

Mamani-Jilaja, D. & Huayanca-Medina, P.C. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 61–74.

DOI: <https://doi.org/10.6018/reifop.573731>

Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje

Dometila Mamani-Jilaja, Pedro Carlos Huayanca-Medina
Universidad Nacional del Altiplano de Puno, Perú

Resumen

En el contexto de la educación primaria, la inclusión de niños con dificultades de aprendizaje se ha vuelto de gran relevancia. Este estudio tuvo por objetivo analizar el efecto de la implementación de juegos tradicionales de educación física en la inclusión sociopsicomotriz de estos niños en la educación primaria. Se llevó a cabo un estudio cuantitativo, correlacional y experimental con una muestra aleatoria simple de 471 estudiantes de una escuela primaria en Puno que atendía a alumnos con problemas de aprendizaje. Los resultados del pretest mostraron niveles similares de inclusión sociopsicomotriz en ambos grupos. Sin embargo, tras la intervención, se observó una mejora significativa en el grupo experimental (57.63%), en comparación con el grupo control (14.47%). Estos hallazgos respaldaron la asociación significativa entre el uso de juegos tradicionales de educación física y la mejora de la inclusión sociopsicomotriz. En conclusión, los juegos tradicionales de educación física se presentan como una herramienta fundamental para fomentar la inclusión sociopsicomotriz de los niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria.

Palabras clave

Aprendizaje inclusivo; desarrollo psicomotor; participación activa; intervención educativa

Contacto:

Dometila Mamani-Jilaja, domamani@unap.edu.pe, Escuela Profesional de Educación Física, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional del Altiplano de Puno, Perú. Av. Floral N° 1153-Puno

Traditional games as enhancers of socio-psychomotor inclusion in primary school students with learning difficulties

Abstract

In the context of primary education, the inclusion of children with learning difficulties has become of great relevance. This study aimed to analyze the effect of the implementation of traditional physical education games on the socio-psycho-motor inclusion of these children in primary education. A quantitative, correlational and experimental study was carried out with a simple random sample of 471 students from a primary school in Puno that catered to students with learning disabilities. The results of the pretest showed similar levels of socio-psychomotor inclusion in both groups. However, after the intervention, a significant improvement was observed in the experimental group (57.63%), compared to the control group (14.47%). These findings supported the significant association between the use of traditional physical education games and the improvement of socio-psycho-motor inclusion. In conclusion, traditional physical education games are presented as a fundamental tool to promote the socio-psycho-motor inclusion of children with learning difficulties in primary education.

Keywords

Inclusive learning; psychomotor development; active participation; educational intervention

Introducción

La inclusión de niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria es un tema relevante y preocupante (Primera Diaz et al., 2020). La inclusión educativa busca igualdad de oportunidades para todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Sisto et al., 2021). En este sentido, la educación física, como disciplina pedagógica, desempeña un papel fundamental en fomentar la inclusión sociopsicomotriz al promover la participación de estos estudiantes en actividades que desarrollan habilidades sociales, psicológicas y motoras (Fernández & Camargo, 2021), entendiendo el término sociopsicomotriz como la interacción entre las habilidades socioculturales, emocionales, cognitivas y motoras de una persona (Prieto Prieto et al., 2021).

Así, los juegos tradicionales de educación física son una herramienta valiosa para promover la inclusión sociopsicomotriz en niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria (Cuenca-Soto et al., 2021). Estos juegos, parte de la cultura lúdica, permiten la participación activa de todos los alumnos, incluyendo aquellos con dificultades de aprendizaje (Alonso Roque et al., 2020); debido a que los juegos tradicionales ofrecen un entorno inclusivo que fomenta la cooperación, comunicación y respeto mutuo entre los participantes (González-Cordero & Jarrín-Navas, 2021). Cabe destacar que no requieren habilidades especializadas, lo que permite la participación de todos los niños y fortalece su autoestima y habilidades psicomotrices (Méndez-Giménez & Fernández-Río, 2015).

Además, los juegos tradicionales son flexibles, lo que los hace accesibles para niños con diferentes necesidades y capacidades (Pérez-Herráez & Valencia-Peris, 2019), por ello, los docentes de educación física pueden ajustar las reglas y el nivel de dificultad de los juegos

para adaptarlos a las características individuales de los niños, asegurando así una participación plena (Posso Pacheco et al., 2021). Esto promueve la inclusión de todos los estudiantes, fomentando el sentido de pertenencia y la valoración de la diversidad (Peirats Chacón & Cortés Mollá, 2016).

