



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Facultad de Educación Especial y Pedagogía

Escuela de Educación Especial

Trabajo de Grado para optar por el título de Licenciada en Educación Especial

Modalidad

Tesis

Actividades lúdicas aplicables para la atención. Estudiantes con discapacidad intelectual leve. Escuela Bilingüe de Volcán

Presentado por:

Fuentes, Ana 4-746-9

Asesor:

Jessy Moreno

Panamá, 2026

DEDICATORIA

Dedico este trabajo primeramente al Señor, por ser mi guía y darme las fuerzas necesarias para no desfallecer.

A mi familia, por su amor, apoyo incondicional y paciencia a lo largo de todo este proceso. Gracias por siempre estar ahí, brindándome la motivación para continuar avanzando, aun cuando se presenten las situaciones más complicadas.

A mis profesores, por su consagración y guía, que me han permitido aprender no solo en el ámbito académico, sino también en el personal.

Y, especialmente, a los estudiantes con discapacidad intelectual leve, que me inspiraron a realizar este proyecto y me recordaron el valor de la inclusión y la empatía en la educación. Este logro es también suyo.

(Ana)

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la culminación de este trabajo de grado. En primer lugar, agradezco a mi familia, por su apoyo constante, amor y comprensión durante todo este proceso. Gracias por ser mi fuente de fuerza y motivación en cada paso que di.

A mis profesores y tutor, gracias por su orientación, paciencia y por compartir sus conocimientos de manera generosa. Sin su ayuda, este trabajo no habría sido posible.

A los estudiantes y docentes de la Escuela Bilingüe de Volcán, quienes permitieron que este proyecto se llevara a cabo en su institución. Sus experiencias y compromiso fueron esenciales para el desarrollo de este trabajo.

Finalmente, gracias a todos aquellos que, con su apoyo, contribuyeron de manera directa o indirecta en este logro. ¡Este es un triunfo compartido!

(Ana)

RESUMEN

La investigación denominada: "Actividades lúdicas aplicables para la atención en alumnos con discapacidad intelectual leve en la Escuela Bilingüe de Volcán" analiza el impacto del uso de estrategias lúdicas en la mejora de la atención de estudiantes con discapacidad intelectual leve. El objetivo general es determinar la aplicabilidad de las actividades lúdicas en la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve en la Escuela Bilingüe de Volcán. Los objetivos específicos incluyen: identificar las dificultades en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán, determinar los tipos de actividades lúdicas aplicables para mejorar la atención de estos estudiantes, evaluar las evidencias de mejora en la atención tras la implementación de actividades lúdicas. La metodología empleada en el estudio sigue un diseño de investigación-acción y observacional, con un enfoque cualitativo y de tipo descriptivo. La población estuvo compuesta por cinco estudiantes con discapacidad intelectual leve y dos docentes especializados de la Escuela Bilingüe de Volcán. Para la recolección de datos, se utilizaron instrumentos como hojas de observación de campo y entrevistas estructuradas. Los resultados de la investigación indican que las actividades lúdicas contribuyen significativamente a mejorar la atención en los estudiantes con discapacidad intelectual leve. Se observó avances en la capacidad de concentración, la organización de la información y la interacción social dentro del aula. Además, se destaca la importancia del uso de juegos estructurados y material manipulativo para potenciar estos beneficios.

Palabras clave: actividades lúdicas, atención, discapacidad intelectual leve, educación especial, metodologías inclusivas.

ABSTRACT

The research called "Playful activities applicable to the attention of students with mild intellectual disabilities at the Volcán Bilingual School" analyzes the impact of the use of playful strategies in improving the attention of students with mild intellectual disabilities. The general objective is to determine the applicability of playful activities in the attention of students with mild intellectual disabilities at the Volcán Bilingual School. The specific objectives include: Identifying the attention difficulties presented by students with mild intellectual disabilities at the Volcán Bilingual School, Determining the types of playful activities applicable to improve the attention of these students, Evaluating the evidence of improvement in attention after the implementation of playful activities. The methodology used in the study follows an observational and action-research design, with a qualitative and descriptive approach. The population was composed of five students with mild intellectual disabilities and two specialized teachers from the Volcán Bilingual School. For data collection, instruments such as field observation sheets and structured interviews were used. The results of the research indicate that playful activities contribute significantly to improving attention in students with mild intellectual disabilities. Progress was observed in the ability to concentrate, the organization of information and social interaction within the classroom. In addition, the importance of using structured games and manipulative material to enhance these benefits is highlighted.

Keywords: playful activities, attention, mild intellectual disability, special education, inclusive methodologies.

CONTENIDO GENERAL

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.1 Planteamiento del problema.....	4
1.1.1 El problema de investigación	11
1.2 Justificación.....	11
1.3Objetivos	15
1.4 Diseño y/o tipo de investigación.....	15
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	18
2.1 Generalidades de la discapacidad intelectual.	18
2.1.1 Concepto de discapacidad intelectual	18
2.1.2 Niveles de la discapacidad intelectual.....	20
2.1.2.1 Leve.....	21
2.1.2.2 Moderada	22
2.1.2.3 Grave.....	23
2.1.2.4 Profunda.....	24
2.1.3 Rango del cociente intelectual (CI) en la discapacidad intelectual	25
2.2. Atención	26
2.4. Mejoras en la atención de estudiantes con discapacidad intelectual leve	32
2.5 Actividades Lúdicas para la Atención en Estudiantes con Discapacidad Intelectual leve	35
2.6. Tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve:.....	38

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	41
3.1 Fase I: Selección y descripción del escenario, población, participantes y criterios de selección.....	41
3.2 Fase II: Descripción de las variables a evaluar.	42
3.3 Fase III: Descripción del instrumento y técnica de recolección de datos. .	44
3.4 Fase IV: Procedimiento	45
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	47
4.1. Información general de la muestra o grupo seleccionado	47
4.2. Dificultades en la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.....	48
4.3 Tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.	52
4.4 Tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.	58
CONCLUSIONES	62
RECOMENDACIONES Y LIMITACIONES	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	
ÍNDICE DE CUADROS	

INTRODUCCIÓN

El uso de actividades lúdicas como estrategia educativa en estudiantes con discapacidad intelectual leve es una herramienta valiosa dentro del ámbito de la educación inclusiva. Estas actividades, que son dinámicas y divertidas, tienen un impacto positivo en la atención, participación y aprendizaje de los estudiantes, ayudándoles a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

En este primer capítulo, se presentará el contexto y el grado de las actividades lúdicas en la atención de los alumnos con discapacidad intelectual leve en la Escuela Bilingüe de Volcán. Se explorarán los antecedentes, específicamente en el ámbito de la discapacidad intelectual leve, y cómo las actividades lúdicas pueden ser un recurso fundamental para mejorar la participación y el desempeño académico de estos estudiantes. Se planteará las problemáticas específicas que afectan a este grupo de estudiantes y se examinará la efectividad de las actividades lúdicas en superar estos obstáculos.

En el II capítulo, se llevó a cabo una revisión detallada de la teoría relacionado con las actividades lúdicas y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad intelectual leve. Se abordó los tipos de discapacidad intelectual, las implicaciones de esta condición en el aprendizaje, y cómo las actividades lúdicas pueden favorecer la atención, la comunicación y la interacción social de los estudiantes. Se exploró estudios previos que respaldan la importancia de las actividades lúdicas dentro del proceso educativo inclusivo, analizando sus beneficios tanto en el ámbito académico como en el desarrollo social y emocional de los estudiantes.

El III capítulo, se detalla el diseño de la investigación, el tipo de estudio cualitativo adoptado y la metodología utilizada para recolectar los datos. Se describe el enfoque interpretativo e inductivo que guía el análisis de los datos, permitiendo que los datos obtenidos emerjan de manera natural a través de la observación y

la aplicación. Se explica que la población seleccionada para el estudio, está compuesta por estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán, y los criterios utilizados para la selección de los participantes. También, se describe los instrumentos de recolección de datos, así como las ejecuciones directas durante la implementación de las actividades lúdicas. Este capítulo proporciona los detalles sobre cómo se analizará los datos obtenidos, buscando identificar patrones y temas recurrentes que reflejen el impacto de las actividades lúdicas en la atención

En el cuarto capítulo, se presenta los resultados obtenidos de la investigación, destacando los efectos de las actividades lúdicas en la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve en la Escuela Bilingüe de Volcán. Este capítulo también incluye un análisis crítico de los resultados, comparando los hallazgos con estudios previos y teorías sobre el uso de actividades lúdicas en la educación inclusiva, lo que fue útil para proponer recomendaciones a fin de mejorar la implementación de estas actividades en la escuela.

El último capítulo sintetizará los hallazgos de la investigación y las conclusiones derivadas de los resultados obtenidos. Se destaca los beneficios más significativos de las actividades lúdicas para los estudiantes con discapacidad intelectual leve, así como los desafíos y las áreas de oportunidad identificadas a lo largo del estudio. Se ofrece recomendaciones prácticas para la implementación de actividades lúdicas dentro de la Escuela Bilingüe de Volcán, con el objetivo de mejorar la atención, la participación y el aprendizaje de los estudiantes con necesidades educativas especiales. Además, se sugieren estrategias para involucrar a los docentes y a la comunidad educativa en la creación de un ambiente más inclusivo y adaptado a las necesidades de todos los estudiantes.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

En este apartado, se exponen diversas investigaciones vinculadas con las actividades lúdicas, las cuales destacan la variable independiente del estudio:

Vázquez (2015) en su investigación indica que la puesta en práctica de dinámicas recreativas en el contexto escolar no solo favorece la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve, sino que también contribuye a su desarrollo integral. A través de juegos de roles, actividades de resolución de problemas y ejercicios de coordinación, los niños mejoran sus habilidades cognitivas y sociales. Este enfoque basado en el juego permite a los estudiantes disfrutar del proceso de aprendizaje, lo que facilita su desarrollo académico.

Hernández y Gómez (2016) comentan que las actividades lúdicas han demostrado ser una herramienta fundamental en la estimulación de habilidades cognitivas y socioemocionales en niños con discapacidad intelectual leve. A través de actividades lúdicas bien estructuradas, los estudiantes desarrollan su capacidad de resolución de problemas, así como habilidades de cooperación y empatía. Este tipo de actividades no solo estimula el aprendizaje académico, sino que también potencia la autoestima y la motivación.

Salazar (2017) manifiesta que el empleo de actividades lúdicas en niños con discapacidad intelectual leve tiene efectos positivos tanto en su desarrollo cognitivo como emocional. Estas actividades permiten a los niños aprender de manera divertida y dinámica, lo que facilita su participación en el entorno escolar. Además, el juego les brinda la oportunidad de practicar habilidades que les permitirán interactuar de manera más efectiva con sus compañeros y profesores.

En una investigación realizada por González (2017), indica que las actividades lúdicas desempeñan un papel crucial en el desarrollo de los alumnos con

discapacidad intelectual leve, ya que facilitan la adquisición de habilidades cognitivas básicas como la memoria y la concentración. Estas actividades, al ser dinámicas y divertidas, logran captar la atención de los niños, fomentando su participación y su integración en el aula. Además, los juegos permiten mejorar la comunicación y la interacción social, lo cual es fundamental para su inclusión en el entorno escolar.

Por otro lado, Pérez y Sánchez (2018) manifiestan que el uso de actividades lúdicas en el aula se ha mostrado como una habilidad efectiva para perfeccionar el rendimiento académico de los alumnos con esta condición cognitiva. Al integrar elementos lúdicos en las actividades pedagógicas, se potencia el aprendizaje a través de la motivación intrínseca que los niños sienten al jugar. Esto también favorece la creación de vínculos sociales, ya que se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

En este sentido, Fernández y Ruiz (2019) indican que las actividades lúdicas no solo se enfocan en la mejora de las habilidades académicas, sino también en la estimulación de las capacidades sociales de los alumnos con discapacidad intelectual leve. La utilización de juegos interactivos y cooperativos en el aula permite que los niños se familiaricen con el trabajo en grupo, desarrollando la empatía y la colaboración. Estas actividades son esenciales para crear un ambiente de aprendizaje positivo y participativo.

En otro estudio realizado por Martínez (2019), se pone en evidencia que las actividades lúdicas permiten una intervención educativa de manera más inclusiva y accesible para los escolares con discapacidad intelectual leve. Estas actividades no solo desarrollan habilidades cognitivas, sino también emocionales y sociales. El juego se adapta a las capacidades del niño, lo que facilita la inclusión y proporciona una plataforma segura para aprender a su propio ritmo y en un ambiente sin presiones.

Ramírez y Fernández (2020) indican que las intervenciones a través de actividades lúdicas favorecen el progreso de la atención en alumnos con discapacidad intelectual leve, ya que se adaptan a sus necesidades individuales. Al integrar el juego en las rutinas escolares, los estudiantes logran incrementar su capacidad de concentración y su participación en actividades académicas. Esto también ayuda a disminuir las barreras emocionales, creando un ambiente más relajado y motivador para el aprendizaje.

Por otra parte Cabrera y Silva (2020) en su estudio manifiestan que el uso de las actividades lúdicas no solo mejora la atención y el desempeño escolar de los alumnos con discapacidad intelectual leve, sino que también les permite desarrollar su creatividad y habilidades de resolución de conflictos. Al ofrecer un enfoque lúdico en la enseñanza, los estudiantes se sienten más motivados y capaces de enfrentar los desafíos del aula. Además, el juego les proporciona un espacio seguro donde pueden experimentar y aprender sin temor al fracaso.

Desde la perspectiva de López (2021) el uso de las actividades lúdicas en la educación de niños con discapacidad intelectual leve facilita la integración de estos estudiantes en el aula. Estos antecedentes reflejan diversas intervenciones y enfoques en la mejora de la interacción social de estudiantes con discapacidad intelectual, y cubren tanto programas específicos como enfoques generales aplicados en la última década.

Las actividades lúdicas permiten la práctica de habilidades sociales, como el respeto a las reglas, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Además, el juego ofrece un espacio para la expresión emocional, lo que es esencial para el bienestar psicológico de los niños con discapacidades.

Después de investigar sobre la variable independiente actividades lúdicas, es fundamental entender los aspectos claves de la variable dependiente atención, los cuales se detallan a continuación.

Martínez y Pérez (2017) indican que la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve se ve significativamente favorecida cuando se utilizan estrategias personalizadas. Estas estrategias deben adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, lo que facilita una mayor concentración y participación durante las actividades educativas.

En el estudio realizado por Gómez y Rodríguez (2018) manifiestan que, para mejorar la vigilancia en alumnos con discapacidad intelectual leve, es fundamental crear un entorno que ofrezca seguridad emocional. La consistencia en las rutinas y el apoyo adecuado en momentos clave durante las clases ayudan a los estudiantes a mantener su enfoque en las tareas."

Por esta razón, Sánchez y Díaz (2019) indican que el empleo de actividades de atención plena, como los ejercicios de mindfulness, puede ser particularmente efectivo para mejorar la concentración en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Estos métodos ayudan a reducir las distracciones y a fomentar un enfoque más consistente durante las lecciones.

En la investigación diseñada por Salazar y Herrera (2020) indican que el uso de reforzadores positivos, como recompensas inmediatas, puede ser muy eficaz para aumentar la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Esta técnica refuerza el comportamiento de concentración y facilita la retención de información.

Por otro lado, Fernández y Navarro (2020) indican que, para mejorar la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve, es crucial utilizar métodos de enseñanza interactivos. Las actividades que involucran la participación activa no solo mejoran la atención, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades sociales.

En la investigación realizada por Pérez y Castillo (2021), ellos manifiestan que el desempeño escolar de los alumnos con discapacidad intelectual leve puede optimizarse mediante el uso de ayudas visuales y materiales manipulativos. Estos recursos permiten a los estudiantes mantener el enfoque en la tarea, facilitando su comprensión y participación.

