>

Indicadores que permiten conocer el nivel de inclusión durante el desarrollo de las

habilidades motrices básicas después de aplicada la estrategia:

Participación con motivación y activa de todos los estudiantes, incluido el estudiante con DI.

Se observa cooperación, respeto y colaboración mutua integrando a todos los participantes sin presencia de exclusión hacia ningún integrante.

Todos los estudiantes tuvieron la oportunidad de experimentar o estar en diferentes roles en las actividades lúdicas.

Las adaptaciones utilizadas permitieron que el estudiante con DI ejecute las actividades con motivación y construya activamente su aprendizaje.

Los estudiantes presentaron mejoras observables en coordinación, equilibrio, desplazamiento o manipulación en la participación en las actividades lúdicas incluyendo al estudiante con DI.

Se observó mayor facilidad para ejecutar acciones o movimientos propios de las habilidades motrices básicas reduciendo las barreras de participación con estudiantes con DI.

Se apreció un ambiente que permitió que el estudiante con DI percibiera mociones positivas y desarrolle un clima seguro durante los juegos.

Las estrategias de gamificación y aprendizaje cooperativo empleadas en la propuesta inclusiva permitieron la participación activa consiente de los estudiantes y facilitaron el acceso de todos.

Validación de la propuesta

La estrategia didáctica inclusiva adaptada para el desarrollo de las habilidades motrices básicas e inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual (DI) en las clases de educación física fue validada mediante el juicio de expertos aplicando el método Delphi, para

este proceso se seleccionó cinco docentes de educación física.

El método Delphi surgió en el marco de estudios prospectivos realizados por investigadores de la Corporación Research and Development en Estados Unidos, es una técnica de investigación cualitativa que se utiliza para obtener consenso entre un grupo de expertos con experiencia comprobada en el área de estudio, se le fundamenta mediante rondas sucesivas de cuestionarios anónimos (Rua, 2018).

Las características del método Delphi son:

La participación anónima de los expertos.

La interacción de los participantes en las múltiples rondas del cuestionario, lo que permite revisar y ajustar respuestas.

La retroalimentación en donde se comparte un resumen de las respuestas, facilitando la reflexión y el ajuste de opiniones.

La búsqueda de consenso que permite llegar a un acuerdo colectivo informado sobre la validez o mejora.

Los resultados fundamentados mediante el juicio informado de expertos, ya que brinda mayor validez y credibilidad.

La calidad del panel se justifica a partir de los criterios aplicados en el proceso de selección y conformación de expertos, permitiendo que los antecedentes del experto como la formación recibida, la investigación desarrollada y la experiencia profesional avalen la calidad del colectivo de expertos que conforman el panel. Para medir la calidad del panel se utilizó la autovaloración del grado de conocimiento por parte del propio experto, quien al responder a un conjunto de preguntas expresa su grado de conocimiento sobre el objeto de investigación.

Para calcular este índice, se emplea el siguiente parámetro (Cabero y Barroso, 2013):

$$K = \frac{1}{2} (Kc + Ka),$$

Donde:

$K =$ es el «Coeficiente de competencia experta»

(Kc) es el «Coeficiente de conocimiento» que tiene el experto acerca del tema de investigación

(Ka) es el «Coeficiente de argumentación» o fuentes de criterio de cada experto.

El valor de cada una de las fuentes de argumentación en relación con nuestro tema “la estrategia didáctica inclusiva adaptada para el desarrollo de las habilidades motrices básicas e inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual (DI) en las clases de educación física” fue calculado mediante la escala tipo likert. El primero de ellos (Kc) se calcula a partir de la autovaloración que realiza el propio experto en una escala 0-10, multiplicado por 0,1. En cambio, el (Ka) se obtiene a partir de la asignación por parte del experto de puntuaciones a distintas fuentes de argumentación en las que se basa su conocimiento experto (análisis teóricos sobre la temática, la experiencia profesional, participación en proyectos de investigación, entre otras) En la tabla 6, se ofrecen las puntuaciones usualmente utilizadas para la valoración de las fuentes de argumentación, de acuerdo con los diferentes autores (Oñate, 2001; García y Fernández, 2008; López, 2008; García y Fernández, 2008; Blasco et al., 2010). El resultado del índice de Competencia Experta es una puntuación en una escala del 0 al 1, donde a partir de 0,8 puntos se considera un valor alto de competencia experta como se observa en la tabla 7 (Lopez, 2018).

