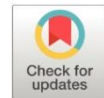


Estrategia lúdica en la clase de educación física para generar inclusión en estudiantes de primer año de bachillerato diagnosticado con síndrome de Asperger

Playful strategy in the physical education class to generate inclusion in first-year high school students diagnosed with Asperger's syndrome

- ¹ Víctor José Ramírez Heredia  <https://orcid.org/0009-0004-2411-9943>
Maestría en Pedagogía de la Cultura Física, Universidad Bolivariano del Ecuador, Durán, Ecuador.
vramirezh@ube.edu.ec
- ² Noel Batista Hernández  <https://orcid.org/0000-0002-2975-2113>
Maestría en Pedagogía de la Cultura Física, Universidad Bolivariano del Ecuador, Durán, Ecuador.
nbatistah@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 11/06/2024

Revisado: 08/07/2024

Aceptado: 09/08/2024

Publicado: 25/08/2024

DOI: <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v7i3.1.3146>

Cítese:

Ramírez Heredia, V. J., & Batista Hernández, N. (2024). Estrategia lúdica en la clase de educación física para generar inclusión en estudiantes de primer año de bachillerato diagnosticado con síndrome de Asperger. *ConcienciaDigital*, 7(3.1), 112-127. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v7i3.1.3146>



CONCIENCIA DIGITAL, es una revista multidisciplinar, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://concienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec

Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Palabras claves:

Estrategias; juegos lúdicos, inclusión, estudiante, síndrome de Asperger.

Keywords:

Strategies; playful games, inclusion, student, Asperger syndrome

Resumen

Introducción: en problema central de esta investigación se deriva de un estudiante de la unidad educativa Carmen Mora Encalada, diagnosticado con síndrome de Asperger, un trastorno del espectro autista que afecta la comunicación y socialización, no obstante, a pesar de tener habilidades cognitivas y entusiasmo por aprender, el estudiante enfrenta dificultades en las interacciones sociales y en la adaptación a entornos ruidosos o impredecibles. **Objetivos:** es por ello que por medio de este importante trabajo se prevé responder la pregunta de investigación ¿La aplicación de una estrategia de juegos lúdicos, en la clase de educación física genera inclusión en estudiantes de primer año de bachillerato diagnosticado con síndrome de Asperger?, **Metodología:** se empleó un enfoque mixto con métodos teóricos, empíricos y dos instrumentos elementales tales como la entrevista y ficha de observación, los mismos que fueron aplicados al estudiante y a los docentes de Educación Física. **Resultados:** se encontró como resultado que los docentes perciben mejoras en la participación y el bienestar emocional de los estudiantes con síndrome de Asperger como fruto de la implementación de la estrategia de juegos lúdicos. **Conclusiones:** sin embargo persisten retos en términos de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que deben subsanarse. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Trastornos de Aprendizaje. **Tipo de estudio:** Artículos originales.

Abstract

Introduction: the central problem of this research derives from a student from the Carmen Mora Encalada educational unit, diagnosed with Asperger syndrome, an autism spectrum disorder that affects communication and socialization, however, despite having cognitive skills and enthusiasm to learn, the student faces difficulties in social interactions and in adapting to noisy or unpredictable environments. **Objectives:** This is why through this important work we plan to answer the research question: ¿Does the application of a strategy of playful games in the physical education class generate inclusion in first-year high school students diagnosed with Asperger syndrome? **Methodology:** a mixed approach was used with theoretical and

empirical methods and two elementary instruments such as the interview and observation sheet, which were applied to the student and the Physical Education teachers. **Results:** it was found that teachers perceive improvements in the participation and emotional well-being of students with Asperger syndrome as a result of the implementation of the playful games strategy. **Conclusions:** however, challenges persist in terms of cognitive, procedural and attitudinal skills that must be corrected. **General area of study:** Education. **Specific area of study:** Learning Disorders. **Type of study:** Original articles.

1. Introducción

El presente trabajo de investigación es relevante, debido a que tiene como objetivo determinar el impacto en la inclusión que produce la aplicación de una estrategia basada en juegos lúdicos en estudiantes con síndrome de Asperger en la clase de educación física, la iniciativa busca identificar y desarrollar métodos que permitan la plena integración de estos estudiantes en el sistema educativo, enfocándose en su participación activa y equitativa en todas las áreas del aprendizaje, con especial atención en la educación física, donde se presentan retos específicos debido a sus características particulares.