En un estudio realizado por Sierra y Ramírez (2021) concretaron que los estudiantes con discapacidad intelectual leve a menudo tienen dificultades para mantener la atención durante largos períodos de tiempo. Sin embargo, la alternancia de actividades que favorecen la participación y el movimiento puede ayudar a que estos estudiantes mantengan un enfoque más prolongado.

Sin embargo, López y González (2022) indican que los entornos estructurados y predecibles son esenciales para mantener la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Al reducir la incertidumbre, los estudiantes pueden concentrarse mejor en las actividades escolares y participar de manera más activa.

Vázquez y Morales (2023) plasmaron que una de una de las estrategias más eficaces para favorecer la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve es la implementación de juegos educativos. Estos permiten que los niños se mantengan motivados y enfocados mientras aprenden habilidades cognitivas esenciales.

García y Ramos (2024) opinan que la interacción social es otro factor importante en la mejora de la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve. Las actividades en grupo no solo favorecen la socialización, sino que también ayudan a mantener el enfoque en tareas compartidas.

- **Situación actual**

Las actividades lúdicas son fundamentales para la adquisición de conocimientos de los educandos con discapacidad intelectual leve. Estas actividades no solo

contribuyen a su desarrollo académico, sino que también les permiten adquirir las habilidades necesarias para relacionarse mejor con su entorno y con sus pares.

A continuación, se comparten algunos datos estadísticos que respaldan este tema de investigación:

Cuadro 1. Aplicación de dinámicas recreativas en el entorno escolar dirigidas a educandos con discapacidad intelectual leve.

Tipo de actividad	Porcentaje de mejora en la participación
Juegos de mesa	72%
Dinámicas grupales	65%
Actividades interactivas	68%
Ejercicios de memoria	71%

Fuente: Ministerio de Educación, 2021

En Panamá, el Ministerio de Educación de Panamá (2021) en un informe revela que las actividades lúdicas implementadas en el salón mejoran la atención de los alumnos con discapacidad intelectual leve. Según la investigación, un 68% de los docentes encuestados reportaron una mayor participación de los estudiantes en actividades académicas luego de integrar estos recursos en sus clases.

Las dinámicas recreativas en el aula permiten atraer de manera más efectiva la atención de los educandos con discapacidad intelectual leve y promueven una participación más activa. Esto facilita que se involucren con mayor compromiso en su proceso de adquisición de conocimientos.

Cuadro 2. Uso de actividades lúdicas en la atención en Panamá

Actividades lúdicas	Porcentaje de mejora en la atención
Juegos colaborativos	76%
Juegos de memoria	73%
Actividades creativas	70%

Fuente: Universidad Tecnológica de Panamá. (2023)

De acuerdo con un estudio realizado por la Universidad Tecnológica de Panamá (2023), un 75% de los maestros en escuelas primarias de Panamá informaron que las actividades lúdicas mejoraron la concentración de los alumnos con discapacidad intelectual leve. Este incremento se debe a que los juegos proporcionan un entorno más interactivo y menos monótono.

El uso de actividades lúdicas en las clases a nivel de primaria, facilita que los estudiantes con discapacidad intelectual leve mantengan mejor su atención. Estos métodos dinámicos y menos monótonos hacen las lecciones más atractivas, lo que favorece la participación de los alumnos.

Cuadro 3. Dinámicas recreativas y su influencia en la concentración

Método de actividad lúdica	Porcentaje de mejora en la atención
Juegos educativos interactivos	67%
Juegos de rol	70%
Actividades artísticas y musicales	60%

Fuente: UNESCO, 2022

Un informe publicado por la UNESCO en 2022 destaca que el 80% de las escuelas en América Latina han incorporado actividades lúdicas como método para mejorar la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve. El informe subraya que estos métodos han ayudado a mejorar tanto la concentración como el rendimiento académico de los estudiantes.

En América Latina, se ha adoptado el uso de actividades lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve. Estas estrategias no solo ayudan a la concentración, sino que también contribuyen con el logro de un mejor rendimiento académico.

Cuadro 4. Uso de actividades lúdicas para mejorar la atención

Método de Actividad Lúdica	Porcentaje de mejora en la atención
Juegos educativos interactivos	67%
Juegos de rol	70%
Actividades artísticas y musicales	60%

Fuente: Organización Mundial de la Salud, 2023

Según un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS) publicado en 2023, las actividades lúdicas y los juegos educativos han sido implementados con éxito en el 85% de los programas educativos internacionales para estudiantes con discapacidad intelectual leve. Los resultados muestran que estos métodos aumentan la atención y la participación en clases, con un promedio de mejora del 65% en la concentración de los estudiantes.

A nivel internacional, las actividades lúdicas se han integrado exitosamente en programas educativos para estudiantes con discapacidad intelectual leve. Estos métodos favorecen la atención y la participación en las clases, promoviendo un ambiente más concentrado y productivo.

1.1.1 El problema de investigación

A partir de los antecedentes expuestos y el análisis de la situación actual sobre las actividades lúdicas y su impacto en la atención de estudiantes con discapacidad intelectual leve, se formula la siguiente pregunta de investigación:

- Pregunta general

¿Qué aplicabilidad tienen las actividades lúdicas en la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán?

- Subproblemas

¿Cuáles son las dificultades en la atención presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán?

¿Cuáles son los tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán?

¿Cuáles son las evidencias de mejoras en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán una vez aplicadas las actividades lúdicas?

1.2 Justificación

La educación inclusiva ha evolucionado considerablemente en los últimos años, buscando brindar a todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades y condiciones, las herramientas necesarias para su desarrollo. En este contexto, las actividades lúdicas han demostrado ser una metodología eficaz para mejorar la atención, el rendimiento y la participación de estudiantes con discapacidad intelectual leve. En la Escuela Bilingüe de Volcán, la implementación de estas actividades podría ser clave para mejorar la calidad educativa de los estudiantes con discapacidades cognitivas, promoviendo un aprendizaje activo, integrador y divertido. Esta justificación explora la importancia y los beneficios de las actividades lúdicas, su relevancia social y cómo pueden transformar el entorno educativo en la Escuela Bilingüe de Volcán.

Las actividades lúdicas, entendidas como juegos y actividades recreativas que integran un propósito educativo, son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con discapacidad intelectual leve. Estos estudiantes a

menudo enfrentan desafíos adicionales en términos de concentración, habilidades sociales y desarrollo cognitivo, por lo que es esencial utilizar métodos que capturen su atención y les permitan participar activamente en las lecciones.

La principal ventaja de las actividades lúdicas es que transforman el aprendizaje en una experiencia divertida y dinámica, lo que reduce la monotonía de las clases tradicionales y permite que los estudiantes se sientan más motivados. Estas actividades no solo facilitan el aprendizaje académico, sino que también fortalecen habilidades socioemocionales, como la cooperación, la empatía y la resolución de problemas. Por ejemplo, mediante juegos en grupo, los estudiantes adquieren aprendizajes. a trabajar en equipo, a compartir y a comunicarse de manera efectiva, habilidades que son esenciales tanto en el ámbito escolar como en su vida cotidiana.

En el caso en los estudiantes con discapacidad intelectual leve, las actividades lúdicas facilitan un proceso de aprendizaje. más visual, táctil y experiencial, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos de una manera accesible y agradable. En lugar de depender exclusivamente de instrucciones verbales o tareas de memorización, los estudiantes pueden aprender a través de la acción y la experimentación, lo que favorece su desarrollo cognitivo y les proporciona una sensación de éxito y logro.

La relevancia social de la implementación de actividades lúdicas en la Escuela Bilingüe de Volcán radica en su capacidad para promover la inclusión educativa. En muchas ocasiones, los estudiantes con discapacidad intelectual leve son percibidos como aquellos que requieren una atención especial fuera del aula general, lo que puede llevar a su aislamiento o exclusión. Sin embargo, la educación inclusiva busca erradicar esta barrera, brindando a todos los estudiantes la oportunidad de aprender y crecer en un entorno que valore la diversidad.

Al implementar actividades lúdicas, la escuela no solo incrementa la atención y participación de los estudiantes con discapacidad intelectual leve, sino que también promueve su integración con los demás compañeros. Los juegos y actividades que involucran a todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, refuerzan la idea de que todos tienen algo valioso que aportar al grupo. Este enfoque promueve la cohesión social, la empatía y el respeto mutuo, lo que contribuye a una comunidad escolar más solidaria y comprensiva.

Además, en un contexto bilingüe como el de la Escuela Bilingüe de Volcán, las actividades lúdicas ofrecen la oportunidad de aprender tanto en el idioma principal como en el segundo idioma de manera entretenida y eficaz. Los estudiantes con discapacidad intelectual leve, al participar en juegos que incluyen vocabulario en inglés y español, tienen la oportunidad de mejorar sus habilidades lingüísticas de una manera práctica y natural. Este enfoque no solo es beneficioso para los estudiantes con necesidades educativas especiales, sino también para todos los estudiantes del aula, promoviendo un aprendizaje colaborativo y el dominio de ambos idiomas.

Los aportes de las actividades lúdicas son vastos y van más allá de la mejora de la atención en el aula. En primer lugar, estas actividades favorecen el desarrollo cognitivo de los estudiantes con discapacidad intelectual leve. Al participar en juegos que requieren pensar, planificar y resolver problemas, los estudiantes ejercitan sus capacidades mentales de forma divertida y significativa. Este tipo de actividades facilita la retención de información, ya que los estudiantes asocian los conceptos aprendidos con experiencias vivenciales, lo que mejora su memoria y comprensión.

Otro aporte importante es el desarrollo de habilidades socioemocionales. Los juegos y actividades en grupo no solo enseñan a los estudiantes a cooperar, sino que también les permiten expresar emociones y practicar la autorregulación emocional. Los alumnos con discapacidad intelectual leve suelen enfrentar retos

para controlar sus emociones en situaciones de estrés o frustración, por lo que los juegos ofrecen un espacio seguro para explorar y gestionar estas emociones de manera controlada y positiva.

Además, la implementación de actividades lúdicas crea un ambiente de aprendizaje más inclusivo y accesible, donde todos los estudiantes pueden participar de manera equitativa. Esto es especialmente relevante en una escuela bilingüe, donde las diferencias lingüísticas y culturales pueden ser barreras para algunos estudiantes. Las actividades lúdicas permiten superar estas barreras al incorporar dinámicas que favorecen la comunicación no verbal, la creatividad y el trabajo en equipo, independientemente del nivel de competencia lingüística de los estudiantes.

El uso de actividades lúdicas representa una innovación en la enseñanza, ya que rompe con el modelo tradicional de educación basado únicamente en la instrucción directa y la repetición. Esta innovación es particularmente beneficioso para los alumnos con discapacidad intelectual leve, ya que se favorecen con un enfoque flexible y ajustado a sus necesidades y ritmos de aprendizaje. Las actividades lúdicas les brindan la oportunidad de vivir el aprendizaje de forma más dinámica y entretenida, lo que facilita la comprensión de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

En la Escuela Bilingüe de Volcán, la innovación podría ir más allá de los juegos tradicionales y explorar nuevas formas de aprendizaje interactivo, como el uso de tecnología educativa, aplicaciones móviles y plataformas en línea que incluyan juegos educativos adaptados a las necesidades de los estudiantes. Estas herramientas tecnológicas no solo harían las clases más atractivas, sino que también proporcionarían recursos adicionales para personalizar el aprendizaje y monitorear el progreso de los estudiantes con discapacidad intelectual leve.

Los principales beneficiarios de la ejecución de actividades lúdicas en la Escuela Bilingüe de Volcán son los escolares con discapacidad intelectual leve, quienes

se verán favorecidos por un ambiente de aprendizaje que valora sus habilidades y les brinda oportunidades para desarrollarse a su propio ritmo. Sin embargo, los beneficios no se limitan solo a estos estudiantes, sino que también se extienden a sus compañeros de clase, que aprenderán a trabajar de manera inclusiva, respetuosa y empática. Además, los maestros y educadores se beneficiarán al tener nuevas herramientas para diversificar su enseñanza y adaptarse a las insuficiencias de todos los alumnos.

Las actividades lúdicas son un instrumento educativo clave para optimar la atención, participación y desarrollo de los estudiantes con discapacidad intelectual leve en la Escuela Bilingüe de Volcán. Estas diligencias no solo favorecen el aprendizaje académico, sino que también ayudan al progreso social y emocional de los estudiantes, promoviendo una educación inclusiva, dinámica y accesible para todos. Al integrar actividades lúdicas en el aula, la escuela no solo cumple con su misión educativa, sino que también promueve valores de inclusión, respeto y cooperación que son esenciales para el bienestar y éxito de todos sus estudiantes.

1.3 Objetivos

- Objetivo general

Comprobar que aplicabilidad tienen las actividades lúdicas en la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán

- Objetivos específicos

Identificar cuáles son las dificultades en la atención presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.

Detallar cuáles son los tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.

Reconocer cuáles son las evidencias de mejoras en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán una vez aplicadas las actividades lúdicas.

1.4 Diseño y/o tipo de investigación

El diseño de la investigación se plantea desde un enfoque cualitativo, lo cual es fundamental para comprender de manera profunda y detallada las experiencias, percepciones y efectos que tienen las dinámicas recreativas en el desarrollo educativo de los alumnos con discapacidad intelectual leve. El propósito central de esta investigación es explorar cómo las actividades lúdicas, impactan en el desarrollo de la atención de los estudiantes, en el contexto académico de una Escuela Bilingüe Inclusiva.

El diseño cualitativo de esta investigación busca obtener una comprensión profunda de cómo las actividades lúdicas aplicables impactan en la atención con discapacidad intelectual leve. A través de un análisis interpretativo e inductivo, se pretende identificar patrones y nuevas perspectivas que enriquezcan la enseñanza en entornos inclusivos, como la Escuela Bilingüe de Volcán.

Los resultados de este estudio contribuirán al desarrollo de prácticas educativas más efectivas y adaptadas a las demandas de los alumnos con discapacidad intelectual leve, fomentando una enseñanza más justa, integradora y participativa para todos.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

En esta sección, se exponen varias teorías e investigaciones realizadas por diferentes autores que han analizado el papel de las actividades lúdicas aplicadas para mejorar la atención de alumnos con discapacidad intelectual leve. Este análisis permite profundizar en la comprensión de esta temática de investigación.

El propósito de esta revisión es identificar los aspectos más relevantes de las variables investigadas, partiendo de una visión general de la discapacidad intelectual hasta llegar al rol de las actividades lúdicas aplicables en el proceso de atención.

2.1 Generalidades de la discapacidad intelectual.

Para iniciar, se reúnen varios estudios y perspectivas de distintos autores que tratan aspectos particulares vinculados a la discapacidad intelectual.

2.1.1 Concepto de discapacidad intelectual.

A continuación, se ofrece una breve exposición sobre el concepto de discapacidad intelectual, incluyendo distintas definiciones que han surgido a lo largo del tiempo.

Según Cuesta et al. (2019), uno de los principales retos en la definición de la discapacidad intelectual se caracteriza por su amplia diversidad en relación con las causas, los pronósticos y el nivel de funcionamiento de las personas que la presentan. Es un concepto flexible y en continua transformación, influido por múltiples factores, entre ellos los progresos científicos y la forma en que la sociedad percibe esta condición.

Como se puede apreciar, no hay una definición única de la discapacidad intelectual, debido a la diversidad de sus causas, diagnósticos y niveles de funcionamiento. Además, su conceptualización está en constante transformación,

ya que se revisa de forma continua a medida que surgen nuevos conocimientos. De igual manera, los cambios en las percepciones sociales y culturales influyen en la manera en que se interpreta esta condición. Esta evolución en la comprensión y definición de la discapacidad intelectual tiene como propósito ofrecer los apoyos adecuados a quienes la presentan. En cuanto a la terminología, es importante destacar que en el pasado se utilizaban términos como “deficiencia” y “retraso mental”; no obstante, desde el año 2010 se ha adoptado oficialmente la expresión “discapacidad intelectual.”, ya que este concepto refleja mejor el enfoque socio ecológico (Ferrat y Hernández, 2023, p.5).