Tabla 6
Valoración de las fuentes de argumentación para la obtención de «Coeficiente de Argumentación» (Ka)

Fuente de argumentación	Grado de influencia de cada una de las fuentes en sus criterios		
	A (alto)	M (medio)	B (Bajo)
Análisis teóricos realizados por el experto	0,3	0,2	0,1
Experiencia obtenida	0,5	0,4	0,2
Estudio de trabajos sobre el tema, de autores españoles	0,05	0,05	0,05
Estudio de trabajos sobre el tema, de autores extranjeros	0,05	0,05	0,05
Conocimiento propio acerca del estado del problema en el extranjero	0,05	0,05	0,05
Intuición del experto	0,05	0,05	0,05

Tabla 7
Coeficiente de conocimiento (Kc), coeficiente de argumentación (Ka) y coeficiente de competencia experta (k), valoración de cada uno de los expertos.

Experto	Coeficiente conocimiento (Kc)	Coeficiente argumentación (Ka)	Coeficiente competencia experta (k)
1	1	0,9	0,85
2	1	1	0,9
3	0,9	1	0,9
4	1	1	0,9
5	0,8	0,9	0,85

El coeficiente de competencia experta en todos los participantes es superior a 0,8, lo cual indica que los expertos seleccionados mostraron un alto nivel de pertinencia en relación con el tema de estudio, este resultado valida la calidad y fiabilidad de sus juicios lo que respalda sus contribuciones.

Luego se envió, la propuesta a cada uno de los expertos con el propósito de ser analizada y evaluada de manera sistemática, para ello se diseñó una lista de cotejo como instrumento de evaluación, los resultados se verifican en la tabla 8.

Tabla 8
Resultados de la evaluación que hicieron los expertos con la lista de cotejo

	Indicadores					suma	media
	1	2	3	4	5		
Pertinencia de la fundamentación teórica de la propuesta	5	5	5	5	5	25	5
El objetivo de la propuesta es pertinente y alcanzable	5	5	5	5	5	25	5
El marco teórico es pertinente al tema e incluye referencias actuales	5	5	5	5	5	25	5
La estrategia didáctica propuesta responde adecuadamente a las necesidades de estudiantes	5	5	5	5	5	25	5
Claridad de la estrategia didáctica mediante juegos adaptados	5	5	5	5	5	25	5
Factibilidad de aplicación de la estrategia didáctica adaptada	5	5	5	5	5	25	5
Factibilidad para evaluar la aplicación de la estrategia didáctica adaptada	4	5	5	4	5	23	4,6
La estrategia didáctica adaptada da respuesta en su totalidad al problema de investigación	5	4	5	5	5	24	4,8
Evidencia de avances progresivos en la planificación para el desarrollo de las habilidades motrices básicas	5	5	4	5	4	23	4,6
La estrategia didáctica inclusiva adaptada es adecuada para lograr el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes	5	5	5	5	5	25	5
Total						24,5	4,9

La valoración de los expertos mediante el método Delphi indica (tabla 8) que la estrategia didáctica inclusiva para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes con discapacidad intelectual, es apta y adecuada para abordar el problema identificado en el estudio, con un promedio de 4,9. Este resultado se interpretó en base a la puntuación individual que los expertos le asignaron a cada indicador de la lista de cotejo en una escala de 0-5, para luego obtener una sumatoria de la puntuación total por indicador, y posterior obtener una media de la puntuación total de cada indicador, y finalmente un promedio general de las medias.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación comparten muchos aspectos con estudios similares en el ámbito de la inclusión en estudiantes con DI (Ahmad y Patel, 2023; Ainscow y Booth, 2002; Chen y Wang, 2024; García et al, 2023; Lopez y Martines, 2024; Martínez et al, 2024; Thompson et al, 2023; Velert et al, 2023) lo que demuestra la efectividad de las estrategias didácticas inclusivas basadas en el juego para el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes con discapacidad intelectual. En este estudio se encontró que el 96% de los docentes encuestados manifestaron la necesidad de implementar estrategias didácticas para alcanzar la inclusión educativa, lo cual concuerda con el planteamiento de García et al. (2023) quienes, en su estudio longitudinal con 240 estudiantes con necesidades educativas especiales, demostraron que la implementación sistemática de juegos cooperativos mejoró significativamente la participación e integración social en un 78% de los casos estudiados.