En cuanto a la problemática, se ha identificado en la práctica docente diversos estudiantes diagnosticados con síndrome de Asperger, quienes, a pesar de sus habilidades cognitivas y el entusiasmo por aprender la adaptación a entornos ruidosos o impredecibles, junto con las dificultades en las interacciones sociales, limita significativamente su inclusión en actividades grupales dinámicas, desencadenando, estudiantes desmotivados, aislados y con rendimiento académico limitado (Zayas et al., 2022).

Las causas de esta problemática radican principalmente en las características específicas del síndrome de Asperger, que afectan directamente la interacción social y la tolerancia a ambientes físicos, y en la falta de estrategias pedagógicas adaptadas a sus necesidades específicas en el ámbito de la educación física. Es por ello por lo que la aplicación de juegos lúdicos diseñados para fomentar la inclusión prevé mitigar estos efectos, permitiendo una mejor integración social y una participación más activa. Así, esta iniciativa busca no solo mejorar la experiencia educativa de estos estudiantes, sino también contribuir al conocimiento y las prácticas inclusivas dentro de la comunidad educativa, asegurando un entorno de aprendizaje equitativo y accesible para todos.

Estudiantes diagnosticados con síndrome de Asperger: se definirán operativamente como aquellos estudiantes de primer año de bachillerato que han sido formalmente diagnosticados por un profesional calificado.

Juegos lúdicos: se especifican como actividades físicas planificadas que incorporan elementos de juego, diversión, y cooperación, diseñadas específicamente para ser inclusivas y accesibles para estudiantes con diversas necesidades, incluyendo aquellos con síndrome de Asperger. Estas actividades se describirán en detalle, incluyendo objetivos, reglas, y adaptaciones necesarias para asegurar la participación equitativa (Lerma & Montealegre, 2019).

Inclusión: Se medirá a través de indicadores específicos como la participación de los estudiantes en las actividades propuestas, la frecuencia de interacciones sociales positivas con compañeros y maestros durante las clases de educación física, y la percepción de pertenencia al grupo. Estos indicadores se evaluarán mediante observaciones directas, registros de participación, y encuestas o entrevistas a estudiantes, padres, y maestros (Hernández et al., 2021).

Impacto en la Inclusión: Se evaluará comparando medidas pre - intervención y post - intervención de los indicadores de inclusión mencionados. Además, se considerará el cambio en actitudes hacia la inclusión entre estudiantes sin síndrome de Asperger y el personal docente, así como cualquier mejora en el rendimiento académico y bienestar emocional de los estudiantes con síndrome de Asperger, así lo establece la [Universidad Internacional de la Rioja \(UNIR, 2022\)](#).

En cuanto al contexto sociocultural del Colegio de Bachillerato Carmen Mora de Encalada, este se encuentra situado estratégicamente en la Avenida Jubones y Ochoa León, en la provincia de El Oro, cantón Pasaje, se destaca como un emblemático centro de enseñanza en la Zona 7 de Ecuador. Con el código de institución educativa 07H00821, este colegio se caracteriza por su compromiso con una educación regular de calidad, abarcando niveles desde la Educación General Básica hasta el Bachillerato (Ministerio de Educación, 2021). Cuenta con 73 docentes altamente calificados, compuesto por 39 mujeres y 34 varones, lo que refleja un equilibrio de género y un compromiso con la diversidad en su personal, la dedicación de su cuerpo docente es fundamental para ofrecer una educación intercultural, respetando y valorando las diferencias dentro de su comunidad estudiantil. Con un total de 1650 estudiantes, divididos equitativamente entre 880 mujeres y 770 varones, el colegio atiende a una población estudiantil amplia y variada, proporcionando oportunidades educativas de alta calidad, en el primero de bachillero se sitúan alrededor de 350 estudiantes de los cuales 3 presentan diagnóstico de Asperger.