La inclusión de niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria es un objetivo global respaldado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y la Organización Mundial de la Salud (OMS). La educación física es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y motoras en un entorno propicio (Bunch, 2015). En este sentido, estudios previos han demostrado que los juegos tradicionales de educación física son una estrategia valiosa y ofrecen una plataforma inclusiva para la participación de todos los niños (Belmonte et al., 2022). Jiménez et al. (2022) han evidenciado que la participación en juegos tradicionales promueve la inclusión social y mejora la interacción entre los estudiantes, desarrollando habilidades sociales y emocionales. Asimismo, Sailema et al., (2017), han señalado que este tipo de juegos favorece el desarrollo de habilidades motrices básicas, mejorando la coordinación y el equilibrio en estos niños.

En el contexto peruano, la inclusión de niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria ha ganado relevancia y se ha convertido en un objetivo prioritario (Toapanta-Flores & Ávila-Mediavilla, 2021). El Ministerio de Educación de Perú ha establecido políticas que promueven la inclusión educativa, buscando asegurar que todos los niños tengan igualdad de oportunidades para acceder a una educación de calidad, independientemente de sus características individuales (Cáceres-Cabrera et al., 2020). En este sentido, la educación física desempeña un papel esencial en la promoción de la inclusión sociopsicomotriz de estos niños, al proporcionar un espacio donde desarrollar sus habilidades blandas (García Ramirez & Tarazona Meza, 2022).

Los juegos tradicionales de educación física han surgido como una estrategia efectiva para fomentar la inclusión en las escuelas peruanas. Estos juegos, arraigados en la diversidad cultural del país, permiten que los niños con dificultades de aprendizaje interactúen en un ambiente inclusivo (Kajekai-Juwa et al., 2022). Son accesibles y versátiles, adaptándose a las necesidades y capacidades de los estudiantes (Morera Castro, 2008). Los docentes de educación física pueden aplicar diversas reglas y niveles de dificultad de los juegos para promover la inclusión, el respeto mutuo y la valoración de la diversidad (Mesias et al., 2021).

Ante la realidad planteada, surgió como inquietud ¿Cómo impacta la implementación de los juegos tradicionales de educación física en la inclusión sociopsicomotriz de los niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria? La cual ayudó a configurar el objetivo de esta investigación, orientándose a analizar el efecto de esta implementación en el segmento poblacional señalado.

Metodología

Se centra en el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, del tipo descriptivo, teniendo un diseño experimental, debido a que se aplicó una intervención educativa en un grupo experimental y un grupo control, a fin de desarrollar el objetivo de la investigación (Hernández et al., 2014).

Población y muestra

El estudio se llevó a cabo en una Institución Educativa Primaria ubicada en la ciudad de Puno, Perú. Esta escuela mixta atiende a estudiantes de educación primaria y cuenta con un área de psicopedagogía especializada para aquellos con dificultades de aprendizaje. En total,

participaron 586 estudiantes de todos los grados en el estudio. En lo que respecta a la muestra, esta se determinó a través de un muestreo probabilístico de tipo aleatorio simple (Otzen & Manterola, 2017), para garantizar que todos los estudiantes tuviesen la misma posibilidad de ser incluidos dentro del estudio, razón por la cual se empleó la siguiente fórmula en cada uno de los grados:

$$n = \frac{(Z)^2(p)(q)(N)}{(E^2)(N - 1) + (Z)^2(p)(q)}$$

Dónde:

- n: Muestra
 Z: Distribución estándar (1.96)
 E: Error de la media poblacional (0.05)
 p: Probabilidad de ocurrencia de los casos (0.5)
 q: Probabilidad de no ocurrencia de los casos (0.5)
 N: Población (por cada grado).

En la tabla se presenta la totalidad de la población por grado y la muestra a seleccionar en cada uno de los casos.

Tabla 1.
Población y muestra seleccionada por grado

Año	Población	Muestra		
		Masculino	Femenino	Total
Primero	98	39	40	79
Segundo	100	38	42	80
Tercero	96	40	37	77
Cuarto	92	35	40	75
Quinto	99	49	30	79
Sexto	101	40	41	81
Total	586	241	230	471

Técnicas e instrumentos

Para la recolección de la información se aplicó la técnica de la encuesta, empleando un cuestionario *ad hoc* como instrumento de tipo escala de estimación, compuesto por cinco indicadores, los cuales a su vez se subdividieron en cinco ítems a evaluar, con escala de respuesta de tipo Likert, donde: 1= nunca, 2= casi nunca, 3= a veces, 4= casi siempre, 5= siempre (Tabla 2).

