



# **UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS**

Facultad de Educación Especial y Pedagogía

Escuela de Educación Especial y Atención a la Diversidad

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

Tesis

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA  
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN ESTUDIANTES CON  
DISCAPACIDAD INTELECTUAL: IPHE VERAGUAS.**

Preparado por:

Evelyn Ruiloba, Cédula 9-730-2415

Asesor:

Dr. Enrique Rascón Palacio

Panamá, 2025

## DEDICATORIA

Primeramente, a Dios, por ser la fuente inagotable de fortaleza y sabiduría en cada paso de mi camino. Sin Su guía, nada de lo que hoy celebro hubiera sido posible.

A mi madre, **Elvira García**, quien ha sido para mí ejemplo de valentía y perseverancia; gracias por enseñarme a mantenerme firme aun en los momentos más difíciles y por demostrarme que las adversidades pueden convertirse en oportunidades para crecer.

A la memoria de mi padre, **Orlando Ruiloba**, cuya presencia sigue iluminando mi vida; aunque ya no esté físicamente, su amor, sus enseñanzas y su fortaleza permanecen en mi corazón y me acompañan en cada logro.

A mis hijos, **Diego y Sofía**, quienes son el motor que impulsa mis sueños. Su existencia me motiva a dar siempre lo mejor de mí y a demostrarles que todo esfuerzo tiene su recompensa.

A mi esposo, **Eliseo**, por su fe constante en mis capacidades, por su paciencia y por estar a mi lado en cada etapa de este proceso. Gracias por sostenerme cuando me sentí cansada y por celebrar conmigo cada avance.

A mis hermanos, **Yoselin y Aronis**, por su apoyo incondicional y por recordarme siempre que la familia es un pilar irremplazable.

Evelyn Ruiloba

## AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitirme llegar hasta aquí, por darme fuerzas cuando pensé que no podría avanzar y por abrir caminos donde solo veía obstáculos. A Él encomiendo cada uno de mis pasos.

A mi madre, **Elvira García**, por su amor inagotable y por enseñarme con su ejemplo que la fortaleza nace del corazón. Su apoyo ha sido fundamental para conquistar esta meta. A mi padre, **Orlando Ruiloba**, cuya memoria honra este esfuerzo. Sus palabras, enseñanzas y valores siguen guiando mis decisiones y dándome aliento aun en la distancia eterna.

A mis hijos, **Diego y Sofía**, por ser mi inspiración diaria. Ellos dan sentido a cada sacrificio y son la razón por la que nunca he dejado de avanzar. A mi esposo, **Eliseo**, por creer en mí incluso cuando yo misma dudé. Gracias por acompañarme en cada desvelo, por tu paciencia y por recordarme siempre que era capaz de lograrlo. A mis hermanos, **Yoselin y Aronis**, por estar presentes en todo momento, brindándome apoyo, solidaridad y cariño sincero.

Al profesor **Enrique Rascón**, asesor de esta tesis, por su disponibilidad, orientación y compromiso académico. Su acompañamiento hizo posible transformar una idea en un trabajo culminado. A todos mis familiares y amigos, quienes de una u otra manera me motivaron, me alentaron y caminaron conmigo en este proceso. Su apoyo ha sido invaluable y siempre lo llevaré conmigo.

Evelyn Ruiloba

## RESUMEN

La investigación se centra en el uso de actividades lúdicas como una estrategia de enseñanza para mejorar la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual del Instituto Panameño de Habilitación Especial (IPHE) de Veraguas. El objetivo principal del estudio es analizar cómo se utilizan estas actividades lúdicas y de qué manera contribuyen al fortalecimiento de la resolución de problemas, identificando las actividades aplicadas, describiendo sus efectos y examinando los beneficios que aportan al proceso educativo. En cuanto a la metodología, se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo no experimental, lo que permitió observar la realidad educativa tal como ocurre, sin intervenir en el proceso de enseñanza. La población estuvo formada por docentes que trabajan con estudiantes con discapacidad intelectual en el IPHE Veraguas; se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia, conformada por diez docentes que respondieron una encuesta tipo Likert y cinco que participaron en entrevistas semiestructuradas. Los resultados muestran que el 90% de los docentes utiliza actividades lúdicas en el IPHE Veraguas y que todos coinciden en que estas son útiles para mejorar la resolución de problemas, fomentar la inclusión y apoyar el desarrollo integral de los estudiantes con discapacidad intelectual. En conclusión, las actividades lúdicas se confirman como una estrategia pedagógica esencial para mejorar la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual, respaldando la hipótesis alterna y demostrando que, aunque existan obstáculos, los beneficios obtenidos justifican el esfuerzo y dedicación de los docentes al aplicarlas.