La educación física se destaca como un medio eficaz para promover la inclusión educativa, particularmente para aquellos con discapacidades. Esta disciplina no solo contribuye a mejorar las habilidades motoras y cognitivas, sino que también fomenta el desarrollo de valores esenciales como la aceptación y el respeto por la diversidad (Lerma & Montealegre, 2019). Las actividades cooperativas en la educación física pueden reducir la competitividad y fomentar la aceptación entre los estudiantes, creando un ambiente inclusivo donde todos se sientan valorados.

Según Duk & Murillo (2016) la educación física proporciona un espacio que naturalmente facilita la interacción social y la comunicación, especialmente valioso para aquellos con discapacidades. Por tanto, la inclusión no es solo un mandato legal, sino un compromiso social que los educadores deben adoptar.

El síndrome de Asperger es un trastorno del espectro autista que se caracteriza principalmente por la dificultad en la interacción social y la comunicación, así como por intereses limitados y comportamientos repetitivos. Aunque las personas con síndrome de Asperger pueden tener un funcionamiento intelectual medio o incluso superior a la media, suelen enfrentar desafíos significativos en la comprensión de las convenciones sociales, lo que puede llevar a malentendidos y dificultades en las relaciones interpersonales (Narváez & Lara, 2021).

A diferencia de otros trastornos del espectro autista, el desarrollo del lenguaje y cognitivo suele seguir patrones típicos, aunque pueden presentar particularidades en el uso del lenguaje, como un vocabulario avanzado a una edad temprana o un estilo de hablar formal o monótono. Las personas con síndrome de Asperger también pueden mostrar una sensibilidad inusual a estímulos sensoriales, como sonidos fuertes, luces brillantes o texturas de ropa específicas, lo que puede afectar significativamente su bienestar diario y su capacidad para participar en actividades comunes (Hernández & Grasst, 2021). A pesar de estos retos, muchos individuos con síndrome de Asperger desarrollan estrategias para manejar sus dificultades y pueden tener éxito en diversas áreas, especialmente aquellas que se alinean con sus intereses específicos.

Sin embargo, la Organización Mundial de la Salud en 2018 informa que aproximadamente uno de cada 160 niños está diagnosticado con el síndrome de Asperger, un trastorno que se manifiesta principalmente a través de desafíos en la interacción social y la comunicación, intereses restringidos y comportamientos repetitivos, dificultades motoras y emocionales (Zayas et al., 2022). Estas características representan barreras para la inclusión en entornos educativos, especialmente en clases de educación física, donde la interacción social y la coordinación motora son fundamentales.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023), define la educación inclusiva como un proceso que busca

identificar y atender la diversidad de necesidades de los estudiantes, minimizando la exclusión y asegurando que todos, especialmente los más vulnerables, reciban educación adecuada. Esta concepción implica que cada niño es único, con distintas habilidades y requerimientos de aprendizaje. Los sistemas educativos deben, por tanto, desarrollar programas que consideren esta diversidad y provean respuestas efectivas a un amplio rango de necesidades educativas, tanto en entornos escolares como en otros contextos pedagógicos.

Es crucial considerar cómo adaptar los sistemas educativos para atender a la diversidad de los estudiantes. Según UNESCO (2023), la educación inclusiva se conceptualiza como una estrategia que promueve el aprendizaje de todos los estudiantes, buscando eliminar cualquier forma de exclusión y enfocándose en el derecho humano a una educación de calidad:

- Esta aproximación se fundamenta en garantizar igualdad de oportunidades para todas las personas.
- Implica transformar los obstáculos que limitan el aprendizaje y promover la participación de los estudiantes, especialmente aquellos más propensos a la exclusión y marginación.
- La inclusión, en este sentido, se define como la habilidad de los estudiantes para participar plenamente en la vida y el trabajo de sus comunidades, independientemente de sus necesidades específicas.

La inclusión educativa se relaciona estrechamente con la equidad educativa, la cual se entiende como la garantía de oportunidades educativas iguales tanto al inicio como al final del proceso educativo. De acuerdo con Lalama (2018), sostiene que la inclusión educativa asegura que todos los estudiantes tengan el derecho de ser parte del sistema educativo en diversos niveles. Esto implica asegurar derechos y responsabilidades iguales para todos, independientemente de diferencias como religión, etnia, género o estatus social, buscando mejorar la calidad de vida de todas las personas.