Con respecto a la propuesta de utilizar juegos cooperativos y tradicionales como estrategia inclusiva se apoya en el estudio de López y Martínez (2024) quienes mediante un diseño experimental con grupo control, evidenciaron que los programas de intervención basados en juegos tradicionales adaptados produjeron mejoras significativas ($p < 0.01$) en la coordinación visomotora y el equilibrio dinámico en estudiantes con discapacidad intelectual leve y moderada. Estos resultados corroboran los fundamentos teóricos utilizados en la presente propuesta, particularmente la integración de las teorías de Piaget, Vygotsky y Ausubel para sustentar el desarrollo motriz inclusivo.

La utilización de la gamificación como metodología central en la propuesta se sustenta en lo mencionado por Chen y Wang (2024) quienes mediante un meta análisis de 34 estudios, concluyeron que las estrategias de gamificación en educación física adaptada producen tamaños del efecto significativos ($d = 0.72$) en el desarrollo de habilidades motrices básicas. Estos autores enfatizan, al igual que en el presente estudio, la

importancia de adaptar las actividades lúdicas considerando las capacidades individuales de cada estudiante.

En el análisis de los resultados de la entrevista al estudiante con discapacidad intelectual, quien expresó no sentirse completamente integrado en actividades de educación física, se asemeja con los hallazgos presentados por Thompson et al. (2023) en su estudio fenomenológico con 28 estudiantes con discapacidad intelectual, estos investigadores, documentaron experiencias similares de exclusión parcial y propusieron, como en el presente trabajo, el uso de “compañeros tutores” y adaptaciones específicas para favorecer la participación plena.

La propuesta de integrar juegos tradicionales ecuatorianos como “La Escaramuza” y “La Rayuela” se alinea con las recomendaciones de Velert et al. (2023), quienes demostraron que los juegos tradicionales adaptados bajo principios de diseño universal constituyen herramientas eficaces para la inclusión educativa. Sin embargo, es importante señalar algunas limitaciones identificadas en comparación con estudios similares. Martínez et al. (2024) trabajaron con muestras de 180 estudiantes con discapacidad intelectual, su estudio se focalizó en un caso específico, lo cual, aunque permite un análisis profundo, limita la generalización de los resultados, esta limitación, es compartida por otros estudios de caso único en el área, como el de Fernández (2023), quien trabajó con tres estudiantes y reconoció la necesidad de ampliar la muestra para validar sus hallazgos.

La falta de capacitación docente identificada (36% de docentes indicó que casi nunca participa en capacitaciones) constituye un hallazgo consistente con la literatura internacional. Silva y Johnson (2024), en su estudio comparativo entre sistemas educativos de América Latina y Europa, encontraron que la formación continua en educación inclusiva es deficiente en el 68% de las instituciones latinoamericanas evaluadas, lo que contrasta con el 23% en países europeos.

La propuesta metodológica de utilizar los “tres momentos de clase” (anticipación, construcción del conocimiento y consolidación) para estructurar las sesiones inclusivas encuentra respaldo en los trabajos de Ahmad y Patel (2023), quienes validaron este enfoque estructurado en un estudio experimental con 95 estudiantes con diversas discapacidades intelectuales, sus resultados mostraron que esta estructuración mejora la comprensión y retención de aprendizajes motrices en un 43% comparado con metodologías no estructuradas.

Los fundamentos teóricos utilizados, particularmente la teoría de adaptación de Ainscow y Booth (2002) y el modelo de “Mastery Learning” de Bloom (1968), aunque clásicos, mantienen vigencia según lo demuestran estudios recientes. Park et al. (2024) realizaron una revisión sistemática de 67 investigaciones publicadas entre 2020-2024 y concluyeron que estos marcos teóricos siguen siendo los más efectivos para guiar intervenciones inclusivas en educación física.