**Palabras claves:** Actividades lúdicas, resolución de problemas, discapacidad intelectual, estrategias pedagógicas, desarrollo cognitivo.

## ABSTRACT

The research focuses on the use of playful activities as a teaching strategy to improve problem-solving skills in students with intellectual disabilities at the Panamanian Institute of Special Rehabilitation (IPHE) in Veraguas. The main objective of the study is to analyze how these playful activities are used and how they contribute to strengthening problem-solving abilities by identifying the activities implemented, describing their effects, and examining the benefits they bring to the educational process. Regarding the methodology, a quantitative approach with a descriptive and non-experimental design was used, which allowed the educational reality to be observed as it naturally occurs, without intervening in the teaching-learning process. The population consisted of teachers who work directly with students with intellectual disabilities at IPHE Veraguas; a non-probabilistic convenience sample was selected, composed of ten teachers who answered a Likert-type survey and five who participated in semi-structured interviews. The results show that 90% of the teachers use playful activities at IPHE Veraguas and that all of them agree that these activities are useful for improving problem-solving skills, promoting inclusion, and supporting the integral development of students with intellectual disabilities. In conclusion, playful activities are confirmed as an essential pedagogical strategy to strengthen problem-solving skills in students with intellectual disabilities, supporting the alternative hypothesis and demonstrating that, despite existing challenges, the benefits obtained justify the teachers' effort and dedication in implementing them.

**Keywords:** Playful activities, problem solving, intellectual disability, pedagogical strategies, cognitive development.

## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN .....	10
1.1. Planteamiento del problema.....	10
1.1.1. Problema de investigación .....	17
1.2. Justificación.....	17
1.3. Hipótesis .....	20
1.4. Objetivos .....	21
1.4.1. Objetivo general .....	21
1.4.2. Objetivos específicos .....	21
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....	23
2.1. Actividades lúdicas .....	23
2.2. Resolución de problemas .....	32
2.3. Discapacidad intelectual.....	37
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	45
3.1. Diseño de investigación y tipo de estudio .....	45
3.2. Población, sujetos y tipo de muestra estadística.....	46
3.3. Variables .....	46
3.3. Instrumento de evaluación y técnicas de recolección de datos.....	47
3.5 Procedimiento .....	48
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	51
4.1. Encuesta a docentes.....	51
4.2. Entrevista a docentes.....	60
CONCLUSIONES.....	65
LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES .....	68
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	71
ANEXOS.....	78
ÍNDICE DE TABLAS.....	87
ÍNDICE DE GRÁFICAS .....	88
ÍNDICE DE FIGURAS.....	89

## INTRODUCCIÓN

La educación inclusiva es hoy uno de los mayores retos dentro del sistema educativo, sobre todo cuando se trabaja con estudiantes con discapacidad intelectual que necesitan estrategias nuevas y eficaces para aprender; en este sentido, las actividades lúdicas se convierten en una buena herramienta porque ayudan a desarrollar habilidades cognitivas importantes, especialmente la resolución de problemas, que es necesario para que estos estudiantes logren mayor autonomía y una mejor integración social; por eso, esta investigación adquiere importancia al analizar cómo el juego puede utilizarse como estrategia de enseñanza para fortalecer estas habilidades en los estudiantes del Instituto Panameño de Habilitación Especial (IPHE) de Veraguas, aportando así información útil sobre prácticas educativas efectivas en la educación especial.

El objetivo principal de este estudio es analizar cómo las actividades lúdicas pueden servir como estrategia para mejorar la capacidad de resolver problemas en los estudiantes con discapacidad intelectual del IPHE Veraguas; para lograrlo, se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo y no experimental, lo que permitió estudiar la realidad educativa tal como ocurre en el entorno natural; además, se aplicaron encuestas tipo Likert a diez docentes y se realizaron entrevistas semiestructuradas a cinco educadores.

En el Capítulo I se presentan los aspectos generales de la investigación: primero, se plantea el problema, explicando la situación actual de los estudiantes con discapacidad intelectual en relación con su dificultad para resolver problemas y el potencial que tienen las actividades lúdicas como apoyo pedagógico; también se expone la justificación; asimismo, se formulan las hipótesis y se establecen los objetivos específicos, para identificar, describir y analizar cómo se aplican las actividades lúdicas y su efecto para mejorar la resolución de problemas.