El juego y las prácticas lúdicas son elementos cruciales en el proceso de aprendizaje, especialmente en las etapas tempranas del desarrollo educativo. Su importancia se extiende más allá del simple entretenimiento, proporcionando un marco vital para el crecimiento cognitivo, social y emocional de los niños (Saldarriaga-Zambrano et al., 2016). Desde una perspectiva cognitiva, el juego fomenta la creatividad, la exploración y el pensamiento crítico. Al jugar, los niños experimentan, resuelven problemas, toman decisiones y aprenden a adaptarse a nuevas situaciones. Este tipo de aprendizaje experiencial es fundamental, ya que permite a los niños aplicar conceptos y habilidades en un contexto práctico y significativo. Además, el juego puede ser una herramienta eficaz

para consolidar conocimientos previamente adquiridos, ofreciendo una forma divertida y atractiva de practicar y recordar información.

En el aspecto social, las prácticas lúdicas son fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación. Durante el juego, los niños aprenden a negociar roles, seguir reglas, esperar su turno y compartir. Estas interacciones son esenciales para el desarrollo de la empatía, el respeto por los demás y la capacidad de trabajar en equipo. El juego también ofrece oportunidades para manejar conflictos y entender la perspectiva de los demás, habilidades cruciales para la vida en sociedad. Emocionalmente, el juego proporciona un espacio seguro para expresar emociones y enfrentar miedos. A través de actividades lúdicas, los niños pueden experimentar con diferentes roles y situaciones, lo que les ayuda a entender y gestionar sus emociones y las de los demás. Además, el juego fomenta la autoestima y la confianza en uno mismo, ya que los niños a menudo se enfrentan a desafíos y logran éxitos en un entorno lúdico (Alcalá & Madrigal, 2023).

López et al. (2022) destacan que el juego es fundamental para el bienestar físico de los niños, las actividades lúdicas a menudo implican elementos de actividad física que son esenciales para el desarrollo de habilidades motoras, la coordinación y la salud general. Además, el juego al aire libre proporciona una exposición vital al mundo natural, fomentando un estilo de vida activo y saludable (Belmonte et al., 2023). El estudio se plantea como formulación: ¿La aplicación de una estrategia de juegos lúdicos, en la clase de educación física genera inclusión en estudiantes de primer año de bachillerato diagnosticado con síndrome de Asperger?, y como objetivo general determinar el impacto en la inclusión que produce la aplicación de una estrategia basada en juegos lúdicos en estudiantes con síndrome de Asperger en la clase de educación física.

2. Metodología

La presente investigación adopta un enfoque metodológico mixto, donde se combina elementos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión más completa de cómo los juegos lúdicos. El alcance de esta investigación se articula en torno a tres dimensiones fundamentales: descriptiva, exploratoria y propositiva. Como método de nivel empírico se utilizaron la observación participante, revisión bibliográfica y documental, método de medición que permitieron el acercamiento a la realidad objeto de investigación.

Como métodos de nivel teóricos fueron utilizados la revisión de literatura, la síntesis teórica, el análisis hermenéutico, comparación de modelos, deducción, inducción, los mismos que fueron de gran aporte para esta investigación. Se empleó el método estadístico, para el procesamiento de datos cuantitativos, se empleó el software estadístico SPSS. Este programa es ampliamente utilizado en la investigación social por su capacidad para manejar grandes conjuntos de datos y realizar complejos análisis estadísticos de

manera eficiente y efectiva. SPSS facilitó la realización de análisis descriptivos e inferenciales, la generación de gráficos y la organización de los datos para informes y presentaciones.

Para evaluar de manera precisa la participación y el comportamiento del estudiante con síndrome de Asperger en las clases de educación física, se implementó una ficha de observación, este instrumento fue diseñado con categorías específicas que incluyen la interacción social, la adaptación a las actividades, y otros aspectos cruciales para la investigación. También se implementó entrevistas semiestructuradas a los docentes de Educación Física para recabar información sobre la implementación de los juegos lúdicos orientados a la inclusión. La entrevista ayudó a entender desde la perspectiva del docente cómo se planifican y ejecutan las actividades lúdicas y cuál es su percepción sobre la eficacia de estas estrategias en la inclusión de los estudiantes con síndrome de Asperger.