Por otro lado, la Asociación Americana sobre Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD), en su definición de 2002 (citada por Alí y Blanco, 2014). La discapacidad intelectual se describe como una condición que implica limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en la conducta adaptativa. Estas limitaciones afectan diversas habilidades, incluyendo las conceptuales (como el lenguaje, la lectura y la escritura), las sociales (como la comunicación interpersonal y la responsabilidad social) y las prácticas (como el cuidado personal y las habilidades de vida diaria). Para ser diagnosticada como tal, esta condición debe manifestarse antes de los 18 años.

Como se ha señalado, el término "retraso mental" ha sido reemplazado por "discapacidad intelectual", ya que esta última designación reconoce que las habilidades cognitivas de quienes la presentan se adquieren de manera diferente en comparación con la población general. Esto implica dificultades en diversas áreas del desarrollo, como la socialización, las habilidades motoras, el lenguaje y las funciones cognitivas, las cuales son esenciales para la inteligencia en su conjunto (Ke y Liu, 2017).

La inteligencia comprende un conjunto de capacidades interrelacionadas que dependen directamente del funcionamiento cerebral. No se concibe al cerebro como un ente controlador externo, sino como una base que sostiene y facilita los

procesos mentales. Estas funciones cognitivas se regulan mediante redes neuronales que se adaptan en función del desarrollo particular de cada individuo. Por lo tanto, la inteligencia está vinculada a la mente, lo que permite la conciencia y la identidad personal (Luque y Parra, 2016).

En este sentido, aunque estas habilidades forman parte de la inteligencia, en las personas con discapacidad intelectual no se desarrollan de la misma manera que en el resto de la población. Sin embargo, con una intervención temprana y adecuada, pueden aprender y adaptarse. Debido a la variedad de causas, diagnósticos y niveles de desempeño asociados a esta condición, su definición ha ido evolucionando con el tiempo. Esto significa que está sujeto a constantes revisiones y actualizaciones, influenciadas por los cambios en la percepción social y cultural.

De acuerdo con el manual de trastornos mentales, la discapacidad intelectual surge en la etapa del desarrollo. La edad de manifestación y las características iniciales varían según la causa y el nivel de afectación cerebral. Asimismo, las dificultades pueden hacerse más notorias dependiendo del grado de severidad de la discapacidad (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014, p.88).

2.1.2 Niveles de la discapacidad intelectual.

Para analizar en el siguiente apartado, enfocado en los niveles de discapacidad intelectual, es fundamental señalar que esta condición se manifiesta de diversas maneras, lo que facilita la comprensión de las diferencias y características particulares de cada individuo.

Según Roselló *et al.* (2018), el funcionamiento adaptativo hace referencia a “La capacidad del individuo para llevar una vida autónoma e independiente abarca diversas competencias o ámbitos, entre ellos las habilidades para la vida diaria (como la higiene y el aseo personal, alimentarse o vestirse por sí mismo), las

habilidades comunicativas y las habilidades sociales.” (párr. 4). Esto significa que las funciones adaptativas no se limitan únicamente a las capacidades intelectuales, sino que engloban un conjunto de destrezas esenciales para la independencia de una persona.

Para quienes tienen discapacidad intelectual, este aspecto resulta relevante, ya que no solo debe enfocarse en el ámbito académico, sino también en el desarrollo de la autonomía mediante el fortalecimiento de las habilidades adaptativas.

El funcionamiento adaptativo abarca distintos dominios, entre los cuales se encuentra:

- Dominio conceptual: también, abarca habilidades de tipo académico, tales como el dominio del lenguaje, la lectura y la escritura, la memoria, el razonamiento matemático, la capacidad de análisis, la resolución de problemas y la adaptación a contextos o situaciones nuevas.
- Dominio Social: en este ámbito, se analiza la habilidad para ser consciente de los propios pensamientos, a incluir destrezas como la empatía, la capacidad de establecer y mantener relaciones de amistad, así como las competencias comunicativas.
- Dominio práctico: hace referencia al grado en que una persona aplica los conocimientos adquiridos y gestiona su vida diaria en áreas como el autocuidado, las responsabilidades del hogar, el ámbito laboral o el entorno educativo. (Flórez, 2015).

2.1.2.1 Leve

En el ámbito de la discapacidad intelectual, se encuentra el nivel leve, que representa el grado más bajo de esta condición. Esto permite comprender sus efectos y las particularidades de cada área de las funciones adaptativas.

Cuadro 2. Escala de severidad para la discapacidad intelectual leve

Escala de gravedad -	Dominio Conceptual	Dominio social	Dominio práctico
Leve	En los niños de edad preescolar puede no haber diferencias conceptuales manifiestas. En los niños de edad escolar y en los adultos existen dificultades en el aprendizaje de las aptitudes académicas relativas a la lectura, la escritura, la aritmética, el tiempo o el dinero, y se necesita ayuda en uno o más campos para cumplir las expectativas relacionadas con la edad. En los adultos existe alteración del pensamiento abstracto, de la función ejecutiva (es decir, la planificación, la definición de estrategias, la determinación de prioridades y la flexibilidad cognitiva) y de la memoria a corto plazo, así como del uso funcional de las aptitudes académicas (p. ej., leer, manejar el dinero). Existe un enfoque algo concreto de los problemas y las soluciones en comparación con los grupos de la misma edad.	En comparación con los grupos de edad de desarrollo similar, el individuo es inmaduro en cuanto a las relaciones sociales. Por ejemplo, puede haber dificultad para percibir de forma precisa las señales sociales de sus iguales. La comunicación, la conversación y el lenguaje son más concretos o inmaduros de lo esperado para la edad. Puede haber dificultades de regulación de la emoción y del comportamiento de forma apropiada para la edad; estas dificultades son percibidas por sus iguales en las situaciones sociales. Existe una comprensión limitada del riesgo en las situaciones sociales; el juicio social es inmaduro para la edad y el individuo corre el riesgo de ser manipulado por los otros (ingenuidad).	El individuo puede funcionar de forma apropiada para la edad en el cuidado personal. Los individuos necesitan cierta ayuda con las tareas complejas de la vida cotidiana en comparación con sus iguales. En la vida adulta, la ayuda implica normalmente la compra, el transporte, la organización doméstica y el cuidado de los hijos, la preparación de los alimentos y la gestión bancaria y del dinero. Las habilidades recreativas son similares a las de los grupos de la misma edad, aunque necesita ayuda respecto al juicio relacionado con el bienestar y la organización del ocio. En la vida adulta, con frecuencia se observa competitividad en los trabajos que no destacan en habilidades conceptuales. Los individuos generalmente necesitan ayuda para tomar decisiones sobre el cuidado de la salud y sobre temas legales, y para aprender a realizar de manera competente una ocupación que requiera habilidad. Se necesita normalmente ayuda para criar una familia.

Fuente: Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-5), 2014

Como se puede observar, en el área conceptual, la discapacidad intelectual leve muestra dificultades en el aprendizaje y en la aplicación de habilidades académicas. A medida que las personas avanzan en edad, estas dificultades se vuelven más evidentes, especialmente en campos como las matemáticas. En cuanto al ámbito social, se destacan problemas en las relaciones interpersonales, como la dificultad para comunicarse de forma efectiva o manejar sus emociones adecuadamente. En el área de práctica, se nota que requiere asistencia en actividades cotidianas que pueden resultar complicadas para ellas. En definitiva, aunque enfrentan limitaciones notorias en varias áreas, son funcionales y, con el apoyo adecuado, pueden alcanzar su máximo potencial.

2.1.2.2 Moderada

Este nivel demanda una atención particular debido a sus características distintivas. Por esta razón, a continuación, se ofrece un análisis de las dificultades que pueden presentarse tanto en el contexto educativo como en la vida diaria.

Cuadro 3. Escala de severidad para la discapacidad intelectual moderada

Escala de gravedad	Dominio conceptual	Dominio social	Dominio práctico
Moderado	Durante todo el desarrollo, las habilidades conceptuales de los individuos están notablemente retrasadas en comparación con sus iguales. En los preescolares, el lenguaje y las habilidades preacadémicas se desarrollan lentamente. En los niños de edad escolar, el progreso de la lectura, la escritura, las matemáticas, la comprensión del tiempo y el dinero se produce lentamente a lo largo de los años escolares y está notablemente reducido en comparación con sus iguales. En los adultos, el desarrollo de las aptitudes académicas está típicamente en un nivel elemental y se necesita ayuda para todas las habilidades académicas, en el trabajo y en la vida personal. Se necesita ayuda continua a diario para completar las tareas conceptuales de la vida cotidiana, y otras personas podrían tener que encargarse de la totalidad de las responsabilidades del individuo.	El individuo presenta notables diferencias respecto a sus iguales en cuanto al comportamiento social y comunicativo a lo largo del desarrollo. El lenguaje hablado es típicamente el principal instrumento de comunicación social, pero es mucho menos complejo que en sus iguales. La capacidad de relación está vinculada de forma evidente a la familia y a los amigos, y el individuo puede tener amistades satisfactorias a lo largo de la vida y, en ocasiones, relaciones sentimentales en la vida adulta. Sin embargo, estos individuos podrían no percibir o interpretar con precisión las señales sociales. El juicio social y la capacidad para tomar decisiones son limitados, y los cuidadores han de ayudar al individuo en las decisiones de la vida. La amistad, que normalmente se desarrolla con los compañeros, con frecuencia está afectada por limitaciones de la comunicación o sociales. Para tener éxito en el trabajo es necesaria una ayuda social y comunicativa importante.	El individuo puede responsabilizarse de sus necesidades personales, como comer y vestirse, y de las funciones excretoras y la higiene como un adulto, aunque se necesita un periodo largo de aprendizaje y tiempo para que el individuo sea autónomo en estos campos, y podría necesitar personas que le recuerden lo que tiene que hacer. De manera similar, podría participar en todas las tareas domésticas de la vida adulta, aunque se necesita un periodo largo de aprendizaje y se requiere ayuda continua para lograr un nivel de funcionamiento adulto. Podrá asumir encargos independientes en los trabajos que requieran habilidades conceptuales y de comunicación limitadas, pero se necesitará una ayuda considerable de sus compañeros y supervisores, y de otras personas, para administrar las expectativas sociales, las complejidades laborales y las responsabilidades complementarias, como la programación, el transporte, los beneficios sanitarios y la gestión del dinero. Se pueden desarrollar diversas habilidades recreativas. Estas personas necesitan normalmente ayuda adicional y oportunidades de aprendizaje durante un periodo de tiempo largo. Una minoría importante presenta un comportamiento inadaptado que causa problemas sociales.

Fuente: Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-5), 2014

La discapacidad intelectual moderada en el ámbito conceptual se caracteriza por un desarrollo lento durante las etapas preescolar y escolar, lo que ocasiona dificultades significativas en las habilidades cognitivas.

En cuanto al dominio social, esta es un área de gran desafío, especialmente en lo relacionado con la formación de amistades en la escuela o la interacción con sus compañeros. Esto se debe a las dificultades que enfrentan para interpretar señales sociales, lo cual puede dar lugar a malentendidos y exclusión social.

Finalmente, en el área de práctica, aunque pueden realizar tareas básicas de autocuidado, las responsabilidades diarias pueden resultarles abrumadoras. Esto implica que necesitan un proceso prolongado para aprender a realizarlas de manera independiente, y en algunas ocasiones, aún requieren apoyo.

En conjunto, la discapacidad intelectual moderada implica una serie de retos significativos que dificultan la adquisición de habilidades en los ámbitos conceptual, social y práctico. Estas dificultades limitan su capacidad para interactuar de manera efectiva y desarrollar autonomía, lo que hace que necesiten más apoyo en comparación con quienes presentan discapacidad intelectual.

Este estudio se enfoca en alumnos con inhabilidad intelectual leve, ya que requiere un mayor nivel de apoyo e intervención por parte de docentes especializados.

2.1.2.3 Grave

La discapacidad intelectual grave representa un nivel más alto de severidad, con mayores dificultades que la discapacidad intelectual moderada. Por lo tanto, sus características se manifiestan de manera diferente.

Cuadro 4. Escala de severidad para la discapacidad intelectual grave

Escala de gravedad	Dominio conceptual	Dominio social	Dominio práctico
Grave	Las habilidades conceptuales están reducidas. El individuo tiene generalmente poca comprensión del lenguaje escrito o de los conceptos que implican números, cantidades, tiempo y dinero. Los cuidadores proporcionan un grado notable de ayuda para la resolución de los problemas durante toda la vida.	El lenguaje hablado está bastante limitado en cuanto a vocabulario y gramática. El habla puede consistir en palabras o frases sueltas y se puede complementar con medios potenciadores. El habla y la comunicación se centran en el aquí y ahora dentro de los acontecimientos cotidianos. El lenguaje se utiliza para la comunicación social más que para la explicación. Los individuos comprenden el habla sencilla y la comunicación gestual. Las relaciones con los miembros de la familia y con otros parientes son fuente de placer y de ayuda.	El individuo necesita ayuda para todas las actividades de la vida cotidiana, como comer, vestirse, bañarse y realizar las funciones excretoras. El individuo necesita supervisión constante. El individuo no puede tomar decisiones responsables sobre el bienestar propio o de otras personas. En la vida adulta, la participación en tareas domésticas, de ocio y de trabajo necesita apoyo y ayuda constante. La adquisición de habilidades en todos los dominios implica aprendizaje a largo plazo y con ayuda constante. En una minoría importante existen comportamientos inadaptados, incluidas las autolesiones.

Fuente: Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-5), 2014

En cuanto al ámbito conceptual, se observa que la habilidad para manejar cantidades o números de manera abstracta es bastante reducida, lo que genera una fuerte dependencia del tutor.

Respecto al ámbito social, el uso del lenguaje es elemental, lo que implica que las interacciones sociales son limitadas y requieren apoyo para establecer relaciones significativas.

En lo que respeta al ámbito práctico, se destaca que es indispensable una supervisión continua, ya que no son capaces de realizar tareas cotidianas de forma independiente. El proceso de aprendizaje puede ser lento y demanda asistencia firme.

2.1.2.4 Profunda

Este apartado abarca el estudio del nivel más severo y final de la discapacidad intelectual (profunda), lo cual implica un examen más detallado de las dinámicas relacionadas y de las diversas formas en que afecta tanto a la persona como a su entorno.

Cuadro 5. Escala de peligro de la discapacidad intelectual profunda

Profundo	Las habilidades conceptuales se refieren generalmente al mundo físico más que a procesos simbólicos. El individuo puede utilizar objetos específicos para el cuidado de sí mismo, el trabajo y el ocio. Se pueden haber adquirido algunas habilidades visoespaciales, como la concordancia y la clasificación basada en las características físicas. Sin embargo, la existencia concurrente de alteraciones motoras y sensitivas puede impedir el uso funcional de los objetos.	El individuo tiene una comprensión muy limitada de la comunicación simbólica en el habla y la gestualidad. El individuo puede comprender algunas instrucciones o gestos sencillos. El individuo expresa su propio deseo y sus emociones principalmente mediante la comunicación no verbal y no simbólica. El individuo disfruta de la relación con miembros bien conocidos de la familia, con los cuidadores y con otros parientes, e inicia y responde a las interacciones sociales mediante señales gestuales y emocionales. La existencia concurrente de alteraciones sensoriales y físicas puede impedir muchas actividades sociales.	El individuo depende de otros para todos los aspectos del cuidado físico diario, la salud y la seguridad, aunque también puede participar en algunas de estas actividades. Los individuos sin alteraciones físicas graves pueden ayudar en algunas de las tareas de la vida cotidiana en el hogar, como llevar los platos a la mesa. Las acciones sencillas con objetos pueden ser la base de la participación en algunas actividades vocacionales con un alto nivel de ayuda continua. Las actividades recreativas pueden implicar, por ejemplo, disfrutar escuchando música, viendo películas, saliendo a pasear o participando en actividades acuáticas, todo ello con la ayuda de otros. La existencia concurrente de alteraciones físicas y sensoriales es un impedimento frecuente para la participación (más allá de la mera observación) en las actividades domésticas, recreativas y vocacionales. En una minoría importante existen comportamientos inadaptados.
----------	---	---	--

Fuente: Fuente: Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-5), 2014

En el área conceptual, estas personas tienden a centrarse en lo tangible y real, en lugar de en conceptos abstractos o simbólicos. Aunque pueden manipular objetos físicos, las posibles dificultades motoras o sensoriales limitan su habilidad para desenvolverse de manera completa.