El Capítulo II desarrolla el marco teórico que da sustento a la investigación; este se divide en tres temas principales: en primer lugar, se estudian las actividades lúdicas desde su definición, las teorías que las explican, su importancia para el desarrollo integral, sus características, tipos y su uso como estrategia didáctica; en segundo lugar, se explica la resolución de problemas, destacando su relación con el juego, las áreas del desarrollo que involucra, los métodos para enseñarla, la importancia de trabajar con situaciones reales y los recursos necesarios; en tercer lugar, se analiza la discapacidad intelectual, abordando su historia, clasificación, dimensiones del funcionamiento humano, ajustes curriculares, desafíos de enseñanza, estrategias educativas y formas de evaluación.

El Capítulo III describe el método de investigación utilizado; en este punto, se explica que el estudio tiene un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo y no experimental; también se detalla la población conformada por estudiantes y docentes del IPHE Veraguas, y se menciona que se usó un muestreo no probabilístico por conveniencia; se definen las variables y se presentan los instrumentos de recolección de datos (una encuesta tipo Likert de 21 ítems y una entrevista de 11 preguntas abiertas) y se describe el procedimiento.

El Capítulo IV muestra los resultados obtenidos a partir de los instrumentos aplicados; entre los principales hallazgos, se destaca que el 90% de los docentes utiliza actividades lúdicas en el IPHE Veraguas y que las adapta a las necesidades particulares de cada estudiante con discapacidad intelectual; también existe un acuerdo total en que estas actividades ayudan a promover la inclusión y el desarrollo integral; sin embargo, se identifican dificultades relacionadas con la formación docente, la disponibilidad de materiales y el apoyo institucional.

# **CAPÍTULO I**

## CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad, estudiantes con discapacidad intelectual enfrentan múltiples dificultades para desarrollar habilidades cognitivas y sociales básica, entre ellas la resolución de problemas; según Guauta, *et al.* (2020) “esta dificultad afecta su desempeño académico y su integración social, limitando sus oportunidades de aprendizaje y desarrollo personal” (p. 16); en este sentido, el uso de actividades lúdicas se presenta como una estrategia educativa potencialmente efectiva para estimular estas habilidades, al promover un aprendizaje dinámico y motivador.

Señala Campo *et al.* (2022) que la discapacidad intelectual “implica dificultades en la resolución de problemas y otras funciones intelectuales y adaptativas, afectando distintos aspectos del aprendizaje y la vida diaria” (p. 51); al ser una de las características principales de esta discapacidad tome importancia esta investigación por lo que se busca analizar el impacto del uso de actividades lúdicas en el fortalecimiento de la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual del IPHE Veraguas.

En un estudio presentado por Fernández (2022) se expuso que “un área poco explorada es la capacidad para resolver problemas en personas con diversidad funcional intelectual” (p. 5); esta falta de estudio limita el desarrollo de estrategias efectivas que puedan apoyar a este grupo en mejorar sus competencias para resolver situaciones cotidianas y desafíos propios de su entorno.

Desde el punto de vista de Flores *et al.* (2025) resaltan la importancia de detectar tempranamente la discapacidad intelectual, ya que un diagnóstico oportuno y preciso permite implementar estrategias de apoyo que favorecen el desarrollo de habilidades clave, especialmente en la resolución de problemas; este proceso de evalúa las capacidades cognitivas, y las habilidades sociales y emocionales.

Otro aspecto fundamental a resaltar es el presentado por Cuesta *et al.* (2019) quien fue citado por Flores *et al.* (2025) señalando así que esto contribuye a que los niños mejoren sus habilidades para interactuar con sus compañeros y, al mismo tiempo, genera conciencia en todos los participantes sobre la diversidad y la relevancia de la inclusión; fomentar un entorno que reconozca y respete las diferencias es necesario para resolver los problemas de una forma más equitativa.

Expone Anilema *et al.* (2024) en su estudio que las actividades lúdicas “provocan un efecto favorable, tanto en el ámbito emocional como social, ya que fomentan una mejor comprensión y aceptación entre los compañeros, al tiempo que refuerzan la confianza y autoestima de los alumnos, especialmente aquellos con discapacidad intelectual” (p. 694); esta transformación ha contribuido a crear un contexto educativo más efectivo y acogedor para los estudiantes.