La encuesta con escala de Likert fue utilizada en esta investigación para cuantificar las percepciones de los estudiantes sobre la inclusión a través de juegos lúdicos en la educación física.

Población y muestra: la población de estudio está conformada 36 estudiantes de primero de bachillerato A de Ciencias y 4 docentes de Educación Física. El tipo de selección de la muestra es no probabilístico; por conveniencia. 1 (un) estudiante con el síndrome de Asperger, 4 docentes del área de Educación Física y los 35 estudiantes de primero de bachillerato, cabe recalcar que al ser una población finita se procedió a tomarlos como muestra a todo el grupo.

3. Resultados

Después de llevar a cabo la entrevista a cuatro docentes de educación física de la unidad educativa Carmen Mora de Encalada, se obtuvieron resultados significativos. En primer lugar, los docentes describieron su experiencia general como positiva, destacando la efectividad de los juegos lúdicos para involucrar activamente a los estudiantes y fomentar un ambiente inclusivo en el aula de educación física. Los principales beneficios señalados por los docentes incluyeron el aumento de la participación de los estudiantes con síndrome de Asperger, así como una mejora en su interacción social y autoestima. Sin embargo, también se han enfrentado a varios retos al implementar esta estrategia, entre ellos la necesidad de adaptar las actividades para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes con síndrome de Asperger y proporcionar apoyo adicional para garantizar su participación equitativa. A pesar de estos desafíos, los docentes observaron una respuesta positiva por parte de los estudiantes con síndrome de Asperger hacia los juegos lúdicos, indicando una mayor motivación y compromiso en comparación con otras actividades físicas más tradicionales.

Además, se notaron mejoras sustanciales en la participación y la interacción social de los estudiantes con síndrome de Asperger durante la implementación de esta estrategia, lo que sugiere un impacto positivo en su bienestar emocional y desarrollo social. En términos de desarrollo cognitivo, se evidenció un progreso en el pensamiento lógico-matemático y otras habilidades cognitivas de los estudiantes con síndrome de Asperger como resultado de esta estrategia. Para mejorar la efectividad de la implementación de la estrategia de juegos lúdicos, los participantes infieren que es elemental emplear recursos adicionales y apoyos específicos, como formación en estrategias de inclusión y acceso a materiales adaptados.

Análisis de la ficha de observación

Después implementar la ficha de observación al estudiante con síndrome de Asperger se observa que el estudiante presenta dificultades claves en varias dimensiones. En la dimensión cognitiva, se evidencia dificultad para comprender y seguir instrucciones, así como para resolver problemas de manera efectiva, contexto que deja entrever la limitación en su capacidad para procesar la información y mantener la atención en la tarea durante la clase.

En cuanto a la dimensión procedimental, se observa que el estudiante muestra dificultades para participar activamente en las actividades propuestas y adaptarse a las diferentes tareas. Además, suele tener problemas para ejecutar correctamente los movimientos requeridos y seguir instrucciones técnicas específicas, lo que se traduce a obstáculos en su capacidad para llevar a cabo las actividades físicas de manera fluida y eficiente.