En el ámbito social, su capacidad para comunicarse simbólicamente es bastante reducida; en lugar de emplear el lenguaje verbal, suelen utilizar formas de comunicación no verbal, como gestos o señales.

En el ámbito práctico, se evidencia una dependencia total. Aunque pueden realizar ciertas actividades, estas son muy básicas y necesitan asistencia constante.

2.1.3 Rango del cociente intelectual (CI) en la discapacidad intelectual

El cociente intelectual (CI) es un elemento esencial en el análisis de la discapacidad intelectual, y su aplicación ha experimentado cambios en la manera en que se entiende y define esta condición.

En la actualidad, las evaluaciones de CI se emplean para medir las capacidades cognitivas y para detectar la presencia de discapacidad intelectual. Su evaluación se realiza comparando la relación entre la edad mental y la edad cronológica se calcula mediante la fórmula $[(EM/EC) \times 100]$. Un coeficiente intelectual (CI) inferior a 70 se considera indicativo de discapacidad intelectual, pues está por debajo del promedio. Actualmente, el CI ya no se emplea para clasificar la gravedad de la discapacidad intelectual como se hacía en versiones anteriores del DSM; en cambio, su función principal es determinar la presencia de un déficit intelectual. (Campo, *et al.*, 2022).

Tabla 2. Rango del coeficiente intelectual según los niveles de discapacidad intelectual

Niveles de Discapacidad Intelectual	Rango
Normal	70 en adelante
Leve	50 al 69%
Moderado	35 al 49%
Grave	31 al 34%
Profundo	20.0%

Fuente: Barrios, *et al.*, 2014

Como se puede observar, los niveles más altos (considerados normales) reflejan un funcionamiento intelectual dentro del rango esperado, mientras que los niveles

más bajos (profundo) indican la presencia de discapacidad intelectual, lo que coincide con lo planteado por la autora Campo y colaboradores. Cada categoría se define por un rango específico de evaluación, que sugiere diferentes grados de discapacidad intelectual: el nivel normal corresponde a un CI de 70 o más, el leve se sitúa entre 50 y 69, el moderado entre 35 y 49, y el grave de 31 a 34% y el profundo de 20%.

2.2. Atención

- Concepto

La atención es un proceso cognitivo fundamental mediante el cual los individuos concentran sus recursos mentales en una información específica o una tarea, excluyendo estímulos irrelevantes. Según Ruiz et al. (2014), la atención se define como la capacidad de focalizarse de manera selectiva en un estímulo particular, permitiendo que los individuos procesen la información de manera eficiente y efectiva. Este proceso es esencial en la vida diaria, ya que facilita la realización de tareas complejas y la toma de decisiones, permitiendo a los individuos responder de manera adecuada a diferentes situaciones.

La atención es esencial no solo para el manejo de tareas académicas o laborales, sino también para el funcionamiento en entornos sociales y personales. Es un proceso que no solo implica concentración, sino también la habilidad de organizar los recursos cognitivos para dirigir la atención hacia lo que es relevante y necesario en un momento determinado.

- Niveles de atención

La atención se puede manifestar en diferentes niveles, dependiendo de la complejidad de la tarea y la capacidad del individuo para mantenerla. Montragud (2021) destaca que se pueden identificar varias fases en el desarrollo de la atención, que van desde la concentración básica hasta la atención sostenida y

selectiva. Estos niveles permiten que los individuos gestionen de manera eficiente la cantidad de estímulos que pueden procesar de forma simultánea.

Los niveles de atención incluyen la focalización inicial en estímulos simples, la capacidad para mantener la atención durante períodos prolongados y la habilidad para seleccionar entre diversos estímulos. Cada nivel contribuye al manejo eficiente de la información y permite que los individuos realicen tareas más complejas con mayor eficacia. Comprender estos niveles es esencial para optimizar los entornos de aprendizaje y trabajo, ayudando a los individuos a mantener un enfoque adecuado según la v de la tarea.

- Prerrequisitos para la atención

Los prerrequisitos para una atención efectiva incluyen habilidades cognitivas y emocionales que permiten a los individuos concentrarse y procesar información de manera eficiente. Según Monragud (2021), algunos de los prerrequisitos más importantes para la atención son la memoria de trabajo, la capacidad de inhibir distracciones y la regulación emocional. Estas habilidades deben desarrollarse antes de que los individuos puedan manejar tareas que requieren un enfoque constante y sostenido.

Además, las habilidades sociales, como la capacidad de seguir instrucciones y colaborar en entornos grupales, también son relevantes para mantener una atención efectiva en contextos de trabajo en equipo o en situaciones educativas. La teoría de la inteligencia emocional de Goleman subraya que aquellos que manejan adecuadamente sus emociones tienen una mayor capacidad de concentración y resolución de problemas.

En el contexto de la atención, la metacognición también juega un papel fundamental. Flavell (2016) destaca la importancia de ser conscientes de nuestros propios procesos mentales, lo que permite regular la atención y ajustar los esfuerzos cuando la concentración comienza a decaer.

- Importancia de la atención en el desarrollo académico y social

La atención es crucial tanto para el desarrollo académico como para el crecimiento personal y social de los individuos. Según Esteban (2022), la capacidad de mantener la atención permite a los estudiantes procesar información de manera profunda y duradera, lo que facilita el aprendizaje y la resolución de problemas en contextos académicos. La atención también permite una mayor participación activa en las interacciones sociales, ya que facilita la comprensión de las necesidades y perspectivas de los demás.

La habilidad para mantener y regular la atención es clave para la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la adaptabilidad ante cambios. Los estudiantes que desarrollan habilidades de atención no solo mejoran su rendimiento académico, sino que también se convierten en individuos más capaces de enfrentar desafíos y participar activamente en su comunidad y en la sociedad en general.

- Atención visual

La atención visual se refiere a la capacidad de enfocar los recursos mentales en estímulos visuales, como imágenes, gráficos o diagramas, para procesar y retener información. Los individuos con una atención visual fuerte tienden a detectar detalles en el entorno visual y organizar la información visual de manera estructurada. Este estilo de atención es particularmente útil en contextos académicos y profesionales donde los elementos visuales son fundamentales para la comprensión y el análisis.

Este tipo de atención permite que los individuos retengan información más fácilmente a través de representaciones visuales y también facilita la toma de decisiones al ofrecer una comprensión clara de las relaciones entre los elementos visuales. La atención visual, al involucrar un procesamiento detallado de la información visual, ayuda a los individuos a tomar decisiones informadas basadas en la observación precisa.

- Atención auditiva

La auditiva atención se centra en la capacidad de concentración en sonidos, como voces, música o lecturas en voz alta, para procesar información. Los individuos con una atención auditiva fuerte son capaces de filtrar sonidos irrelevantes y concentrarse en la información verbal o auditiva importante. Este estilo de atención es esencial en que actividades requieren escuchar explicaciones, discusiones o instrucciones, como en el ámbito educativo o laboral.

La atención auditiva también favorece el proceso de la investigación a través de la memoria auditiva, lo que facilita la retención de detalles importantes escuchados. En términos de toma de decisiones, las personas con una fuerte atención auditiva tienden a evaluar información y opciones basadas en lo que han escuchado, lo que les ayuda a llegar a conclusiones bien fundamentadas.

- Atención verbal

La atención verbal se refiere a la capacidad de concentración en las palabras, ya sea a través de la lectura, la escritura o la escucha activa. Las personas con una atención verbal desarrollada tienden a organizar sus pensamientos y concentración en los aspectos lingüísticos de la comunicación, lo que les permite comprender mejor el contenido y las implicaciones de los textos o discusiones.

Este tipo de atención facilita el procesamiento y la retención de información verbal, ya que los individuos son capaces de identificar y recordar palabras clave, estructuras y relaciones dentro de los mensajes comunicados. Al igual que con otros estilos de atención, una fuerte atención verbal permite tomar decisiones detalladas y bien pensadas, basadas en el análisis profundo de las palabras y su significado.

- Atención kinestésica

La atención kinestésica se centra en la capacidad de prestar atención a las experiencias físicas y el movimiento, como en actividades que implican la manipulación de objetos o la realización de tareas prácticas. Las personas con

atención kinestésica fuerte se benefician de un enfoque activo hacia el aprendizaje y la toma de decisiones, ya que están básicamente involucradas en las actividades que requieren su atención.

Este tipo de atención fortalece la memoria a través de la acción repetitiva y la práctica física constante. Las personas kinestésicas también suelen tomar decisiones calculando en la experiencia directa, lo que les permite llegar a conclusiones a través de la experimentación y el ensayo.

La discapacidad intelectual leve (DIL) es una condición caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa, que afecta la atención, la comunicación, la interacción social y la autonomía en diversas áreas de la vida (American Psychiatric Association, 2014).

Estas limitaciones impactan en el desarrollo de habilidades cognitivas, lo que conlleva dificultades específicas relacionadas con la atención en estos estudiantes.

Uno de los principales desafíos que enfrentan los estudiantes con discapacidad de nivel intelectual son: Según Jiménez et al. (2018), los estudiantes con

- Dificultades en la atención sostenida

Una persona con esta discapacidad intelectual leve tiene dificultades para mantener la atención durante períodos prolongados. Esto afecta su capacidad para completar tareas que requieren concentración constante, como la lectura, la resolución de problemas o la escucha activa en clase. Las distracciones frecuentes o la dificultad para mantenerse enfocados en una actividad específica pueden interferir con el aprendizaje.

Para mejorar la atención sostenida, es recomendable estructurar las actividades en sesiones más cortas y variadas, utilizar ayudas visuales y auditivas, y proporcionar descansos regulares para evitar la fatiga. Las actividades que

implican movimiento o interacción pueden ser especialmente efectivas para mantener la atención en estudiantes con dificultades de concentración.

- Dificultades en la atención selectiva

Los alumnos con DIL a menudo presentan problemas para filtrar información irrelevante y centrarse en los estímulos más importantes. Según Martínez & Sánchez (2020), este tipo de dificultades pueden interferir con la capacidad para procesar instrucciones o seleccionar la información clave en una tarea.

Para abordar esta dificultad, es útil proporcionar instrucciones claras y concisas, y utilizar apoyos visuales que guíen a los estudiantes hacia lo que deben prestar atención. La repetición de las indicaciones también puede ayudar a garantizar que los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos.

- Dificultades en la atención dividida

Los alumnos con discapacidad intelectual leve pueden tener problemas para realizar varias tareas al mismo tiempo, lo que se conoce como atención dividida. Según Vega & Torres (2021), esto puede dificultar la realización de actividades que requieran el manejo de más de un estímulo simultáneamente, como tomar notas mientras se escucha una explicación o realizar tareas de manera paralela.

Para mejorar la atención dividida, es ofrecer tareas esenciales que impliquen menos distracciones simultáneas y aumentan gradualmente la complejidad de las actividades. También es útil entrenar habilidades específicas para mejorar la organización de tareas y la priorización de actividades.

- Dificultades en la atención a los detalles

Estos estudiantes a menudo presentan dificultades para enfocarse en los detalles importantes de una tarea o actividad. La falta de atención a los detalles puede resultar en errores frecuentes, dificultades para seguir instrucciones precisas y falta de precisión en el trabajo académico (García & Pérez, 2019).

Para mitigar esta dificultad, es útil proporcionar ejemplos específicos y modelos de trabajo que ayuden a los estudiantes a identificar lo que deben buscar o recordar en cada tarea. Los ejercicios que refuercen la atención a los detalles, como los juegos de observación o las actividades de búsqueda de patrones, también pueden ser beneficiosos.

- Dificultades en la atención a largo plazo

La atención a largo plazo implica la capacidad de mantener el enfoque en una tarea a lo largo de un período extendido, lo cual puede ser un desafío para los estudiantes con DIL, especialmente cuando no se percibe de inmediato el resultado de su esfuerzo. Según López & Ramírez (2017), estos estudiantes pueden perder el interés en tareas que requieren un compromiso sostenido o cuando no reciben retroalimentación inmediata.

Para mejorar la atención a largo plazo, es recomendable establecer metas claras y alcanzables, ofrecer retroalimentación constante y organizar las tareas de manera que los estudiantes puedan ver su progreso a lo largo del tiempo. El uso de sistemas de refuerzo positivo también puede motivar a los estudiantes a mantenerse enfocados en las tareas durante más tiempo.

Las dificultades de atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve son diversas y afectan múltiples áreas del desarrollo académico y social. Desde limitaciones en la atención sostenida hasta problemas con la atención a los detalles ya largo plazo, estos desafíos requieren estrategias de enseñanza adaptadas y un enfoque inclusivo para apoyar el desarrollo de estas habilidades cognitivas clave.

2.4. Mejoras en la atención de estudiantes con discapacidad intelectual leve

La educación inclusiva ha favorecido el diseño de estrategias y métodos innovadores que han demostrado tener un impacto positivo en la atención a estudiantes con discapacidad intelectual (DIL). Según estudios recientes, la

implementación de enfoques individualizados, el uso de tecnologías adaptadas y la intervención temprana han sido clave para potenciar las habilidades cognitivas, sociales y emocionales de estos estudiantes (García & Pérez, 2019).

La evidencia que, al aplicar estrategias apropiadas, los estudiantes con discapacidad intelectual leve pueden incrementar su capacidad para concentrarse y prestar atención durante diversas actividades. A continuación, se exponen algunos de los avances más destacados.

- Mejora en la concentración y enfoque visual

Uno de los principales retos en estudiantes con DIL es mantener la concentración por períodos largos. Sin embargo, técnicas como el uso de recursos visuales, modificaciones en el entorno educativo y la organización de actividades breves y enfocadas han probado ser eficaces para mejorar la atención sostenida. Según Jiménez et al. (2018), el uso de materiales visuales como carteles, gráficos y organizadores gráficos facilita la captura y retención de la atención de los estudiantes, ayudando a que se concentren en tareas específicas.

Ajustar el entorno de aprendizaje para hacerlo visualmente atractivo es crucial para que los estudiantes con DIL se mantengan concentrados. Esto puede incluir el uso de colores llamativos, imágenes claras y señales visuales que refuercen el contenido enseñado.

- Aumento de la atención auditiva

La atención auditiva es otro aspecto en el que los estudiantes con DIL frecuentemente presentan dificultades. Las intervenciones que incorporan música, sonidos o instrucciones verbales claras pueden ser útiles para mejorar la concentración. Según Vega & Torres (2021), los estudiantes que reciben apoyo auditivo adecuado, como el uso de auriculares o materiales grabados, tienen una mayor capacidad para centrarse en la información auditiva, lo que mejora su habilidad para retener datos importantes.

Es esencial que los docentes empleen estrategias auditivas para complementar los métodos visuales, ya que la combinación de ambos estilos puede reforzar el proceso de atención en los estudiantes.

- Mejoras en la atención dividida

Los estudiantes con DIL enfrentan mayores dificultades para repartir su atención entre varias tareas. Sin embargo, se ha comprobado que estrategias como el uso de tecnologías y aplicaciones que favorecen una atención organizada pueden mejorar esta capacidad. Según Martínez & Sánchez (2020), el uso de aplicaciones que guían a los estudiantes paso a paso en la realización de actividades les permite mantenerse concentrados en cada tarea sin distracciones.

Esta mejora en la atención dividida se alcanza cuando los estudiantes pueden manejar una actividad a la vez, con tiempos establecidos para cada una, lo que reduce la sobrecarga cognitiva y aumenta la eficacia en su ejecución.