Es preciso subrayar que el instrumento en cuestión fue sometido a validación por juicio de expertos, siguiendo los lineamientos de Villavicencio Ayub (2021). Se contactó con 10 docentes investigadores en el área de educación especial a nivel nacional, quienes consideraron que el constructo era válido. Para determinar la confiabilidad del instrumento, se aplicó una prueba piloto con 115 estudiantes de la institución educativa, quienes no fueron considerados como parte de la muestra, lo cual dio como resultado una consistencia interna de Alfa de Cronbach de 0.89, por lo que se determinó que era altamente confiable.

Tabla 2.
Instrumento de recolección de datos

Indicadores	Ítems	1	2	3	4	5
Participación activa	Frecuencia de participación en actividades de educación física					
	Nivel de energía y entusiasmo mostrado durante los juegos					
	Interacción con otros estudiantes durante las actividades					
	Cumplimiento de las reglas y normas establecidas					
	Iniciativa para unirse a grupos o equipos durante los juegos					
	Percepción personal de habilidades y logros en las actividades de educación física Sentimiento de orgullo y satisfacción después de participar en los juegos					
Autoestima y confianza	Expresión de confianza al enfrentar nuevos retos físicos					
	Autoevaluación positiva de su rendimiento y progreso en las habilidades motoras					
	Sentimiento de aceptación y pertenencia en el grupo de compañeros					
	Comunicación efectiva con compañeros durante las actividades					
Habilidades sociales	Colaboración y trabajo en equipo con otros estudiantes					
	Capacidad para resolver conflictos o desacuerdos de manera pacífica					
	Empatía y apoyo hacia compañeros que enfrentan dificultades durante los juegos					
Desarrollo motor	Respeto por las ideas y opiniones de otros estudiantes					
	Habilidades de locomoción, como correr, saltar y desplazarse					
	Coordinación motora fina, como lanzar, atrapar o golpear objetos					
	Equilibrio y postura adecuada durante las actividades físicas					
	Capacidad de realizar movimientos específicos en juegos y deportes Mejora progresiva en la fluidez y precisión de los movimientos motores					
Inclusión y aceptación de la diversidad	Interacción positiva con compañeros con dificultades de aprendizaje					
	Participación equitativa y respeto hacia todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades					
	Apoyo y colaboración con compañeros que enfrentan desafíos físicos o sociales					
	Sensibilidad hacia las diferencias individuales y culturales de los compañeros Actitud abierta y receptiva ante la diversidad y la inclusión en el entorno escolar					

Procedimientos

La investigación fue realizada en una institución educativa en la que se obtuvo el permiso de la dirección para llevar a cabo el estudio. Se envió el consentimiento informado a los padres de familia de los estudiantes seleccionados, explicándoles los objetivos y alcance de la investigación, y asegurándoles la confidencialidad de la información. El estudio se llevó a cabo durante los meses de marzo a mayo en el área de educación física.

La investigación se constituyó en función de tres etapas claramente diferenciadas y se presentan a continuación:

- **Diagnóstico – Pretest**

Se dividió al azar, sin ningún criterio en específico, a los estudiantes en un grupo control con un total de 235 participantes y, un grupo experimental de 236 discentes.

En la fase diagnóstico se aplicó el instrumento diseñado como pretest, para reconocer cual era el estado preliminar de los estudiantes en torno a los indicadores a evaluar en cada uno de los grupos.

- **Intervención educativa**

Con el grupo control, se continuaron las clases de forma convencional, sin ningún tipo de actividad asociada a los juegos tradicionales.

Introducción:

Breve explicación sobre los juegos tradicionales y su importancia cultural y recreativa.

Presentación de los juegos que se van a enseñar (Por cada juego).

Desarrollo de las sesiones:

Explicación de las reglas y objetivos de cada juego.

Demostración de cómo jugar cada juego.

Práctica guiada de cada juego con la ayuda del facilitador.

Práctica en grupo con la supervisión del facilitador.

Práctica individual para que los niños puedan practicar y mejorar sus habilidades.

Reflexión sobre el aprendizaje y la experiencia de jugar.

Juegos a enseñar:

Las canicas: enseñar a los niños cómo jugar y cómo hacer diferentes trucos con las canicas.

El trompo: enseñar a los niños cómo lanzar y hacer diferentes trucos con el trompo.

El juego de las ligas: enseñar a los niños cómo hacer diferentes figuras con las ligas y cómo jugar el juego.

El juego del hilo: enseñar a los niños cómo hacer diferentes figuras con el hilo y cómo jugar el juego.