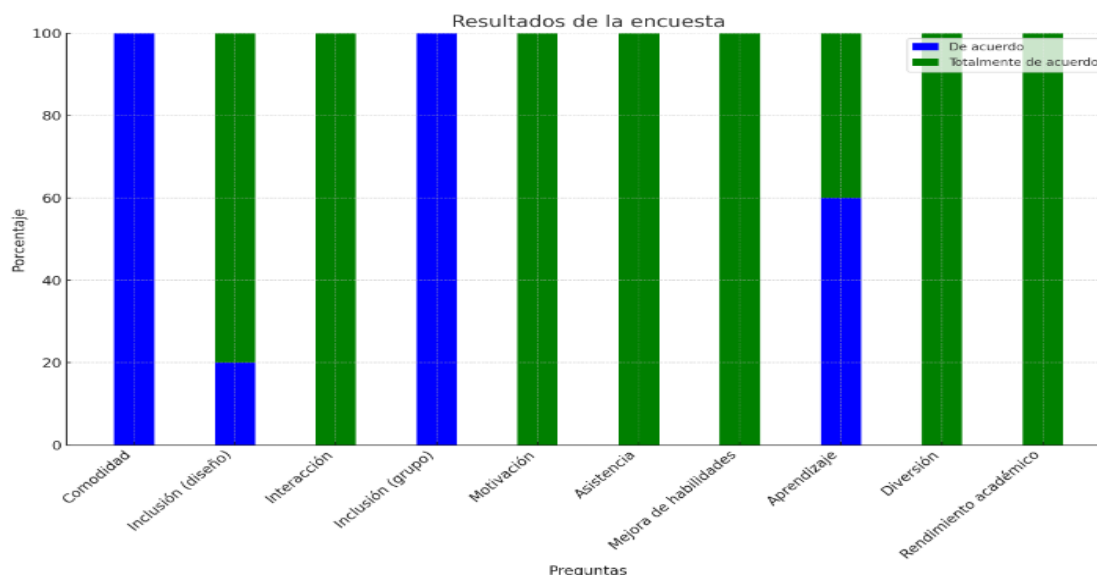
En la dimensión actitudinal, se evidencia que el estudiante atraviesa retos en su interacción social, colaboración en grupo y respeto a las normas y reglas establecidas durante la clase. También muestra falta de persistencia y esfuerzo en las actividades difíciles, así como dificultades para mantener una alta autoestima y motivación en sí mismo.

Análisis Cuantitativo

Análisis de la encuesta aplicada a estudiantes de 1ero de bachillerato

Figura 1

Análisis general cuantitativo



Nota. Información obtenida posterior a la encuesta por medio de SPSS

Dimensión 1: Percepción del ambiente inclusivo

1. Me siento cómodo/a participando en las actividades de educación física con todos mis compañeros/a.

Análisis

Se observa que el 100% de los encuestados, un total de 35 estudiantes, indicaron estar "De acuerdo" con sentirse cómodos participando en dichas actividades. Esto permite entrever respuestas unánimemente positivas hacia el ambiente inclusivo que se intenta fomentar en las clases de educación física.

2. Creo que las clases de educación física están diseñadas para incluir a todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades especiales.

Análisis

Posterior se conoció que los estudiantes consideran en un 100% que las clases de educación física están diseñadas para incluir a todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades especiales, esto permite inferir que existe un reconocimiento alto y positivo de parte de los estudiantes en relación con la asignatura.

Dimensión 2: Interacción social

3. Los juegos lúdicos en educación física me ayudan a interactuar más con otros estudiantes que no son mis amigos habituales.

Análisis

En cuanto a la presente pregunta, el 100% de los estudiantes considera estar totalmente de acuerdo que los juegos lúdicos en educación física les ayuda a interactuar más con otros estudiantes que no son mis amigos habituales.

4. Me siento más incluido/a en el grupo cuando participamos todos juntos en juegos lúdicos.

Análisis

De acuerdo con lo recabado se observa que el 100% de los encuestados, un total de 35 estudiantes, indicaron estar "De acuerdo" con sentirse más incluido/a en el grupo cuando participamos todos juntos en juegos lúdicos.

Dimensión 3: Participación y motivación

5. Estoy motivado/a para participar en juegos lúdicos durante las clases de educación física.

Análisis

Sin embargo, también se conoció que el 100% de estudiantes se muestra Totalmente de acuerdo en que se encuentran más motivado/a para participar en juegos lúdicos durante las clases de educación física.

6. Los juegos lúdicos me hacen querer asistir a las clases de educación física.

Análisis

En cuanto a la pregunta sobre si los juegos lúdicos les hacen querer asistir a las clases de educación física, se estableció que el 100% de alumnos se inclinó por la opción Totalmente de acuerdo, para el resto de alternativas no se tuvo ninguna respuesta.

Dimensión 4: Beneficios percibidos de los juegos lúdicos

7. Los juegos lúdicos ayudan a mejorar mis habilidades sociales.

Análisis

Se observa que el 100% de los encuestados, un total de 35 estudiantes, indicaron estar "Totalmente de acuerdo", situación que se traduce como favorable debido a que se evidencia una clara expectativa sobre la asignatura.