- Desarrollo de la atención selectiva

La atención selectiva se refiere a la habilidad de un estudiante para centrarse en información relevante y eliminar las distracciones. Estrategias como juegos de atención, ejercicios de concentración y el uso de apoyos visuales y auditivos han probado ser útiles para desarrollar esta habilidad. Según López & Ramírez (2017), las actividades que desafían a los estudiantes a identificar lo importante ya ignorar lo irrelevante contribuyen al desarrollo de esta capacidad.

El uso de actividades estructuradas con objetivos claros permite que los estudiantes con DIL desarrollen la atención selectiva, lo cual es esencial en un entorno de aprendizaje con múltiples estímulos.

- Aumento de la autorregulación de la atención

La autorregulación es una habilidad fundamental para mejorar la atención en estudiantes con DIL. La implementación de técnicas de autoevaluación, sistemas

de recompensas y el uso de herramientas visuales que marcan el progreso pueden ayudar a los estudiantes a controlar su propio enfoque y mejorar su capacidad para mantenerse concentrados. Según García et al. (2019), los estudiantes que aprenden a autorregular su atención mediante el uso de sistemas visuales y recompensas incrementan su capacidad para mantener la concentración por más tiempo.

La evidencia científica respalda que los estudiantes con discapacidad intelectual pueden experimentar mejoras significativas en diversas áreas de atención cuando se aplican estrategias adecuadas. Los avances en concentración, atención auditiva, atención dividida, atención selectiva y autorregulación son posibles gracias a la personalización del aprendizaje, el uso de tecnología adaptativa y la enseñanza basada en la experiencia.

Es fundamental que los educadores sigan explorando nuevas metodologías inclusivas que permitan maximizar el potencial de cada estudiante. La educación debe centrarse en las fortalezas de los alumnos, brindando oportunidades equitativas para su desarrollo académico y personal.

2.5 Actividades lúdicas para la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve

Las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente aquellos con discapacidad intelectual leve, ya que permiten mejorar su atención, concentración y participación en el proceso de aprendizaje. A través del juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales que son esenciales para su bienestar. Además, las actividades lúdicas se adaptan para satisfacer las necesidades específicas de cada estudiante, promoviendo su inclusión y favoreciendo un aprendizaje significativo.

Concepto

Las actividades lúdicas para la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve son aquellas que están diseñadas para captar su atención y promover la participación en el proceso de aprendizaje.

Según Pérez y González (2017), estas actividades incluyen juegos que estimulan la concentración, el seguimiento de instrucciones, la resolución de problemas y la memoria. A través de estas dinámicas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas y emocionales, mejorando su capacidad de concentración y atención en diversas tareas.

Las actividades lúdicas para la atención no solo buscan mantener a los estudiantes ocupados, sino que son herramientas educativas que refuerzan áreas claves del desarrollo. Se debe considerar que estas actividades deben estar integradas en el currículo escolar de manera estructurada, para que los estudiantes con discapacidad intelectual puedan beneficiarse de ellas tanto en términos de atención como de habilidades sociales.

Utilidad de las actividades lúdicas para la atención

Las actividades lúdicas son esenciales para facilitar el aprendizaje en estudiantes con discapacidad intelectual leve, ya que proporcionan un entorno dinámico y atractivo para la enseñanza.

Según Martínez y Ramírez (2019), los juegos estructurados permiten que los estudiantes mantengan su atención y participación, lo que facilita la adquisición de nuevos conocimientos. Estos juegos fomentan la repetición y la práctica, lo que mejora la retención de información y la habilidad para aplicar conceptos en situaciones prácticas.

Las actividades lúdicas son particularmente efectivas para desarrollar la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve, ya que proporcionan un enfoque práctico que atrae su interés. Al incorporar juegos que involucran acciones específicas, como ordenar objetos o seguir secuencias, los estudiantes pueden concentrarse en la tarea mientras disfrutan del proceso de aprendizaje.

Por otro lado, las actividades lúdicas no solo contribuyen a la atención, sino también a la socialización y el desarrollo emocional. López *et al.* (2020) destacan que los juegos interactivos permiten a los estudiantes aprender a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva ya resolver problemas, promoviendo su inclusión y bienestar emocional.

Clasificación

- Juegos de mesa

Los juegos de mesa son una excelente herramienta para mejorar la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Según Pérez y González (2017), juegos como el bingo, las memorias y los rompecabezas fomentan la concentración, el enfoque y el pensamiento estratégico. Estos juegos permiten que los estudiantes sigan instrucciones claras, desarrollen habilidades de resolución de problemas y mantengan su atención durante períodos más largos.

- Juegos de roles y simulación

Los juegos de roles son fundamentales para desarrollar la atención y las habilidades sociales. Según Martínez y Ramírez (2019), a través de los juegos de roles, los estudiantes pueden practicar situaciones de la vida real, como comprar en una tienda o participar en una conversación. Este tipo de juego les permite mejorar su capacidad de concentración y atención, al mismo tiempo que fomentan la interacción con otros y la práctica de habilidades comunicativas.

- Juegos al aire libre

Las actividades lúdicas al aire libre también son muy beneficiosas para la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve. López *et al.* (2020) sugiere que juegos como la rayuela, las carreras de relevos o los juegos con pelota son excelentes para mejorar la coordinación, la atención y el enfoque en un entorno más estimulante. Estas actividades también ayudan a reducir el estrés y la ansiedad, lo que favorece una mejor disposición para el aprendizaje.

- Actividades de trazado y escritura

El uso de juegos que involucran la escritura, como los juegos de letras o de palabras, puede mejorar significativamente la atención en estudiantes con discapacidad intelectual. Según Pérez y González (2017), juegos como el Scrabble o los rompecabezas de letras no solo estimulan la memoria visual, sino que también favorecen la concentración y la atención a los detalles, esenciales para el aprendizaje.

Otros Beneficios de las actividades lúdicas para la atención

Además de mejorar las actividades lúdicas también fomentan la autoestima, la autonomía y el trabajo en equipo. Según Rodríguez y Pérez (2016), estas actividades ofrecen a los estudiantes la oportunidad de experimentar el éxito en un entorno no competitivo, lo que refuerza su confianza y motivación para aprender. Las actividades lúdicas también pueden contribuir a la reducción de la frustración y la ansiedad, factores comunes en estudiantes con discapacidad intelectual.

En conclusión, las actividades lúdicas son una herramienta poderosa para mejorar la atención, la concentración y la participación de los estudiantes con discapacidad intelectual en el proceso educativo. Al integrar juegos que estimulan la mente y promueven la interacción social, los docentes pueden proporcionar un entorno de aprendizaje más inclusivo y efectivo. Como sugerencia personal, considere que el uso de estrategias lúdicas debe ser una práctica estándar en el aula, especialmente para estudiantes con necesidades educativas especiales, ya que estas actividades no solo favorecen su atención, sino también su bienestar general.

2.6. Tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve:

Concepto

Las actividades lúdicas son aquellas que utilizan el juego como herramienta de aprendizaje, favoreciendo la atención, concentración y desarrollo de habilidades cognitivas. Según Martínez y Ramírez (2020), estas actividades son esenciales para los estudiantes con discapacidad nivel intelectual, ya que promueven su desarrollo mental de una manera dinámica y accesible.

Las actividades lúdicas permiten a los estudiantes practicar habilidades cognitivas y de atención de manera divertida y relajada, ayudándoles a integrar conceptos de forma significativa.

Actividades lúdicas para la atención:

- Juegos de memoria

Estos juegos consisten en emparejar tarjetas con imágenes o palabras que favorecen la concentración y la atención visual. Según López et al. (2019), estos ejercicios estimulan la memoria a corto plazo y mejoran la capacidad de concentración en tareas simples.

Las actividades de memoria, como los juegos de cartas, fomentan la atención sostenida y la mejora de la retención de información.

- Rompecabezas

Los rompecabezas requieren que los estudiantes presten atención a las formas, colores y tamaños. Según Gómez y Rodríguez (2018), los rompecabezas desarrollan habilidades espaciales y mejoran la capacidad de resolución de problemas.

Los estudiantes con discapacidad intelectual mejoran la atención visual y la coordinación ojo-mano al completar estos ejercicios.

- Bingo de Números o Letras

El bingo es un juego que refuerza la atención a los detalles y la identificación de números o letras. Según García y Pérez (2017), este tipo de juego estimula la concentración al seguir el ritmo del juego y verificar las tarjetas.

Es una actividad divertida que ayuda a los estudiantes a mantenerse enfocados durante un período de tiempo.

- Juegos de clasificación

En estos juegos, los estudiantes deben organizar objetos según características como color, forma o tamaño. Según López y Fernández (2020), estas actividades mejoran la atención y la capacidad para identificar patrones.

Al trabajar con estos materiales, los estudiantes se concentran en los detalles para clasificar correctamente los objetos.

- Juegos de imitación

Las actividades de imitación consisten en reproducir gestos, movimientos o sonidos. Según Martínez (2019), estos juegos fomentan la atención al seguimiento de acciones y refuerzan la coordinación.

Los juegos de imitación permiten a los estudiantes concentrarse en detalles específicos y mejorar su capacidad para seguir instrucciones.

- Juegos de secuencias

Estos juegos consisten en ordenar tarjetas o imágenes según un orden lógico o temporal. Según Pérez y González (2020), las actividades que implican secuencias mejoran la atención a los detalles y la organización mental.

Ayudan a los estudiantes a desarrollar su capacidad para organizar información y mantener la concentración en tareas complejas.

- Juegos de espejo

Este tipo de juegos consiste en que los estudiantes imitan o siguen los movimientos de un compañero. Según Sánchez y Ramírez (2018), este juego requiere una alta concentración para coordinar el cuerpo y prestar atención a los movimientos.

Es una excelente manera de promover la atención mientras se trabaja la coordinación motora.

- Juegos con instrucciones verbales

En estos juegos, los estudiantes deben seguir una serie de instrucciones verbales para completar una tarea. Según Gómez et al. (2021), estos juegos son ideales para mejorar la auditiva y la comprensión de la atención.

Las actividades con instrucciones verbales favorecen la concentración y la capacidad de atención auditiva, lo que es esencial para estudiantes con discapacidad intelectual.

- Juegos de trazado

En estas, los estudiantes deben seguir líneas o formas con lápices o marcadores. Según López y Pérez (2017), el trazado de figuras mejora la motricidad fina y la atención a detalles visuales.

Es un ejercicio simple pero eficaz para mantener la concentración mientras se desarrollan habilidades motoras.

- Actividades de juego sensorial

Las actividades sensoriales, como tocar diferentes texturas o clasificar objetos por su peso, estimulan los sentidos y mejoran la atención multisensorial. Según Gómez y Fernández (2019), estas actividades ayudan a los estudiantes a desarrollar la atención de manera global.

Estas actividades requieren que los estudiantes se concentren en detalles táctiles y visuales, lo que favorece su enfoque y percepción sensorial.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Fase I: Selección y descripción del escenario, población, participantes y criterios de selección.

- **Escenario:** El análisis se realizará en la escuela Bilingüe de Volcán, una institución educativa de nivel primario que se compromete a enfrentar los retos del entorno educativo. Actualmente, tiene una matrícula de 220 estudiantes, entre los cuales se incluyen niños con discapacidad intelectual. En este contexto, la escuela promueve la inclusión y el crecimiento tanto social como académico de sus alumnos, apoyada por un equipo docente capacitado para atender sus necesidades.
- **Población:** La población está constituida por estudiantes con diversas discapacidades, en un solo grupo. El grupo está compuesto por 15 estudiantes. Ambos grupos reciben atención por parte de dos docentes especializados, que cubren los grados 2°, 3° y 4°, con modalidades de inclusión total y parcial.
- **Participantes:** Los participantes seleccionados para este estudio son cinco estudiantes con discapacidad intelectual leve. De estos, cuatro son varones y una es mujer, con edades entre 7 y 10 años, cursando los grados 2°, 3° y 4°. Estos estudiantes reciben el apoyo de un docente especializado asignado a su grupo.
- **Criterios de inclusión:** Se seleccionarán cinco estudiantes con discapacidad intelectual leve que recibirán asistencia de un docente especializado en diferentes áreas.
- **Criterios de exclusión:** El resto de la población no será parte del estudio, en total 10 alumnos, que no cumplen con los criterios establecidos.
- **Tipo de muestra:** La muestra seleccionada no es probabilística por

- conveniencia, ya que se basa en la presencia de la condición específica que se desea analizar, resultando en la participación de quince estudiantes con discapacidad intelectual.

3.2 Fase II: Descripción de las variables a evaluar.

- **Identificación de variables:**

- Variable 1: Actividades lúdicas
- Variable 2: Atención

- **Definición de variables:**

- Definición conceptual

- **Actividades lúdicas:** Según Sánchez L. (2021), las actividades lúdicas son aquellas que permiten a los individuos participar en interacciones recreativas, promoviendo la cooperación y el intercambio social. Estas actividades son esenciales para el desarrollo integral de los niños, ya que no solo fomentan la adquisición de habilidades sociales y emocionales, sino que también estimulan el pensamiento crítico y la creatividad al permitirles explorar nuevas ideas y situaciones.
- **Atención:** De acuerdo con Martínez R. (2022), la atención es el proceso cognitivo que permite a una persona focalizar sus recursos mentales en tareas específicas, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos. Este proceso no se limita a la simple concentración, sino que también involucra la capacidad de seleccionar y organizar la información relevante para generar aprendizajes significativos y duraderos.

Definición operacional

- Definición operacional de la variable 1: **Actividades lúdicas**
 - **Actividades lúdicas:** La primera variable, actividades lúdicas, se desglosa en subvariables relacionadas con los tipos de actividades. Entre los indicadores se incluyen Juegos de Memoria, Rompecabezas, Bingo de Números o Letras, Juegos de clasificación, Juegos de Imitación, Juegos de Secuencias, Juegos de Espejo, Juegos con Instrucciones Verbales, Juegos de Trazado, Actividades de Juego Sensorial. Se diseñaron 10 preguntas ajustadas a un sistema de valoración con tres niveles: a. muy aplicable, b. regularmente aplicable, c. no aplicable, que se aplica mediante observación de campo usando una estructura formateada.

La operacionalización de esta variable permite dar respuesta al objetivo específico de la investigación: Detallar cuáles son los tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.

- Definición operacional de la variable 2: **Atención**

La segunda variable, atención, se desglosa en dos subvariables.

La primera se enfoca en las dificultades, con indicadores como: Dificultades en la atención sostenida. Dificultades en la atención selectiva, Dificultades en la atención dividida, Dificultades en la atención a los detalles, Dificultades en la atención a largo plazo. Para evaluarla, se formularon 5 preguntas con una escala de valoración: a. mucha dificultad, b. poca dificultad, c. ninguna dificultad.

La segunda subvariable se refiere a las mejoras de atención, con indicadores como: Mejora en la concentración y enfoque visual, Aumento de la atención auditiva, Mejoras en la atención dividida, Desarrollo de la atención selectiva, Aumento de la autorregulación de la atención. Se diseñaron 5 preguntas con criterios de valoración: a. Mucha, b. Poca, c. Ninguna.

La operacionalización de esta variable tiene como objetivo responder dos preguntas clave: Identificar cuáles son las dificultades en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán y reconocer cuáles son las evidencias de mejoras en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán una vez aplicadas las actividades lúdicas.

3.3 Fase III: Descripción del instrumento y técnica de recolección de datos.

Para la recolección de datos de esta investigación, se utiliza una técnica cualitativa:

- **Hoja de observación de campo:** Se empleó la observación de campo como metodología y se diseñaron tres hojas de observación para los distintos momentos de la investigación: pre-test, intervención y post-test. Estas hojas contienen 20 ítems evaluados en diferentes niveles: a. muy aplicable, b. regularmente aplicable, c. no aplicable, a. mucha dificultad, b. poca dificultad, c. ninguna dificultad, a. mucha, b. poca, c. ninguna.