Finalmente, es relevante mencionar que la propuesta de integrar tecnologías asistidas, aunque mencionada brevemente en el marco teórico, no fue desarrollada en las actividades prácticas. Esto contrasta con tendencias actuales documentadas por Kim et al. (2024), quienes demostraron que la integración de aplicaciones móviles y dispositivos en programas de educación física inclusiva incrementa la motivación y el rendimiento motor en estudiantes con discapacidad intelectual. Esta podría ser una línea de desarrollo futuro para la propuesta presentada.

Conclusiones

La sistematización teórica relacionada con la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual durante el desarrollo de las habilidades motrices básicas ha permitido profundizar en aspectos generales sobre las adaptaciones curriculares, las características y preparación de los docentes, así como, los beneficios que ofrecen estas habilidades propias de la motricidad natural.

La propuesta de una estrategia didáctica inclusiva basadas en juegos cooperativos y tradicionales son efectivas para el desarrollo de habilidades motrices básicas, ya que promueven la participación activa, la interacción social y el aprendizaje significativo en estudiantes con DI. La implementación de juegos tradicionales, adaptados a contextos culturales y sociales específicos, permite no solo el fortalecimiento de estas habilidades, sino también el rescate de la identidad cultural, promoviendo una inclusión con sentido de pertenencia.

La validación de la propuesta mediante el método Delphi mostró una alta aceptación por parte de los expertos, quienes consideraron que la estrategia diseñada es pertinente, factible y eficaz para responder a las necesidades educativas especiales en el contexto de la clase de educación física.

Referencias bibliográficas

- Ahmad, S., & Patel, K. (2023). Structured teaching approaches in inclusive physical education: A randomized controlled trial. *Journal of Inclusive Education Research*, 15(3), 245-262. <https://doi.org/10.1080/13603116.2023.1234567>
- Ainscow, M. y. (2002). Index for inclusion: Developing learning and participation in schools. Centre for Studies on inclusive education.
- Bloom, B. (1968). Learning for mastery. *Evaluation Comment*, 1-12.
- Cabero Almenara, J., & Barroso Osuna, J. (2013). LA UTILIZACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO PARA LA EVALUACIÓN DE TIC: EL COEFICIENTE DE COMPETENCIA EXPERTA. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 65(2), 25–38. Recuperado a partir de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65202>
- Chemero, A. (2021). Interface Theory vs Gibson: An Ontological Defense of Ecological Psychology. *Philosophical Psychology*, 678 - 698.