8. Pienso que los juegos lúdicos son una buena manera de aprender y practicar nuevas habilidades físicas.

Análisis

En cuanto a la pregunta sujeta a análisis se encontró que el 100% de estudiantes piensa que los juegos lúdicos son una buena manera de aprender y practicar nuevas habilidades físicas.

9. Los juegos lúdicos hacen que la educación física sea más divertida para todos.

Análisis

De acuerdo con la información sobre la asignatura y sus opciones de diversión, se observa que el 100% de los encuestados se inclinó por la opción "Totalmente de acuerdo", situación que deja entrever que los estudiantes se sienten a gusto en estas clases.

10. Creo que los juegos lúdicos promueven un mejor entendimiento entre estudiantes con y sin síndrome de Asperger.

Análisis

En última instancia, se identificó que los juegos lúdicos promueven un mejor entendimiento entre estudiantes con y sin síndrome de Asperger, razón por la cual se obtuvo el 100% "Totalmente de acuerdo".

4. Discusión

En base a los resultados obtenidos de la entrevista se deja entrever la percepción mayoritariamente positiva por parte de los docentes respecto a la efectividad de la estrategia de juegos lúdicos en la inclusión de estudiantes diagnosticados con síndrome de Asperger. Los docentes destacan el incremento en la participación de los estudiantes, así como mejoras significativas en su interacción social y autoestima como beneficios clave de esta estrategia. Sin embargo, también reconocen los retos inherentes a su implementación, como la necesidad de adaptar las actividades y proporcionar un apoyo adicional para garantizar una inclusión equitativa.

Por otro lado, los resultados de la ficha de observación enaltecen las dificultades claves que enfrentan los estudiantes con síndrome de Asperger en distintas áreas cognitivas,

procedimentales y actitudinales durante las clases de educación física. Se observó una dificultad notable para comprender y seguir instrucciones, así como para participar activamente en las actividades propuestas y mantener interacciones sociales apropiadas.

Es por ello por lo que la información recopilada da pie a la existencia de una discrepancia entre la percepción de los docentes y la realidad observada en los estudiantes. Aunque los docentes perciben mejoras en la participación y el bienestar emocional de los estudiantes con síndrome de Asperger como resultado de la implementación de la estrategia de juegos lúdicos, persisten retos en términos de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que deben analizarse. Para cerrar esta fluctuación entre la percepción y la realidad, es elemental implementar estrategias adicionales de apoyo y adaptación en el aula de educación física desde una perspectiva científica. Esto podría incluir una capacitación continua en estrategias de inclusión, la colaboración interdisciplinaria con especialistas en educación especial y la provisión de recursos y materiales adaptados basados en investigaciones previas.

Además, se destaca la importancia de una planificación cuidadosa y flexible que permita englobar las necesidades individuales de cada estudiante con síndrome de Asperger, promoviendo así su plena participación e inclusión en las clases de educación física. Es fundamental basar estas estrategias en la evidencia científica disponible y en enfoques pedagógicos respaldados por investigaciones, con el objetivo de garantizar la eficacia de las intervenciones y maximizar los resultados positivos para los estudiantes con síndrome de Asperger en el ámbito de la educación física.

5. Conclusiones

- En instancias finales se argumenta que la aplicación de estrategias basada en juegos lúdicos para la clase de educación física tiene el potencial de generar inclusión en estudiantes diagnosticados con síndrome de Asperger. Es por ello por lo que por medio de esta importante iniciativa se busca promover la participación y equitativa de estos estudiantes en todas las áreas del aprendizaje, siendo la finalidad superar las limitaciones que enfrentan en la educación física debido a sus condiciones.
- También se encontró que la falta de estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes con síndrome de Asperger en el ámbito de la educación física limita significativamente su inclusión en actividades grupales dinámicas. Situación que promueve desmotivación, aislamiento y un rendimiento académico limitado. Por lo tanto, es sustancial desarrollar métodos que permitan la plena integración de estos estudiantes en el sistema educativo y diseñar juegos lúdicos inclusivos y accesibles para fomentar su participación.