Este instrumento permite analizar las variables de actividades lúdicas y atención, proporcionando datos para responder a los objetivos específicos de la investigación, que son detallar las actividades lúdicas, identificar las dificultades en la atención, y reconocer las mejoras evidentes después de la intervención.

- **Confiabilidad y validez externa del instrumento:**

Para garantizar la confiabilidad y validez externa, el instrumento fue revisado por un especialista en educación especial, quien evaluó aspectos clave como el constructo, el criterio y el contenido. Tras sus recomendaciones, se realizaron

ajustes para asegurar que los instrumentos fueran apropiados para la recolección de datos.

3.4 Fase IV: Procedimiento

Etapa 1: El título preliminar de la investigación fue modificado tras la evaluación por parte de expertos, adaptándose a los objetivos y enfoque del estudio. El título final aprobado fue: " Actividades lúdicas aplicables para la atención. Estudiantes con discapacidad intelectual leve. Escuela Bilingüe de Volcán". A partir de ahí, se identificó el problema de investigación, se formularon las preguntas y se destacó la relevancia del tema.

Etapa 2: Para iniciar la investigación, se definieron los antecedentes y el contexto del problema, recopilando estudios previos realizados en los últimos 10 años. Aunque hubo pocos estudios sobre el tema, se seleccionaron los más relevantes, lo que permitió establecer los objetivos generales y específicos, así como las variables principales: actividades lúdicas y atención.

Etapa 3: En esta fase, se diseñó la metodología, optando por un enfoque cualitativo de investigación-acción observacional, lo que permitió un seguimiento detallado del aprendizaje de los estudiantes antes, durante y después de la intervención. Además, se desarrolló el instrumento de recolección de datos.

Etapa 4: Se realizó una revisión exhaustiva de artículos previos para sustentar el marco teórico, recopilando perspectivas y opiniones de diversos autores para fundamentar la investigación.

Etapa 5: Se seleccionó la población y muestra de estudiantes con discapacidad intelectual leve en la escuela Bilingüe de Volcán, estableciendo criterios de inclusión y exclusión. Se eligió una muestra no probabilística por conveniencia.

Etapa 6: En esta fase, se realizó la recolección de datos, aplicando el instrumento en tres momentos clave: pretest, intervención y post-test.

Etapa 7: Los datos cualitativos obtenidos fueron analizados, buscando patrones que permitan identificar dificultades y mejoras en el aprendizaje de los estudiantes tras la intervención.

Etapa 8: Los resultados fueron interpretados comparándolos con estudios previos, evaluando el impacto positivo de la intervención docente en el aprendizaje de los estudiantes.

Etapa 9: Finalmente, se redactaron conclusiones y recomendaciones basadas en el análisis de los resultados, sugiriendo mejoras en las prácticas docentes y en el apoyo a los estudiantes con discapacidad intelectual leve.

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En esta parte del trabajo de investigación, se presentan y examinan los resultados obtenidos mediante la investigación, los cuales están dirigidos a responder las preguntas formuladas en el estudio y a cumplir con los objetivos establecidos, fundamentándose en una recopilación de datos con un enfoque cualitativo.

Para valorar los progresos alcanzados, es imprescindible incluir aquí los objetivos específicos establecidos desde el inicio de esta exploración, los cuales son:

- Identificar cuáles son las dificultades en la atención presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.
- Detallar cuáles son los tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.
- Reconocer cuáles son las evidencias de mejoras en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán una vez aplicadas las actividades lúdicas.

En este contexto, cada uno de los objetivos definidos se vincula con una etapa específica dentro del proceso de recolección de datos, estructurado de la siguiente forma: en la fase inicial (pre-test), se analizaron las dificultades que presentan los estudiantes; en la etapa intermedia, se documentaron los apoyos proporcionados por el docente; y al finalizar el proceso (post-test), se evaluarán las mejoras observadas.

4.1. Información general de la muestra o grupo seleccionado

Para esta investigación, la población estudiada estuvo conformada por:

(5) Estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán, distribuidos de la siguiente manera:

- Estudiante 2: 8 años, cursa segundo grado.
- Estudiante 3: 10 años, cursa cuarto grado.

4.2. Dificultades en la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.

En este apartado se analiza el primer objetivo específico, el cual busca identificar cuáles son las dificultades en la atención presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán. Este estudio resulta clave para comprender los factores que inciden en su desempeño académico. Para ello, se utilizó como técnica de recolección de información la hoja de observación de campo, la cual evaluó los siguientes aspectos: Dificultades en la atención sostenida. Dificultades en la atención selectiva, Dificultades en la atención dividida, Dificultades en la atención a los detalles, Dificultades en la atención a largo plazo.

A continuación, se exponen los resultados obtenidos en la primera fase de recopilación de información (pre-test).

Tabla 4. Dificultades en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve que asisten a la escuela Bilingüe de Volcán.

N°	Indicadores	mucha dificultad	poca dificultad	ninguna dificultad	Total
1	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe dificultades en la atención sostenida	4	1	0	5
2	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe dificultades en la atención selectiva	3	2	0	5
3	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe dificultades en la atención dividida	5	0	0	5
4	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe dificultades en la atención a los detalles	4	1	0	5
5	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe dificultades en la atención a largo plazo	5	0	0	5

Escala de medición: mucha dificultad, poca dificultad, ninguna dificultad.

En base a los resultados se observa lo siguiente:

1. Dificultades en la atención sostenida

Resultados:

Mucha dificultad: 4 estudiantes

Poca dificultad: 1 estudiante

Ninguna dificultad: 0 estudiantes

La atención sostenida es crucial para mantener el enfoque en una tarea durante

períodos prolongados. Aquí se observa que la gran mayoría de los estudiantes tiene problemas significativos para mantenerse concentrados en una sola actividad sin distraerse. Esto puede afectar su capacidad para completar tareas académicas o seguir instrucciones prolongadas.

La dificultad en la atención sostenida puede estar relacionada con la fatiga cognitiva y la falta de estímulos adecuados para mantener el interés. Sería ideal implementar descansos estratégicos y técnicas como el aprendizaje basado en juegos o la enseñanza multisensorial para mantener su compromiso.

2. Dificultades en la atención selectiva

Resultados:

Mucha dificultad: 3 estudiantes

Poca dificultad: 2 estudiantes

Ninguna dificultad: 0 estudiantes

La atención selectiva permite enfocarse en información relevante y filtrar distracciones. En este caso, la mayoría de los estudiantes presenta problemas para ignorar estímulos irrelevantes, lo que puede hacer que se dispersen fácilmente en el aula.

Este tipo de dificultad es común en estudiantes con discapacidad intelectual leve, ya que su cerebro procesa múltiples estímulos sin priorizar lo más importante. Estrategias como señales visuales o auditivas pueden ayudarles a redirigir la atención hacia lo esencial.

3. Dificultades en la atención dividida

Resultados:

Mucha dificultad: 5 estudiantes

Poca dificultad: 0 estudiantes

Ninguna dificultad: 0 estudiantes

La atención dividida permite atender varias tareas simultáneamente. Aquí, todos los estudiantes presentan una gran dificultad en esta área, lo que significa que tienen problemas para procesar más de un estímulo a la vez. Esto puede generar frustración en situaciones donde deben escuchar al docente y escribir al mismo tiempo.

El hecho de que todos los estudiantes tengan problemas en este aspecto indica que se requieren enfoques específicos, como la enseñanza secuencial y el refuerzo de una tarea a la vez. Técnicas como la repetición guiada pueden ser útiles.

4. Dificultades en la atención a los detalles

Resultados:

Mucha dificultad: 4 estudiantes

Poca dificultad: 1 estudiante

Ninguna dificultad: 0 estudiantes

La atención a los detalles es esencial para el aprendizaje preciso. En este grupo, la mayoría de los estudiantes no logra enfocarse en aspectos pequeños o específicos de una tarea, lo que puede llevar a errores frecuentes en lectura, escritura y resolución de problemas.

Es importante trabajar con estrategias visuales y ejercicios que fomenten la observación detallada, como los juegos de diferencias o las actividades de

clasificación. También, se podría reforzar la retroalimentación constante para ayudarles a notar sus errores y corregirlos.

5. Dificultades en la atención a largo plazo

Resultados:

Mucha dificultad: 5 estudiantes

Poca dificultad: 0 estudiantes

Ninguna dificultad: 0 estudiantes

La atención a largo plazo es clave para la retención de información. Todos los estudiantes tienen problemas en esta área, lo que sugiere que olvidan rápidamente lo aprendido o tienen dificultades para mantener el hilo de una actividad extendida.

Este hallazgo resalta la necesidad de reforzar la memoria a través de estrategias como la repetición espaciada y el uso de ayudas visuales. Implementar herramientas como mapas mentales podría ser una excelente opción para mejorar la retención.

Las dificultades en la atención sostenida, selectiva, dividida, a los detalles y a largo plazo pueden impactar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente aquellos con discapacidad intelectual leve. Para atenuar estos desafíos, es fundamental implementar estrategias que favorezcan la concentración y la retención de información, como el uso de apoyos visuales, la enseñanza multisensorial y la gamificación del aprendizaje. Además, el uso de tecnologías adaptativas y métodos de organización de apuntes puede potenciar la autonomía del estudiante y mejorar su capacidad para procesar información de manera más efectiva.

Según Pérez (2020), el uso de herramientas tecnológicas inclusivas, como plataformas que adaptan contenidos educativos a estudiantes con dificultades de atención, ha demostrado ser una solución efectiva para mejorar su experiencia de aprendizaje y facilitar su desarrollo cognitivo.

4.3 Detallar cuáles son los tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.

El segundo objetivo específico tiene como propósito describir las distintas actividades lúdicas que pueden implementarse para facilitar la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve en la escuela Bilingüe de Volcán. Para ello, el registro de observación en campo abarca los siguientes aspectos: Juegos de Memoria, Rompecabezas, Bingo de Números o Letras, Juegos de clasificación, Juegos de Imitación, Juegos de Secuencias, Juegos de Espejo, Juegos con Instrucciones Verbales, Juegos de Trazado, Actividades de Juego Sensorial.

A continuación, se exponen los resultados obtenidos en la segunda fase del proceso de recopilación de datos (Durante o fase de desarrollo).

Tabla 5. Tipos de actividades lúdicas que son aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve que asisten a la escuela Bilingüe de Volcán

N°	Indicadores	muy aplicable	regularmente aplicable	no fue aplicable	Total
1	El juego de memoria fue aplicable para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	3	2	0	5
2	El rompecabezas fue aplicable para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	5	0	0	5

3	El bingo de Números o Letras fue aplicable para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	4	1	0	5
4	Los juegos de clasificación de Números o Letras fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	4	1	0	5
5	Los juegos de imitación fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	5	0	0	5
6	Los juegos de secuencias fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	4	1	0	5
7	Los juegos de espejos fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	4	1	0	5
8	Los juegos con instrucciones verbales fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	4	1	0	5
9	Los juegos de trazado fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	5	0	0	5
10	Actividades de Juego Sensorial fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.	5	0	0	5

Escala de medición: muy aplicable, regularmente aplicable, no fue aplicable.

De acuerdo con los resultados presentados, se observa lo siguiente:

1. Juego de memoria

Resultados:

- **Muy aplicable:** 3 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 2 estudiantes
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

El juego de memoria ayudó a la mayoría de los estudiantes a mejorar su atención, aunque en algunos casos su efectividad fue moderada.

Puede ser beneficioso aumentar la dificultad de estos juegos gradualmente para potenciar sus habilidades de retención y concentración.

2. Rompecabezas

Resultados:

- **Muy aplicable:** 5 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 0 estudiantes
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

Este fue el juego más efectivo, ya que requirió concentración y habilidades de resolución de problemas.

Su alta aplicabilidad indica que es una herramienta ideal para mejorar la atención en estos estudiantes. Se podrían introducir rompecabezas con temáticas educativas para reforzar conceptos clave.

3. Bingo de números o letras

Resultados:

- **Muy aplicable:** 4 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 1 estudiante
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

El bingo fue altamente efectivo para mejorar la atención selectiva y la discriminación visual y auditiva.

Se pueden explorar variantes del bingo con palabras clave o secuencias matemáticas para integrar más contenido educativo.

4. Juegos de clasificación de números o letras

Resultados:

- **Muy aplicable:** 4 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 1 estudiante
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

Este juego mejoró la capacidad de los estudiantes para organizar información y reforzó su atención selectiva. Sin embargo, un estudiante tuvo dificultades, lo que sugiere que la complejidad de la actividad puede haber sido un factor. Para mejorar su efectividad, sería útil comenzar con ejercicios simples de clasificación y aumentar progresivamente la dificultad. Se pueden utilizar ayudas visuales como tarjetas con colores llamativos para facilitar el proceso.

5. Juegos de imitación

Resultados:

- **Muy aplicable:** 5 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 0 estudiantes
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

Todos los estudiantes respondieron positivamente a estos juegos, lo que indica que la imitación es una herramienta efectiva para captar su atención. La imitación refuerza la memoria y la conexión con el entorno.

Es un hallazgo importante, ya que sugiere que estos estudiantes aprenden mejor mediante la observación y la repetición de movimientos. Sería ideal implementar más ejercicios que impliquen modelado y participación activa del docente o de sus compañeros.

6. Juegos de secuencias

Resultados:

- **Muy aplicable:** 4 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 1 estudiante
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

Este tipo de juegos requiere memoria y planificación, y aunque fue altamente

aplicable para la mayoría, un estudiante tuvo dificultades, lo que puede indicar problemas con la memoria operativa.

Se pueden introducir ayudas visuales o estrategias como la repetición guiada para reforzar la comprensión de secuencias. Además, se puede utilizar historias o canciones con patrones repetitivos para facilitar la retención.

7. Juegos de espejos

Resultados:

- **Muy aplicable:** 4 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 1 estudiante
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

Los juegos de espejos fomentan la coordinación y la autorregulación. Aunque fueron efectivos, un estudiante tuvo dificultades, lo que sugiere que pueden requerir más práctica o adaptación.

Puede ser útil realizar estos ejercicios en pares, permitiendo que un compañero sirva de modelo. Además, se pueden introducir instrucciones más sencillas para que sean accesibles a todos.

8. Juegos con instrucciones verbales

Resultados:

- **Muy aplicable:** 4 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 1 estudiante
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

Estos juegos fortalecen la comprensión auditiva y la capacidad de seguir órdenes. A pesar de su alta aplicabilidad, un estudiante tuvo dificultades, lo que sugiere que puede requerir apoyo visual complementario.

Es importante combinar estas actividades con gestos o imágenes para reforzar la comprensión. Se podría implementar un enfoque multisensorial, donde los estudiantes escuchen, vean y toquen elementos relacionados con las instrucciones.

9. Juegos de trazado

Resultados:

- **Muy aplicable:** 5 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 0 estudiantes
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

Este tipo de juegos fue completamente efectivo para todos los estudiantes. Esto sugiere que el desarrollo de la motricidad fina y la coordinación visual-manual es clave para mejorar su atención. Se pueden agregar ejercicios más desafiantes con colores y figuras más complejas para continuar estimulando su concentración. También podrían combinarse con música relajante para mejorar la experiencia sensorial.

10. Actividades de juego sensorial

Resultados:

- **Muy aplicable:** 5 estudiantes
- **Regularmente aplicable:** 0 estudiantes
- **No fue aplicable:** 0 estudiantes

El juego sensorial resultó altamente beneficioso, lo que indica que la estimulación táctil y kinestésica es un gran recurso para mejorar la atención en estos estudiantes.

Este tipo de actividades deberían ser una parte central de su rutina de aprendizaje.

Se podrían incluir materiales como arena, plastilina o texturas variadas para potenciar su concentración y participación activa.

Los juegos educativos, como los de memoria, rompecabezas y clasificación, han demostrado ser altamente efectivos para mejorar la atención y la retención de información en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Los resultados de las actividades realizadas muestran que estos juegos no solo refuerzan la atención sostenida y selectiva, sino que también contribuyen a mejorar la coordinación motriz y la memoria operativa.