Salta soga: enseñar a los niños los diferentes saltos y técnicas para saltar la soga.

Matachola: enseñar a los niños cómo jugar el juego y las diferentes reglas.

Los tejitos: enseñar a los niños cómo hacer diferentes figuras con los tejitos y cómo jugar el juego.

Llaquis: enseñar a los niños cómo hacer diferentes figuras con los llaquis y cómo jugar el juego.

La Cometa: enseñar a los niños cómo armar y volar una cometa.

Tumba latas: enseñar a los niños cómo apilar y derribar las latas.

Carrera de sacos: enseñar a los niños cómo saltar con los sacos y cómo jugar la carrera.

Tapis: enseñar a los niños cómo jugar el juego y las diferentes reglas.

Avión de papel: enseñar a los niños cómo hacer diferentes tipos de aviones de papel y cómo lanzarlos.

Chapas: enseñar a los niños cómo jugar el juego y las diferentes reglas.

Billas: enseñar a los niños cómo jugar el juego y las diferentes reglas.

Pesca pesca: enseñar a los niños cómo jugar el juego y las diferentes reglas.

Escondidas: enseñar a los niños cómo jugar el juego y las diferentes reglas.

Ligas: enseñar a los niños cómo hacer diferentes figuras con las ligas y cómo jugar el juego.

Gallinita ciega: enseñar a los niños cómo jugar el juego y las diferentes reglas.

Encantados: enseñar a los niños cómo jugar el juego y las diferentes reglas.

Cierre:

Reflexión sobre la experiencia de jugar los juegos tradicionales.

Animar a los niños a continuar practicando los juegos en casa o con amigos.

Agradecer a los niños por su participación y esfuerzo.

- Evaluación – Postest

Una vez finalizadas las 40 sesiones de aprendizaje, se procedió a evaluar a los estudiantes de forma diferencial en el grupo control y el grupo experimental con el mismo instrumento para reconocer los efectos de la intervención educativa.

Análisis estadístico

Los datos recopilados en el estudio fueron procesados utilizando técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales. Para el procesamiento de los datos, se utilizaron los programas Excel y SPSS-21. En el análisis descriptivo, los valores de la escala de Likert 1 y 2 se agruparon en la categoría "iniciado", el valor 3 se consideró "en proceso" y los valores 4 y 5 se clasificaron como "logrado". En el análisis inferencial, se utilizó la prueba de Chi cuadrado con un nivel de significancia de $p < 0.5$ para evaluar la eficiencia de la intervención realizada.

Resultados

A continuación, se procede a presentar los resultados de la investigación en función de los análisis descriptivos e inferenciales.

Análisis descriptivo

En la tabla 3 se presentan los promedios por indicadores y generalizado de los resultados del diagnóstico con los grupos control y experimental.

Tabla 3.
Pretest – grupo control y experimental

Indicadores	Grupo control			Grupo experimental		
	Iniciado	En proceso	Logrado	Iniciado	En proceso	Logrado
	%	%	%	%	%	%
Participación activa	47.66	30.64	21.7	45.76	33.47	20.76
Autoestima y confianza	64.68	23.4	11.91	68.22	25	6.78
Habilidades sociales	48.94	36.17	14.89	47.46	38.98	13.56
Desarrollo motor	42.13	46.81	11.06	37.71	51.69	10.59
Inclusión y aceptación de la diversidad	76.17	16.6	7.23	76.69	15.68	7.63
Promedio	56.17	30.64	13.19	55.08	33.05	11.86

Durante el pretest (Tabla 3) el grupo control, el 56.17% de los estudiantes estaba en el nivel "iniciado". Los indicadores de inclusión y aceptación de la diversidad, así como la autoestima y confianza, presentaron un menor nivel de desarrollo en comparación con otros indicadores, con un 76.17% y 64.68%, respectivamente, lo que indica la necesidad de mejorar en la promoción de la inclusión sociopsicomotriz y el fortalecimiento de la autoestima y confianza de los estudiantes. El 30.64% de los estudiantes estaba en la escala en proceso, y el desarrollo motor presentó el menor nivel de desarrollo en este grupo, con un 46.81%. Solo un 13.19% de los estudiantes estaba en la escala de logrado, lo que sugiere la necesidad de ajustar las estrategias para mejorar la inclusión sociopsicomotriz y el desarrollo motor de los estudiantes en el grupo control.