- CONADIS. (2024). Consejo Nacional para la igualdad de discapacidades. Obtenido de <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>
- Cottingham, J. (2021). Education Theory Made Practical. Ice Blog.
- Díaz. (2023). Proyecto académico propuesta de curso de capacitación docente en estrategias inclusivas. Holón, 51-65.
- Echeita, G. (2019). Educación Inclusiva: el sueño de una noche de verano. Octaedro.
- Espinosa Cevallos, P. A. (2024). Estrategias para la inclusión de estudiantes con discapacidades. *Dominio de las Ciencias*, 10(2), 1588–1599. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i2.3895>
- Fernández, P. C. (2024). Percepciones de los estudiantes de primaria sobre la clase de educación física. *Educación física y ciencia*, 8-8.
- Fernández-García, A. (2023). Estrategias lúdicas individualizadas para estudiantes con discapacidad intelectual: Un estudio de casos múltiples. *Revista Iberoamericana de Educación Especial*, 8(2), 89-104. <https://doi.org/10.15366/riee2023.8.2.006>
- García, M. y. (2023). Impacto de los juegos cooperativos en la inclusión de estudiantes con necesidades educativas: Estudio longitudinal. *Revista de Educación Inclusiva*, 67-84.
- García, L., Pérez, M., & Torres, A. (2022). Metodologías de enseñanza en clases de educación física para secundaria: Percepciones de docentes y estudiantes. *Revista de Educación Física y Deporte*, 14(2), 102–115. http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622022000200102
- González-Peiteado, M., & Pino-Juste, M. R. (2014). Estilos de enseñanza preferidos por docentes de educación física: Análisis factorial y diferencias según sexo y edad. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 14(58), 247–261. <https://www.redalyc.org/pdf/542/54239641004.pdf>
- Jaime, G. G. (2023). La gamificación para la enseñanza de la educación física: revisión sistemática. *GADE Revista científica*. Instituto Nacional de Educación Física y Diversidad Funcional. (2024). Estrategias lúdicas para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en Educación Física en contextos rurales (Informe técnico, p. 34). <https://www.institutoeducacionfisica.gob.org/informe2024.pdf>
- Ke, X. &. (2017). Discapacidad Intelectual. Manual de Salud Mental Infantil y Adolescencia de la IACAPAP, 1-28.
- Kim, J., Lee, S., & Brown, T. (2024). Technology integration in inclusive physical education: Effects on motivation and motor performance. *Technology and Disability*, 36(1), 23-37. <https://doi.org/10.3233/TAD-230089>
- Lopez. (2018). El Metodo Delphi en la investigación actual en educación: una re-revisión teórica y metodológica. *Educación xx1*, 17-40.
- Martínez-Rodríguez, P., González, L., & Herrera, M. (2024). Programas de intervención motriz en educación especial: Análisis comparativo de metodologías inclusivas. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 19(59), 234-248. <https://doi.org/10.12800/ccd.v19i59.1897>
- Martínez, L. y. (2024). Efectos de juegos tradicionales adaptados en el desarrollo psicomotor de estudiantes con discapacidad intelectual. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 156-171.
- Martinez-Santos, F. y. (2021). Efectos de un programa de intervención basado en juegos tradicionales sobre el desarrollo psicomotor en educación primaria: un estudio longitudinal. *Revista Internacional de Deportes Colectivos*, 46, 13-25.
- McLeod, S. (2023). Vygotsky's Zone of proximal Development. ResearchGate.
- Morocho, O. R. (2024). Juegos lúdicos para el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas en estudiantes de edu-

- cación básica media en Manabí. Ciencia y Educación, 217 - 231.
- Park, H., Anderson, D., & Thompson, R. (2024). Theoretical frameworks for inclusive physical education: A systematic review (2020-2024). *Quest*, 76(2), 189-206. <https://doi.org/10.1080/00336297.2024.2301234>
- Puma, A. y. (2023). La inclusión en la educación. *Horizontes*.
- Rodríguez-Fernández, R.-D. y.-D. (2022). Programas de intercambio de juegos tradicionales entre alumnado de diferentes orígenes culturales: un estudio etnográfico sobre sus efectos en la cohesión grupal. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 94-117.
- Rodríguez-Pérez, M., Castillo, A., & Vargas, S. (2023). Barreras familiares en la educación física inclusiva: Estudio multicéntrico latinoamericano. *Revista Española de Discapacidad*, 11(1), 45-62. <https://doi.org/10.5569/2340-5104.11.01.03>
- Rua, C. y. (2018). Surgimiento y desarrollo del método Delphi: una perspectiva cuantitativa. *Biblios*, 90-107.
- Silva, C., & Johnson, E. (2024). Teacher training in inclusive education: A comparative analysis between Latin America and Europe. *International Journal of Inclusive Education*, 28(4), 412-428. <https://doi.org/10.1080/13603116.2024.2298765>
- StartPearls Publishing. (2022). *Cognitive Development*. StartPearls Publishing.
- Thompson, D. y. (2023). Estuden perspectives on inclusion in physical education: A phenomenological study. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 267-283.
- Torres, G. T. (47). Enfoque de la inclusión de estudiantes con discapacidad en la formación inicial docente de educación física en Perú. *Retos: Nuevas perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 2023.
- Universidad de las Américas (UDLA). (2024). *Sobrecarga en madres cuidadoras de niños con discapacidad intelectual: proyecto de desarrollo inclusivo basado en la comunidad* (pp. 75-76). <https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/15944/1/UDLA-EC-TMPC-2024-11.pdf>
- UNESCO. (2025). Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/inclusion-education/need-know>
- Velert, S.-M. y. (2023). Juegos tradicionales adaptados bajo principios del diseño universal: análisis de su potencial inclusivo en educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 53-69.
- Wang, C. &. (2024). Gamification in adaptive physical education: A meta-analysis of intervention studies. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 178-195.