A través de la gradual complejidad de las actividades, como los juegos de secuencias o de imitación, los estudiantes pueden beneficiarse de una mayor estimulación cognitiva, lo que facilita su concentración y el aprendizaje de nuevos conceptos. Además, el uso de recursos visuales y táctiles, como los juegos sensoriales y de trazado, refuerza la experiencia de aprendizaje multisensorial, optimizando los procesos cognitivos y motivacionales.

Según el artículo de Hernández (2024), la gamificación y las técnicas de aprendizaje activas son esenciales en la educación inclusiva, ya que promueven la participación y el aprendizaje significativo, especialmente en estudiantes con dificultades cognitivas.

4.4 Tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán

Este análisis tiene como objetivo identificar las evidencias atención en los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán, luego de la implementación de actividades lúdicas, en particular tras haber recibido orientación pedagógica especializada. A través de la observación y el estudio del desempeño académico de los alumnos, se pretende determinar en qué

áreas se han producido mejoras. Para ello, se tomará en cuenta los siguientes indicadores registrados en la hoja de observación de campo: Mejora en la concentración y enfoque visual, Aumento de la atención auditiva, Mejoras en la atención dividida, Desarrollo de la atención selectiva, Aumento de la autorregulación de la atención.

A continuación, se exponen los resultados obtenidos en la etapa final de recopilación de datos (post-test).

Tabla 6. Evidencias de mejoras que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve que asisten a la escuela Bilingüe de Volcán una vez aplicadas las actividades lúdicas para la atención.

N°	Indicadores	mucha	poca	ninguna	Total
1	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra mejora en la concentración y enfoque visual	4	1	0	5
2	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra aumento de la atención auditiva	4	1	0	5
3	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra mejoras en la atención dividida	5	0	0	5
4	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra desarrollo de la atención selectiva	5	0	0	5
5	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra aumento de la autorregulación de la atención	4	1	0	5

Escala de medición: mucha, poca, ninguna.

1. Mejora en la concentración y enfoque visual

Resultados:

- **Mucha mejora:** 4 estudiantes
- **Poca mejora:** 1 estudiante
- **Ninguna mejora:** 0 estudiantes

La mayoría de los estudiantes logró una mejora notable en su capacidad de concentración, lo que sugiere que los juegos contribuyeron a fortalecer su enfoque.

Es clave seguir reforzando estas actividades y complementar con ejercicios de mindfulness para aumentar su efectividad.

2. Aumento de la atención auditiva

Resultados:

- **Mucha mejora:** 4 estudiantes
- **Poca mejora:** 1 estudiante
- **Ninguna mejora:** 0 estudiantes

El hecho de que la mayoría de los estudiantes haya mejorado su atención auditiva indica que las estrategias aplicadas fueron efectivas.

Será ideal complementar con ejercicios de escucha activa y juegos de reconocimiento auditivo.

3. Mejoras en la atención dividida

Resultados:

- **Mucha mejora:** 5 estudiantes
- **Poca mejora:** 0 estudiantes
- **Ninguna mejora:** 0 estudiantes

Hubo una mejora total en la atención dividida, lo que es un resultado sumamente positivo.

Este avance debe reforzarse con actividades que combinen diferentes tipos de estímulos al mismo tiempo.

4. Desarrollo de la atención selectiva

Resultados:

- **Mucha mejora:** 5 estudiantes
- **Poca mejora:** 0 estudiantes
- **Ninguna mejora:** 0 estudiantes

Todos los estudiantes mejoraron su capacidad para enfocarse en estímulos específicos y filtrar distracciones. Esto sugiere que las actividades aplicadas fueron muy efectivas en este aspecto.

Para seguir reforzando esta mejora, se pueden aplicar ejercicios con tareas graduales que aumenten su complejidad, desafiándolos a identificar detalles clave en diferentes contextos.

5. Aumento de la autorregulación de la atención

Resultados:

- **Mucha mejora:** 4 estudiantes
- **Poca mejora:** 1 estudiante
- **Ninguna mejora:** 0 estudiantes

La autorregulación de la atención mejoró en la mayoría de los estudiantes, aunque uno aún muestra dificultades. Esto puede estar relacionado con la falta de estrategias de autocontrol.

Se puede introducir técnicas de autocontrol, como el uso de temporizadores visuales o la enseñanza de estrategias de pausa y respiración profunda. Esto ayudará a los estudiantes a gestionar mejor su tiempo y concentración.

Las actividades diseñadas para mejorar la concentración, la atención auditiva y la autorregulación de la atención han demostrado ser altamente efectivas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes con discapacidad intelectual leve.

Los juegos que se emplearon ayudaron a los estudiantes a mejorar su capacidad para concentrarse, filtrar distracciones y dividir su atención, lo cual es fundamental para su rendimiento académico. Sin embargo, para seguir promoviendo estos avances, es necesario incorporar técnicas adicionales, como el mindfulness, la escucha activa y el uso de estrategias de autocontrol. Además, al aumentar gradualmente la complejidad de las actividades, se puede fomentar el desafío cognitivo y la autonomía en los estudiantes.

Según García (2023), las actividades de atención, como el mindfulness y las estrategias de autorregulación, son esenciales en la educación especial, ya que permiten que los estudiantes desarrollen habilidades para gestionar su enfoque y atención de manera más eficaz, mejorando su rendimiento académico y social.

CONCLUSIONES

Al finalizar esta investigación titulado las actividades lúdicas aplicables que favorecen mejoras en el desarrollo integral, fomentando el aprendizaje, socialización y bienestar emocional en los estudiantes de la Escuela Bilingüe de volcán, se logra obtener resultados efectivos en algunas actividades aplicadas enfocadas en los objetivos planteados en base a estos resultados se plantean las siguientes conclusiones:

- Los estudiantes de la Escuela Bilingüe de Volcán enfrentaban dificultades en la atención sostenida, la atención dividida y la atención a largo plazo con problemas para mantenerse concentrados en sus tareas, sin embargo, no cuentan con suficiente ayuda de los padres. (Ver tabla 4, página 62).
- Actividades aplicadas como rompecabezas, bingo de letras, juegos de memorias fueron muy efectivos para mejorar la concentración, habilidades de resolución de problemas, la mejora de la atención selectiva, la discriminación visual y auditiva de los estudiantes y así lograr un mejor aprendizaje. (Ver tabla 5, página 66).
- Los estudiantes mostraron mejoras en las actividades con instrucciones verbales dando resultados positivos favoreciendo la concentración, atención auditiva lo que es esencial para los estudiantes con discapacidad intelectual.
- La aplicación de las actividades ajustadas a sus capacidades los estudiantes pueden experimentar logros reales que aumentan su autoconfianza y motivación para seguir aprendiendo y enfrentando nuevos desafíos. (Ver tabla 6, página 73).
- La importancia de las actividades lúdicas en la comunidad educativa no solo ayuda al aprendizaje, sino que también fortalecen vínculos afectivos en la familia, comunidad y la escuela facilitando la comunicación entre estudiantes y adultos.

RECOMENDACIONES Y LIMITACIONES

RECOMENDACIONES:

- Estructurar las actividades para mejorar la atención sostenida en sesiones más cortas y variadas, utilizando ayudas visuales y auditivas proporcionando descansos regulares para evitar la fatiga.
- Diseñar sesiones para proporcionar instrucciones claras y concisas, utilizando apoyos visuales que guíen a los estudiantes hacia lo que deben prestar atención. La repetición de indicaciones también puede ayudar a garantizar que los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos.
- Establecer para mejorar la atención a largo a plazo metas claras y alcanzables, ofrecer retroalimentación constante y organizar las tareas de manera que los estudiantes puedan ver su progreso a lo largo del tiempo.
- Es importante conocer el nivel y las necesidades del niño para adaptar juegos al nivel cognitivo no a la edad cronológica valorando si requiere apoyos visuales, auditivos o físicos.

- **LIMITACIONES:**

- La asistencia de los estudiantes promueve el avance hacia el aprendizaje por lo que no fue muy regular en el tiempo que se implementaron las actividades debido citas médicas.

- El periodo para realizar las actividades fue bastante limitado para realizar todos los juegos propuestos para lograr ver las observaciones de los estudiantes, pero en algunas si se logró los resultados.

- Los espacios del aula no son adecuados para realizar actividades al aire libre muchos juegos requieren materiales específicos o tecnologías que no siempre están disponibles en la escuela.

- La percepción de que jugar no es aprender algunos docentes, padres de familia, directivos pueden considerar el juego como una pérdida de tiempo sino se planifica bien el juego puede perder su intencionalidad pedagógica y convertirse solo en entretenimiento, sin lograr los objetivos de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albán, J., Naranjo, T., (2020). Inclusión educativa de estudiantes con discapacidad intelectual: un reto pedagógico para la educación formal.
<file:///C:/Users/Mariclare/Downloads/Dialnet-InclusionEducativaDeEstudiantesConDiscapacidadInte-7898156.pdf>
- Alí, S., Blanco, R., (2014). Discapacidad intelectual, evolución social del concepto.
https://repositorio.unne.edu.ar/bitstream/handle/123456789/48788/RIUNN_E_FODO_AR_Ali-Blanco.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Antequera, M., et al., (2014). Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo derivadas de discapacidad intelectual.
https://sidinico.usal.es/idocs/F8/FDO23846/apoyo_educativo_discap_intel_ectual.pdf
- Asociación Americana de Psiquiatría., (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5).
- Balanta, et al, (2015). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto – escritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “niño Jesús de atocha” de la ciudad de Cali, Colombia.
Recuperado de:
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/9cdd4d78-099b-4ea1-ad9e-f61a9649dbb8/content>
- Ballesteros, S., (2014). Habilidades cognitivas básicas: formación y deterioro.
<https://elibro.net/es/ereader/udelas/48756?page=2>.
- Barrios, D., et al., (2014). Guía de Orientación para Docentes que atienden estudiantes con Discapacidad Intelectual.

- Bedoya, N., et al., (2023). Aportes a una educación inclusiva dirigida a estudiantes con discapacidad Intelectual: estrategias evaluativas, ajustes y apoyos.
- Bernabéu, E., (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/47141/6-2-3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Blumen, S., (2014). El desarrollo de las habilidades cognitivas según los avances en las teorías psicológicas.
- Cabrera, J., y Silva, G. (2020). El rol del juego en la estimulación cognitiva de estudiantes con discapacidad intelectual leve. Revista de Psicología y Educación.
- Campo, A., et al., (2022). Discapacidad intelectual.
- CIEDU. (2018). “Estudio Diagnóstico sobre la Educación Inclusiva en las distintas escuelas y regiones de Panamá”. <https://ciedupanama.org/wp-content/uploads/2020/09/Estudio-diagn%C3%B3stico-sobre-la-educaci%C3%B3n-inclusiva-en-las-distintas-escuelas-y-regiones-de-Panam%C3%A1.pdf>
- Cisneros, E., (2027). La práctica docente del maestro de apoyo. https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_16/ponencias/1405-F.pdf
- Clark, Y., Hernández, M., (2023). Discapacidad intelectual, ¿qué sabemos? <file:///C:/Users/Mariclare/Downloads/1938-9045-2-PB.pdf>

- Cuasapud, J. y Maiguashca M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica, Ecuador. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/367028615 Estrategias ludicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educacion General Basica](https://www.researchgate.net/publication/367028615_Estrategias_ludicas_para_la_mejora_de_la_lectoescritura_en_alumnos_de_Educacion_General_Basica)
- Cuesta, J., et al., (2023). Discapacidad intelectual: una interpretación en el marco del modelo social de la discapacidad. <https://www.redalyc.org/journal/5886/588662103007/html/>
- Demera, K., et al., (2020). Memorización y pensamiento crítico-reflexivo en el desarrollo del aprendizaje. <file:///C:/Users/Mariclare/Downloads/Dialnet-MemorizacionYPensamientoCriticoReflexivoEnElDesarr-7539696.pdf>
- Fernández, M., y Ruiz, V. (2019). Intervenciones lúdicas en el aula para niños con discapacidad intelectual leve: Un enfoque inclusivo. Revista Internacional de Investigación Educativa.
- Fernández, P., y Navarro, V. (2020). Métodos interactivos para mejorar la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Psicología y Educación Inclusiva.
- Flores, V., García, I., (2016). Apoyos que reciben estudiantes de secundaria con discapacidad en escuelas regulares: ¿Corresponden a lo que dicen las leyes? <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v40n2/2215-2644-edu-40-02-00035.pdf>
- Flórez, J., (2015). Discapacidad intelectual: ¿Qué es? ¿Qué define? ¿Qué se pretende?

<https://www.downciclopedia.org/images/neurobiologia/Discapacidad-intelectual.pdf>

García, P. (2018). El juego como herramienta pedagógica en la educación infantil para niños con TEA. Editorial Educativa. Recuperado de: <https://ejemplo.com/garcia-juego-tea>

García, S., & Ramos, D. (2024). La interacción social y su efecto sobre la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Revista de Educación y Diversidad.

Gómez, R., y Rodríguez, F. (2018). El entorno emocional y su impacto en la atención de estudiantes con discapacidad intelectual. Revista Latinoamericana de Psicopedagogía.

González, M. (2017). El juego como herramienta educativa en la atención a estudiantes con discapacidad intelectual leve. Revista de Psicología Educativa

González, T., Triana, D., (2018). Actitudes de los docentes frente a la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales. <https://www.redalyc.org/journal/834/83460719002/html/>

Guerra, S., (2017). Los estudiantes con necesidades educativas especiales. Recursos y apoyos para su atención educativa. <https://www.redalyc.org/journal/5739/573962519003/html/>

Gutiérrez, R., Gómez, R., (2017). El trabajo interdisciplinario. Reflexiones del profesor de apoyo sobre su funcionalidad en los servicios de educación especial. <https://www.redalyc.org/journal/4981/498154006001/html/>

- Heredia, Y., Sánchez, A., (2020). Teorías del aprendizaje en el contexto educativo.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5-LuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&ots=CDt6wIWYyGw&sig=MH1Uu-w0ela4zSOyAsM2fKMFeLY#v=onepage&q&f=false>
- Hernández, F., y Gómez, P. (2016). La intervención pedagógica a través de juegos para el aprendizaje en estudiantes con discapacidad intelectual. Psicopedagogía y Aprendizaje.
- Hernández, O., Amba, A., y Sepúlveda, F., (2021). Modelo de apoyo para personas con discapacidad intelectual y su impacto en la calidad de vida. https://www.researchgate.net/publication/350190305_modelo_de_apoyo_para_personas_con_discapacidad_intelectual_y_su_impacto_en_la_calidad_de_vida_support_model_for_people_with_intellectual_disabilities_and_its_impact_on_quality_of_life_amandio_jamba_2
- Herrera, F., (2016). Habilidades cognitivas.
<https://www.elmayorportaldegerencia.com/Documentos/Coaching/%5BPD%5D%20Documentos%20-%20Habilidades%20cognitivas.pdf>
- Jiménez, L. (2017). Intervenciones lúdicas en educación inclusiva. McGraw-Hill.
<https://mcgrawhill.com/intervenciones-ludicas>
- López, A. (2021). El juego como medio de inclusión para estudiantes con discapacidad intelectual. Revista Latinoamericana de Educación Especial.
- López, A., y González, S. (2022). Entornos estructurados para el fomento de la atención en estudiantes con discapacidad intelectual. Revista Internacional de Psicología Educativa.