Ahora bien, en el grupo experimental (Tabla 3), el 55.08% de los estudiantes estaba en el nivel "iniciado". Los indicadores de inclusión y aceptación de la diversidad, así como la autoestima y confianza, presentaron un menor nivel de desarrollo en comparación con otros indicadores, con un 76.69% y 68.22%, respectivamente, lo que indica la necesidad de mejorar en la promoción de la inclusión sociopsicomotriz y el fortalecimiento de la autoestima y confianza de los estudiantes. El 30.05% de los estudiantes estaba en la escala en proceso, y el desarrollo motor presentó el menor nivel de desarrollo en este grupo, con un 51.69%. Solo un 11.86% de los estudiantes estaba en la escala de logrado, lo que resalta la necesidad de ajustar las estrategias para mejorar la inclusión sociopsicomotriz y el desarrollo motor de los estudiantes en el grupo experimental.

La interpretación de los resultados indica que los hallazgos obtenidos en la investigación revelaron la necesidad de llevar a cabo una intervención educativa. Esta intervención se enfocó en analizar el impacto de la implementación de los juegos tradicionales de educación física en la inclusión sociopsicomotriz de los niños con dificultades de aprendizaje en el contexto de la educación primaria.

Los resultados previos mostraron que los niños con dificultades de aprendizaje presentaban un nivel bajo de desarrollo en términos de inclusión sociopsicomotriz. Esto sugiere que se requería una intervención específica para abordar estas dificultades y promover su inclusión en el ámbito educativo. En este contexto, la implementación de los juegos tradicionales de educación física se plantea como una estrategia potencial para mejorar la inclusión sociopsicomotriz en estos niños. Esta intervención educativa busca evaluar cómo la participación en estos juegos puede influir en el desarrollo de habilidades sociales, psicológicas y motoras, así como en la promoción de la autoestima y confianza.

Ahora bien, en la tabla 4 se presentan los promedios por indicadores y generalizado de los resultados posterior a la intervención con los grupos control y experimental.

Tabla 4.
Postest – grupo control y experimental

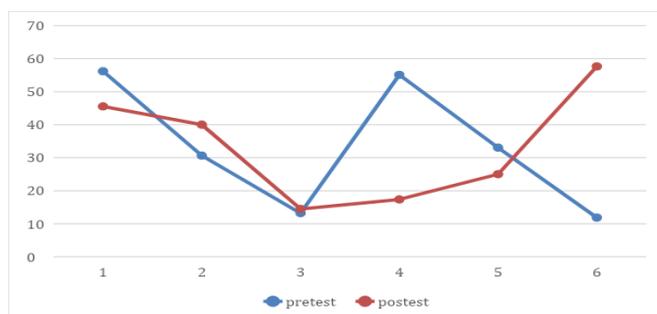
Indicadores	Grupo control			Grupo experimental		
	Iniciado	En proceso	Logrado	Iniciado	En proceso	Logrado
	%	%	%	%	%	%
Participación activa	42.13	35.74	22.13	15.25	37.29	47.46
Autoestima y confianza	62.55	24.26	13.19	20.34	16.53	63.14
Habilidades sociales	42.55	40.43	17.02	26.69	24.15	49.15
Desarrollo motor	32.34	55.74	11.91	17.37	27.54	55.08
Inclusión y aceptación de la diversidad	47.66	42.98	9.36	6.78	19.49	73.73
Promedio	45.53	40	14.47	17.37	25	57.63

Con respecto al grupo control, la tabla 4 muestra una disminución del 10.64% en el porcentaje de participantes en el nivel "iniciado", llegando al 45.53%. Sin embargo, se observó un mayor desarrollo en indicadores de inclusión, aceptación de la diversidad, autoestima y confianza. El 40% de los participantes se encontraba en el nivel en proceso, un aumento del 9.36%, y el desarrollo motor fue el que mostró mejor desempeño con un 55.74%. Algunos participantes lograron una mejora leve del 14.47% en la escala de logrado. Esto sugiere mejoras significativas en la inclusión socio psicomotriz después de las sesiones de aprendizaje.

Por su parte, la tabla 4, con respecto al grupo experimental, se observan cambios significativos después de la intervención educativa, con un incremento del 45.77% en la escala de logrado, donde el 57.63% de los participantes alcanzaron este nivel. Los indicadores de inclusión, aceptación de la diversidad, autoestima y confianza mostraron mejoras significativas, con valores de 73.73% y 63.14%, respectivamente. A pesar de ello, aún se identifican áreas que requieren mejoras, como habilidades sociales, autoestima y confianza. Un 25% de los participantes lograron avanzar desde el nivel de iniciado al nivel en proceso después de la intervención educativa, mientras que un 37.71% de los estudiantes redujeron su clasificación de iniciado a un 17.37%.