- La evaluación del impacto en la inclusión de los estudiantes con síndrome de Asperger se realiza mediante indicadores como la participación en las actividades propuestas, las interacciones sociales positivas con compañeros y maestros, y la percepción de pertenencia al grupo. La comparación de medidas pre - intervención y post - intervención permite determinar el efecto de la estrategia basada en juegos lúdicos en la mejora de la inclusión. Además, se considera el cambio en actitudes hacia la inclusión entre los estudiantes sin síndrome de Asperger y el personal docente, así como mejoras en el rendimiento académico y el bienestar emocional de los estudiantes con síndrome de Asperger.

6. Conflicto de intereses

Los autores del presente artículo declaran que no existe ningún conflicto de intereses en relación con el contenido y los resultados expuestos en el mismo. Todos los procedimientos y análisis realizados se llevaron a cabo de manera objetiva y sin influencias externas que pudieran sesgar los resultados obtenidos.

7. Declaración de contribución de los autores

Todos los autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

8. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores

9. Referencias Bibliográficas

Alcalá, G. C., & Madrigal, M. G. O. (2023). Trastorno del espectro autista (TEA).

Revista de la Facultad de Medicina, 65(1), 7-20.

<https://doi.org/10.22201/fm.24484865e.2022.65.1.02>

Belmonte Pérez, C. M., Porto Currás, M., & García Hernández, M. L. (2023). La

inclusión en diferentes realidades educativas: voces de profesionales. *Siglo Cero*,

54(1), 43–63. <https://doi.org/10.14201/scero202354127803>

Duk, C., & Murillo, F. J. (2016). La inclusión como dilema. *Revista Latinoamericana*

de Educación Inclusiva, 10(1), 11-14. [https://doi.org/10.4067/s0718-](https://doi.org/10.4067/s0718-73782016000100001)

[73782016000100001](https://doi.org/10.4067/s0718-73782016000100001)

Hernández González, O., Spencer Contreras, R., & Gómez Leyva, I. (2021). La

inclusión escolar del educando con TEA desde la concepción histórico-cultural

de Vygotsky. *Conrado*, 17(78), 214-222.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000100214&lng=es&tlng=es)

[86442021000100214&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000100214&lng=es&tlng=es)

- Hernández Pico, P. A., & Grasst, Y. S. (2021). La educación inclusiva desde el marco legal educativo en el Ecuador. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 6(3), 52-67. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/index>
- Lalama Franco, Amor del Rosario. (2018). Inclusión educativa: ¿quimera o realidad? *Conrado*, 14(62), 134-138. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200022&lng=es&tlng=es.
- Lerma Castaño, P. R., & Montealegre Suárez, D. P. (2019). La actividad física como estrategia de intervención en trastornos del espectro autista: Artículo de revisión. *Revista de investigación e innovación en ciencias de la salud*, 1(1), 17-24. <https://www.redalyc.org/journal/6732/673271105003/html/>
- López López, E. A., Rodríguez Cotilla, M., & Álvarez Aros, É. L. (2022). La inclusión social: un proyecto de liderazgo desde las aulas. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(24), e025. <https://doi.org/10.23913/ride.v12i24.1163>
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo Priorizado con énfasis en competencias*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Superior.pdf
- Narvárez Intriago, J. L., & Lara Lara, F. (2021). Formación del profesorado ecuatoriano en autismo y asperger. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(22). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.863>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2023, marzo 23). *Inclusión en Educación*. <https://www.unesco.org/es/articles/inclusion-en-educacion>
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. del R., & Loo-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127–137. <https://doi.org/10.23857/dc.v2i3 Especial.298>
- Universidad Internacional de la Rioja [UNIR]. (2022). *Informe Warnock: claves e importancia en la Educación Especial*. <https://www.unir.net/educacion/revista/informe-warnock/>
- Zayas Acosta, R. de la C., Camejo León, F., Valdés Portilla, M. R., & Rodríguez Madera, A. (2022). La educación física, su finalidad en la educación superior. Opiniones del profesor. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura*

Física, 17(1), 23-40.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522022000100023&lng=es&tlng=es.

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Conciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Conciencia Digital**.



Indexaciones