- López, M. (2019). El juego como herramienta educativa: Nuevas estrategias para el aprendizaje. Editorial Alianza. <https://editorialalianza.com/juego-herramienta-educativa>
- Luque, M., Luque, D., (2016). Discapacidad intelectual: consideraciones para su intervención psicoeducativa.
- Martínez, D. (2016). Recursos lúdicos para la educación especial. Editorial Universitaria. <https://editorialuniversitaria.com/juegos-cartas>
- Martínez, E. (2019). Estrategias lúdicas para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en el aula. Educación Inclusiva.
- Martínez, L., y Pérez, J. (2017). Estrategias de atención para estudiantes con discapacidad intelectual leve. Revista de Psicología y Educación.
- Mendoza, C., Maldonado, E., (2019). Revisión de las teorías y modelos incidentes en el desarrollo. <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2019/epi191a.pdf>
- Ministerio de Educación de Panamá. (2021). Estudio sobre la implementación de actividades lúdicas en el aula para estudiantes con discapacidad intelectual leve. Panamá: Ministerio de Educación.
- Organización Mundial de la Salud. (2023). La efectividad de las actividades lúdicas en la mejora de la atención de estudiantes con discapacidad intelectual leve. Ginebra: OMS.
- Pérez, L., y Sánchez, R. (2018). La influencia del juego en el desarrollo cognitivo y social de niños con discapacidad intelectual leve. Revista de Investigación en Psicopedagogía.

- Pérez, M., y Castillo, T. (2021). Uso de ayudas visuales para mejorar la atención en niños con discapacidad intelectual leve. *Revista de Psicología Aplicada*.
- Ramírez, J., y Fernández, A. (2020). Actividades lúdicas y su impacto en la atención de niños con discapacidad intelectual leve. *Revista de Estudios Pedagógicos*.
- Rappoport, S., Echeita, G., (2018). El docente, los profesionales de apoyo y las prácticas de enseñanza: aspectos clave en la configuración de aulas inclusivas. <https://es.scribd.com/document/478708872/2018-Soledad-Rappoport-Gerardo-Echeita-El-docente-practicas-de-ensenanza-pdf>
- Reyes, T. y Arrieta, B. (2014) Influencia de las actividades lúdicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales de los alumnos de educación primaria, Venezuela. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5655339>
- Romero, Y., Tapia, F., (2014). Desarrollo de las habilidades cognitivas en niños de edad escolar. <https://www.redalyc.org/pdf/904/90432809008.pdf>
- Salazar, C. (2017). El juego como herramienta para el desarrollo de habilidades en niños con discapacidad intelectual leve. *Revista de Educación Especial y Terapias*.
- Salazar, F., y Herrera, M. (2020). Reforzadores positivos en el aula: Una estrategia para mejorar la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve. *Revista Latinoamericana de Psicología*.
- Sánchez, J., y Díaz, M. (2019). Mindfulness y atención en niños con discapacidad intelectual leve. *Revista de Psicología Educativa*.

- Sandoval, M., et al., (2019). El desempeño profesional del profesorado de apoyo y sus aportaciones al desarrollo de una educación inclusiva. <file:///C:/Users/Mariclare/Downloads/Dialnet-ElDesempenoProfesionalDelProfesoradoDeApoyoYSusApo-7154617.pdf>
- Sierra, J., y Ramírez, P. (2021). Estrategias de alternancia de actividades para mejorar la atención en niños con discapacidad intelectual. *Psicología Educativa*.
- Sinisterra, E., Fernández, A., (2022). Carencias del profesorado de básica primaria para la atención de estudiantes con discapacidad intelectual leve en la enseñanza del área de matemáticas. <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/plumillaeducativa/articloe/view/4618>
- UNESCO. (2022). El impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje de estudiantes con discapacidad intelectual leve en América Latina y otras regiones. París: UNESCO.
- UNICEF, MINERD. (2022). Aprendizaje para la Inclusión Educativa de todos y todas con énfasis en Discapacidad Intelectual.
- Universidad Tecnológica de Panamá. (2023). Evaluación de la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve a través de actividades lúdicas en Panamá. Ciudad de Panamá: UTP.
- Valle, C., Miller, A., (2019). Desarrollo de las habilidades cognitivas. <https://elibro.net/es/ereader/udelas/113150?prev=as>

- Vallejo, B., Vallejo, P., (2020). Impacto de las aulas de apoyo para el aprendizaje en los estudiantes con necesidades educativas especiales. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1221/2000>
- Vázquez, L., y Morales, R. (2023). Juegos educativos para mejorar la atención en estudiantes con discapacidad intelectual. Revista de Investigación en Educación Especial.
- Vázquez, R. (2015). La importancia de las actividades lúdicas en la mejora de la atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Educación y Desarrollo.
- Vélez, A., Rivadeneira, F., (2022). Las Habilidades Cognitivas en el Aprendizaje de las Matemáticas de los Estudiantes de 1° de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Fiscal “Portoviejo” del Cantón Portoviejo. <file:///C:/Users/Mariclare/Downloads/Dialnet-LasHabilidadesCognitivasEnElAprendizajeDeLasMatema-8383393.pdf>
- Vilca, E., (2019). El Material Estructurado y El Material No Estructurado. <https://es.scribd.com/document/428105642/El-Material-Estructurado-y-El-Material-No-Estructurado>
- Zurita, M., (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226/1226>

ANEXOS

ANEXO 1

CUADRO DE OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Operacionalización de las variables

Objetivo específico	Variable independiente	Subvariables	Indicadores	Ítems o preguntas	Instrumentos
Detallar cuáles son los tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.	Actividades lúdicas	Tipos de actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de memoria • Rompecabezas • Bingo de números o letras • Juegos de clasificación 	<p>El juego de memoria fue aplicable para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.</p> <p>a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable c. No fue aplicable</p> <p>El rompecabezas fue aplicable para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.</p> <p>a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable c. No fue aplicable</p> <p>El bingo de Números o Letras fue aplicable para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.</p> <p>a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable c. No fue aplicable</p> <p>Los juegos de clasificación de</p>	Hoja de observación de campo

			<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de Imitación • Juegos de secuencias • Juegos de espejo • Juegos con instrucciones verbales 	<p>Números o Letras fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.</p> <p>a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable c. No fue aplicable</p> <p>Los juegos de imitación fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.</p> <p>a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable c. No fue aplicable</p> <p>Los juegos de secuencias fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.</p> <p>a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable c. No fue aplicable</p> <p>Los juegos de espejos fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela</p>	
--	--	--	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de trazado • Actividades de juego sensorial 	<p>Bilingüe de Volcán. a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable c. No fue aplicable</p> <p>Los juegos con instrucciones verbales fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán. a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable c. No fue aplicable</p> <p>Los juegos de trazado fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán. a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable c. No fue aplicable</p> <p>Actividades de Juego Sensorial fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán. a. Muy aplicable b. Regularmente aplicable</p>	
--	--	--	---	--	--

Objetivo específico	Variable dependiente	Subvariables	Indicadores	Ítems o preguntas	Instrumentos
<p>Identificar cuáles son las dificultades en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.</p>	<p>Atención</p>	<p>Dificultades</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultades en la atención sostenida • Dificultades en la atención selectiva • Dificultades en la atención dividida • Dificultades en la atención a los detalles 	<p>c. No fue aplicable</p> <p>Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe las dificultades en la atención sostenida</p> <p>a. Mucha dificultad b. Poca dificultad c. Ninguna dificultad</p> <p>Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe las dificultades en la atención selectiva</p> <p>a. Mucha dificultad b. Poca dificultad c. Ninguna dificultad</p> <p>Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe las dificultades en la atención dividida</p> <p>a. Mucha dificultad b. Poca dificultad c. Ninguna dificultad</p>	<p>Hoja de observación de campo</p>

<p>Reconocer cuáles son las evidencias de mejoras en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán una vez aplicadas las actividades lúdicas.</p>		<p>Evidencias de mejoras en la atención</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultades en la atención a largo plazo • Mejora en la concentración y enfoque visual • Aumento de la atención auditiva • Mejoras en la atención dividida 	<p>Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe las dificultades en la atención a los detalles</p> <p>a. Mucha dificultad b. Poca dificultad c. Ninguna dificultad</p> <p>Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe las dificultades en la atención a largo plazo</p> <p>a. Mucha dificultad b. Poca dificultad c. Ninguna dificultad</p> <p>Dentro de las evidencias de mejoras en el aprendizaje que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra la memoria y retención de información.</p> <p>a. Mucha b. Poca c. Ninguna</p> <p>Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad</p>	
--	--	---	--	--	--

				<p>intelectual leve se encuentra el aumento de la atención auditiva</p> <p>a. Mucha b. Poca c. Ninguna</p>	
			<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la atención selectiva 	<p>Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra las mejoras en la atención dividida</p> <p>a. Mucha b. Poca c. Ninguna</p>	
			<ul style="list-style-type: none"> • Aumento de la autorregulación de la atención 	<p>Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra el desarrollo de la atención selectiva</p> <p>a. Mucha b. Poca c. Ninguna</p>	
				<p>Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra el aumento de la autorregulación de la atención</p> <p>a. Mucha b. Poca c. Ninguna</p>	

ANEXO 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

HOJA DE OBSERVACIÓN DE CAMPO APLICADA A ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE DE LA ESCUELA BILINGÜE DE VOLCÁN

Objetivo: Identificar cuáles son las dificultades en la atención presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.

N°	Indicadores	mucha dificultad	poca dificultad	ninguna dificultad	Total
1	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe dificultades en la atención sostenida				
2	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe dificultades en la atención selectiva				
3	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe dificultades en la atención dividida				
4	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la atención existe dificultades en la atención a los detalles				
5	Dentro de las dificultades que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve en la				



	atención existe dificultad de atención a largo plazo				
--	--	--	--	--	--

UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
HOJA DE OBSERVACIÓN DE CAMPO
APLICADA A ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE DE
LA ESCUELA BILINGÜE DE VOLCÁN

Objetivo: Detallar cuáles son los tipos de actividades lúdicas aplicables para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán.

N°	Indicadores	muy aplicable	regularmente aplicable	no fue aplicable	Total
1	El juego de memoria fue aplicable para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				
2	El rompecabezas fue aplicable para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				
3	El bingo de Números o Letras fue aplicable para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				

4	Los juegos de clasificación de Números o Letras fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				
5	Los juegos de imitación fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				
6	Los juegos de secuencias fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				
7	Los juegos de espejos fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				
8	Los juegos con instrucciones verbales fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				
9	Los juegos de trazado fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				
10	Actividades de Juego Sensorial fueron aplicables para desarrollar atención en estudiantes con discapacidad intelectual leve de la escuela Bilingüe de Volcán.				



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
HOJA DE OBSERVACIÓN DE CAMPO
APLICADA A ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE DE
LA ESCUELA BILINGÜE DE VOLCÁN

Objetivo: Reconocer cuáles son las evidencias de mejoras en la atención que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual leve de la Escuela Bilingüe de Volcán una vez aplicadas las actividades lúdicas.

N°	Indicadores	mucha	poca	ninguna	Total
1	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra mejora en la concentración y enfoque visual				
2	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra aumento de la atención auditiva				
3	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra mejoras en la atención dividida				
4	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra desarrollo de la atención selectiva				

5	Dentro de las evidencias de mejoras en la atención que presenta el estudiante con discapacidad intelectual leve se encuentra aumento de la autorregulación de la atención				
---	---	--	--	--	--

ANEXO 3

PLANIFICACIONES



Universidad Especializadas de las Américas
Extensión de Chiriquí
Licenciatura en Educación Especial
Secuencia Didáctica basada en el DUA.

<p>TEMA: Actividades lúdicas aplicables para la atención. ÁREAS DE DOMINIO DE APRENDIZAJE: atención, concentración, percepción visual, discriminación visual, percepción, coordinación visomotora.</p>	
<p>SEMANA: 15 al 31 octubre 2025</p>	
<p>BARRERAS QUE BUSCO ELIMINAR</p>	<p><u>arquitectónica:</u> El espacio del aula es bastante reducido para la realización de las actividades, las mesas de trabajo y las sillas no son las adecuadas.</p> <p><u>Comunicativas:</u> Falta de uso de la comunicación, poco lenguaje.</p> <p><u>Actitudinales:</u> dificultades en el manejo de la conducta, atención, concentración, Dominio y mantenimiento de la atención en las actividades</p> <p><u>Prácticas:</u> falta de recursos para el transporte, no hay acceso al uso de la tecnología dentro de las aulas de clases (internet).</p>
<p>Objetivos de Aprendizaje: lúdicas.</p>	<p>Comprobar la aplicabilidad de las actividades lúdicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examinar los tipos de actividades lúdicas
<p>META DE APRENDIZAJE (DFA): Desarrollo de habilidades de habilidades motoras, creatividad, emociones, lenguaje e interacción libre cognitivas y emocionales actividades para mejorar el aprendizaje.</p>	<p>Practico y evaluó las actividades lúdicas Interactuó de forma amigable mediante juegos al aire</p> <p>Desarrollo mediante juegos habilidades sociales,</p> <p>Desarrollo destrezas intelectuales mediante las</p>

<p>APRENDIZAJE FUNDAMENTAL (DFA): Adquirir mediante los juegos una mejora en el desarrollo integral, concentración, atención</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la coordinación motora, visomotora mediante actividades como la rayuela, rompecabezas • Participar en los juegos al aire y sensoriales desarrollando interacciones sociales. 	
<p>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES/ EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE (ATAL)</p>	
<p>RED DE CONOCIMIENTO MÚLTIPLES FORMAS DE PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de Ideas • Preguntas exploratorias • Demostración fichas de rompecabezas • Tarjetas de memorias de animales • Cartillas de Bingo de letras con imágenes • Tarjetas en concreto con los números e imágenes del 1 al 20 • Juegos de secuencias figuras geométricas en concreto • Observa el video de animales
<p>RED ESTRATÉGICA MÚLTIPLES FORMAS DE EXPRESIÓN Y ACCIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arma rompecabeza • Coloca en la cartilla de Bingo armando la palabra y escucha su sonido y escribe • Imita con tu cuerpo los animales y sonidos • Manipulo las fichas de las figuras geométricas • Observo e interactúo con las tarjetas de memorias • Desarrollo actividades de trazados • Observo el espejo y respondo a preguntas • Repito trabalenguas • Observo e imito el juego Simón dice

<p>RED AFECTIVA MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantos • Juegos al aire libre • Adivinanzas • Bailes
<p>RECURSOS Y MATERIALES</p>	<p>Espacios físicos: El aula y Gimnasio Escolar</p> <p>Materiales Didácticos: Tarjetas de animales, cartoncillos, goma. Letras de plásticos, imágenes, páginas, marcadores, espejos, páginas de colores, goma, tijeras.</p> <p>Materiales tecnológicos: internet, computadora, celular, impresora.</p> <p>Recurso Humano: Maestros y estudiantes.</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>DIVERSAS ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbales: Sigue indicaciones y presta atención a los juegos con instrucciones verbales • Completa las actividades de trazados • Reconoce los números de forma ascendente y descendentes • Sigue indicaciones en los juegos de espejos.

ANEXO 4

EVIDENCIAS DE APLICACIÓN

Estudiantes armando rompecabezas



Demostración de juego de memoria animales





Juegos de secuencias figuras geométricas



Clasificación de números



Bingo de Letras



Juegos de espejos



imitación de animales



emociones

imitación de las

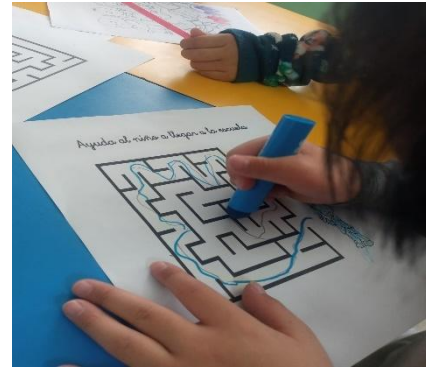


Presentación de juego de preguntas y respuestas

juegos de trazados Laberintos



Presentación juego Simón dice.



Imitando cantar una nota



ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°	Descripción	Página
Cuadro N°1	Aplicación de dinámicas recreativas en el entorno escolar dirigidas a educandos con discapacidad intelectual leve.	8
Cuadro N°2	Uso de actividades lúdicas en la atención en Panamá.	9
Cuadro N°3	Dinámicas recreativas y su influencia en la concentración	10
Cuadro N°4	Uso de actividades lúdicas para mejorar la atención.	10