En la Figura 1 se presenta una comparación de los resultados descritos anteriormente con respecto al comportamiento tanto del grupo control como del grupo experimental en el pretest y postest.

Figura 1.
Comparativo pretest y postest en grupo control y grupo experimental



Análisis inferencial

Los resultados de la tabla 7 indican que se realizó una prueba de chi cuadrado en el grupo control para analizar la relación entre las estrategias educativas convencionales y la inclusión sociopsicomotriz de los niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria. El valor de p obtenido es de 0,192, siendo mayor que 0.05, lo que indica que no hay una asociación significativa entre estas estrategias y la inclusión sociopsicomotriz.

Tabla 7.

Prueba chi cuadrado – grupo control

N total	235
Estadístico de prueba	107,000
Grado de libertad	2
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,192

Esto sugiere que las estrategias educativas convencionales implementadas en el grupo control no están logrando generar un impacto significativo en la mejora de la inclusión sociopsicomotriz de los niños con dificultades de aprendizaje. Es posible que se requieran enfoques más efectivos y adaptados a las necesidades individuales de estos estudiantes para promover su participación activa y equitativa en el ámbito educativo.

Estos resultados respaldan la necesidad de buscar nuevas intervenciones educativas, como el uso de juegos tradicionales de educación física, que puedan ser más efectivas para mejorar la inclusión sociopsicomotriz en este grupo de estudiantes. Es importante seguir explorando y evaluando diferentes enfoques pedagógicos y estrategias de enseñanza que puedan brindar mejores resultados en términos de inclusión y desarrollo integral de los niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria.

Los resultados de la tabla 8 indican que se realizó una prueba de chi cuadrado en el grupo experimental para analizar la relación entre los juegos tradicionales de educación física y la inclusión sociopsicomotriz de los niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria. El valor de p obtenido es menor que 0.05 ($p = 0.000$), lo que indica que hay una asociación significativa entre el uso de juegos tradicionales de educación física y la mejora de la inclusión sociopsicomotriz.

Tabla 8.

Prueba chi cuadrado – grupo experimental

N total	236
Estadístico de prueba	63,557
Grado de libertad	2
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Estos resultados sugieren que los docentes y profesionales de la educación pueden considerar la implementación de juegos tradicionales de educación física como parte de sus estrategias pedagógicas para promover la inclusión sociopsicomotriz en los estudiantes de educación primaria con dificultades de aprendizaje.

Discusión

La presente investigación se centró en analizar el impacto de los juegos tradicionales de educación física en la inclusión sociopsicomotriz de los niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria. Los resultados obtenidos a través de las distintas tablas y análisis realizados permiten extraer diversas conclusiones y plantear importantes puntos de discusión.

En primer lugar, tanto en el grupo control como en el grupo experimental, los indicadores de inclusión, aceptación de la diversidad, autoestima y confianza fueron los menos desarrollados durante el proceso. Estos resultados resaltan la importancia de fortalecer estos aspectos en los niños con dificultades de aprendizaje para mejorar su bienestar psicosocial y su integración en el entorno educativo (Peirats Chacón & Cortés Mollá, 2016).

Por otro lado, se pudo constatar que las estrategias educativas convencionales no tuvieron un impacto significativo en la inclusión sociopsicomotriz del grupo control, lo que destaca la necesidad de buscar enfoques pedagógicos alternativos que se adapten mejor a las necesidades individuales de los estudiantes. (Pérez-Herráez & Valencia-Peris, 2019). En este sentido, los juegos tradicionales de educación física surgieron como una alternativa prometedora.

La intervención educativa basada en juegos tradicionales de educación física en el grupo experimental tuvo resultados positivos en términos de inclusión sociopsicomotriz. Se observó una mejora significativa en los indicadores de inclusión, aceptación de la diversidad, autoestima y confianza de los participantes (Díaz Pérez et al., 2019).

Los hallazgos respaldan el papel crucial de los juegos tradicionales de educación física en la promoción de la inclusión sociopsicomotriz en niños con dificultades de aprendizaje. Estos juegos crean un entorno inclusivo, fomentan la cooperación y el respeto mutuo, y permiten la participación activa de todos los estudiantes, sin importar sus habilidades individuales (González-Cordero & Jarrín-Navas, 2021; Pérez-Herráez & Valencia-Peris, 2019).

A pesar de las mejoras significativas en la inclusión sociopsicomotriz, se reconoce la necesidad de continuar trabajando en áreas como las habilidades sociales y la autoestima. También es importante garantizar la sostenibilidad a largo plazo de los resultados obtenidos y una implementación adecuada de los juegos tradicionales en el currículo escolar (Mesias et al., 2021).

Los resultados demuestran que la implementación de juegos tradicionales de educación física en el grupo experimental ha sido exitosa para promover la inclusión sociopsicomotriz en niños con dificultades de aprendizaje. Estos juegos han mostrado beneficios en la participación activa, el desarrollo motor, la autoestima y la aceptación de la diversidad en los estudiantes. Estos hallazgos respaldan la importancia de incluir los juegos tradicionales en el currículo escolar de educación primaria como una herramienta valiosa. Además de fomentar la inclusión, estos juegos también promueven el aprendizaje, la interacción social y el desarrollo integral de los niños con dificultades de aprendizaje.

Conclusiones

En base a los resultados obtenidos, se puede concluir que los juegos tradicionales de educación física son una herramienta fundamental para promover la inclusión sociopsicomotriz de los niños con dificultades de aprendizaje en la educación primaria. Estos juegos crean un entorno inclusivo y accesible, fomentando la participación de todos los estudiantes. Los indicadores de inclusión, aceptación de la diversidad, autoestima y confianza se fortalecen a través de la práctica de estos juegos. Estos resultados respaldan la

importancia de integrar los juegos tradicionales de educación física en el currículo escolar como una estrategia efectiva para mejorar la inclusión y el bienestar de los estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Sin embargo, se evidencia que las estrategias educativas convencionales no fueron efectivas para promover la inclusión sociopsicomotriz en el grupo control, lo cual destaca la necesidad de enfoques pedagógicos más inclusivos y personalizados. Por otro lado, la intervención basada en juegos tradicionales de educación física resultó exitosa en mejorar la inclusión sociopsicomotriz en el grupo experimental. Esto subraya la importancia de adoptar enfoques educativos innovadores y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Los hallazgos subrayan la importancia de programas educativos inclusivos que promuevan la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria. Los juegos tradicionales de educación física son una herramienta valiosa para alcanzar este objetivo, al fomentar la cooperación, comunicación y respeto mutuo. Es esencial prestar atención a indicadores como la inclusión, aceptación de la diversidad, autoestima y confianza, para un desarrollo integral y equitativo de estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Es importante tener en cuenta que este estudio tiene algunas limitaciones. En primer lugar, el tamaño de la muestra fue limitado, lo que podría afectar la generalización de los resultados a otros contextos y poblaciones. En segundo lugar, el estudio se centró en un grupo específico de estudiantes con dificultades de aprendizaje en una región geográfica particular, lo que podría limitar la aplicabilidad de los resultados a otras poblaciones y contextos. Por último, el estudio se enfocó en un número limitado de juegos tradicionales de educación física, lo que podría limitar la comprensión de la efectividad de otros juegos tradicionales en la promoción de la inclusión sociopsicomotriz.

Finalmente, para continuar avanzando en el conocimiento sobre la promoción de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes con dificultades de aprendizaje, se necesitan estudios adicionales. Se sugiere llevar a cabo investigaciones que examinen la efectividad de juegos tradicionales de educación física en la promoción de la inclusión sociopsicomotriz en diferentes poblaciones y contextos. Además, es importante investigar la efectividad de diferentes estrategias educativas personalizadas y adaptadas a las necesidades individuales de estudiantes con dificultades de aprendizaje. Finalmente, se sugiere llevar a cabo estudios a largo plazo que examinen los efectos de la práctica de juegos tradicionales de educación física en el bienestar y la inclusión sociopsicomotriz de los estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Referencias

- Alonso Roque, J. I., Lavega Bргуés, P., Etxebeste Otegui, J., & Lagardera Otero, F. (2020). La huella deportiva como factor emocional para la formación docente universitaria en Educación física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 23(3), 1–18. <https://doi.org/10.6018/reifop.366371>
- Belmonte, M. L., Mirete, A. B., & Mirete, L. (2022). Experiencias de vida para fomentar el cambio actitudinal hacia la discapacidad intelectual en el aula. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 25(2), 159–172. <https://doi.org/10.6018/reifop.522781>
- Bunch, G. (2015). Un análisis del movimiento de la Educación Inclusiva en Canadá. *Cómo trabajar*. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 18(1), 1–15. <https://doi.org/10.6018/reifop.18.1.214311>

- Cáceres-Cabrera, M. P., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(3). <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.409>
- Cuenca-Soto, N., Santos-Pastor, M. L., Chiva-Bartoll, O., & Martínez-Muñoz, L. F. (2021). Impacto de la Pandemia por COVID-19 en Educación Física: Limitaciones Percibidas y Propuestas de Mejora. *Qualitative Research in Education*, 10(3). <https://doi.org/10.17583/qre.8376>
- Díaz Pérez, A. A., Sandoval, A. J., Arauz Úbeda, M. D. los Á., & Rizo Franco, M. A. (2019). Promoviendo los juegos tradicionales nicaragüenses. Una experiencia de animación sociocultural. *Raíces: Revista Nicaragüense de Antropología*. <https://doi.org/10.5377/raices.v3i6.9031>
- Fernández, A. H., & Camargo, C. D. B. (2021). Inclusión, atención a la diversidad y neuroeducación en Educación Física. *Retos*, 41. <https://doi.org/10.47197/retos.voi41.86070>
- García Ramirez, V. N., & Tarazona Meza, A. K. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2). <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- González-Cordero, L. H., & Jarrín-Navas, S. A. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2). <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill Interamericana.
- Jiménez-Tamayo, R., Ludea-Jaramillo, L., Medina León, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*, 5(9), 172-185. <https://publicacionescd.ulead.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>
- Kajekai-Juwa, J. M., Cárdenas-Cordero, N. M., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2022). Juegos tradicionales en Shuar y su incidencia en el desarrollo motriz en infantes escolares. *EPISTEME KOINONIA*, 5(1). <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1908>
- Méndez-Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2015). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos*, 19. <https://doi.org/10.47197/retos.voi19.34638>
- Mesías, G., Salazar, C., Andrade, D., & Tapia, J. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo Del Conocimiento*, 6.
- Morera Castro, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Revista En Ciencias Del Movimiento Humano y Salud*, 5(1). <https://doi.org/10.15359/mhs.5-1.1>
- Nieva Boza, C., & Lleixà i Arribas, T. (2018). Inclusión de las niñas inmigrantes y creencias del profesorado de educación física. *Apunts Educación Física y Deportes*, 134. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2018/4\).134.05](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2018/4).134.05)
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Peirats Chacón, J., & Cortés Mollá, S. (2016). El proceso de inclusión en un aula de comunicación y lenguaje. Percepciones de la comunidad educativa. *Revista*

- Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado, 19(3), 91–102.
<https://doi.org/10.6018/reifop.19.3.267271>
- Pérez-Herráez, I., & Valencia-Peris, A. (2019). Una experiencia de evaluación alternativa en un proyecto interdisciplinar de juegos tradicionales en Educación Primaria. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 5(2). <https://doi.org/10.22370/ieya.2019.5.2.1669>
- Posso Pacheco, R. J., Pereira Valdez, M. J., Paz Viteri, B. S., & Rosero Duque, M. F. (2021). Gestión educativa: factor clave en la implementación del currículo de educación física. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(5 Edición Especial), 232–247.
<https://doi.org/10.52080/rvgluz.26.e5.16>
- Prieto Prieto, J., Galán Jiménez, N., Barrero Sanz, D., & Cerro Herrero, D. (2021). La sala de psicomotricidad para el trabajo de educación física en educación infantil un estudio exploratorio. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 39, 106-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7587477>
- Primera Diaz, H. L., Garcia Medina, M. A., Álvarez Aguirre, O. A., & Flórez Barboza, W. (2020). Aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas con dificultad de aprendizaje – dislexia – mediada por aplicativo móvil. *Teknos Revista Científica*.
<https://doi.org/10.25044/25392190.1011>
- Sailema, Á., Sailema Torres, M., Amores Guevara, P., Navas Franco, L., Mallqui Quisintuña, V., & Romero Frómata, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-03002017000200001&script=sci_arttext&tlng=pt
- Sisto, M., Pérez-Fuentes, M. del C., Gázquez-Linares, J. J., & Molero-Jurado, M. del M. (2021). Actitudes hacia la inclusión educativa de alumnos con discapacidad: variables relativas al profesorado y a la organización escolar en Educación Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 24(1), 1–17.
<https://doi.org/10.6018/reifop.397841>
- Toapanta-Flores, M. T., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Aprendizaje basado en juegos tradicionales para la enseñanza de matemática en niños de Educación Básica. *EPISTEME KOINONIA*, 4(1). <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i1.1457>
- Villavicencio Ayub, E. (2021). Adaptación y validación de la escala de tecnoadicción del cuestionario red-tecnoestrés, en una población laboral mexicana. *Psicología Iberoamericana*, 29(1), 1–16. <https://doi.org/10.48102/pi.v29i1.176>