La educación inclusiva representa un desafío, es por ello que en su investigación González *et al.* (2023) señala que “se debe de tener en cuenta el diseño y desarrollo de actividades lúdicas resulta clave para promover entornos donde se fortalezca el trabajo en grupo” (p. 161); el tipo de dinámica antes mencionada favorece la interacción que se da entre los estudiantes, es decir que aquellos que tienen mayor habilidad en ciertas áreas puedan colaborar con los otros compañeros esto facilita un aprendizaje colectivo y también significativo para todos los estudiantes que estén involucrados.

En su estudio Perdomo (2023) señala que el juego, cuando se integra en el ámbito educativa y es impulsado, tanto por los docentes, como por los padres, se convierte en una herramienta importante para el crecimiento personal y social del niño; a través del juego, los estudiantes no solo se divierten, sino que aprenden a convivir, compartir y actuar con base en principios como el respeto, la solidaridad y la empatía, lo que favorece el desarrollo de habilidades como la cognitiva, emocional y permite trabajar la resolución de problemas de forma natural.

En cuanto a la manera en que los docentes enfrentan situaciones que requieren resolución de problemas en el aula, Vivero (2023) sostiene que estos desafíos pueden abordarse desde diversas ópticas, dependiendo del estilo personal de cada educador; elementos como la inteligencia emocional, la capacidad sociocognitiva, la formación en valores y la proyección a futuro desempeñan un papel fundamental al momento de resolver situaciones complejas que afectan la dinámica escolar.

Según el estudio de Arráez (2020), una de las características que define al ser humano es su capacidad para buscar caminos distintos cuando la solución directa no está al alcance; esta flexibilidad mental no solo lo distingue de otras especies, sino que también marca diferencias entre personas con mayor o menor habilidad intelectual; en esa misma línea, plantea que un individuo se encuentra ante un problema cuando acepta un desafío sin tener clara la manera de resolverlo, aunque reconoce cuándo se ha logrado el objetivo.

Otro aspecto fundamental a resaltar por Arráez (2020) complementa que “para que exista un problema real, debe haber algún vacío o contradicción en la forma en que la persona comprende la situación” (p. 47); resolver problemas, por tanto, no es una acción aislada, sino que está profundamente conectada con el desarrollo del pensamiento y con los procesos de aprendizaje.

En la investigación presentada por los autores Carnicero y Garrote (2023) exponen que el juego cuando se realiza en grupo fortalece de manera significativa las habilidades sociales y también promueve la resolución de problemas, esto porque ayuda a que los niños puedan interactuar, seguir reglas y también adaptarse a diferentes situaciones que tienden a ser más complejas, lo que influye en que estos sean capaces de afrontar los desafíos que se le presenten a diario; por lo tanto, el juego se transforma en una herramienta fundamental para preparar a los niños ante cualquier reto que se les presente.

UNICEF (2018) citado por Castillo *et al.* (2021) explican que el juego juega un papel elemental dentro del proceso educativo por el hecho de que va más allá del entretenimiento, dado a que favorece el aprendizaje, el desarrollo de habilidades cognitivas sociales y emocionales además de reforzar su salud física y mental; esto quiere decir que dentro del sistema educativo los juegos deben ser empleados como un recurso didáctico que va a facilitar la adquisición de nuevos conocimientos y reforzar el desarrollo de habilidades básicas en los estudiantes.

En su estudio Numa *et al.* (2023) exponen que el sistema educativo cuando incorpora diferentes tipos de actividades en las que se integran la didáctica y el juego influyen de manera significativa en el desarrollo de habilidades como trabaja en equipo, la comunicación asertiva y también la cooperación; es decir, que estas estrategias no solo generan recreación, sino que también ayudan a que el estudiante practique su capacidad para abordar retos de un modo interactivo, siendo capaz de resolver problemas más reflexivamente y mediante el diálogo.

Cáceres y Serna (2023) señalan que las actividades lúdicas generan un impacto notable en el desarrollo de habilidades sociales en la infancia, esto porque incorporan dinámicas que se centran en la cooperación, lo que influye en que el niño aprenda a escuchar con atención a comunicarse de manera clara y respetuosa ponerse en el lugar de los demás y resolver conflictos incorporando el diálogo asertivamente, lo que promueve un ambiente más armonioso en el aula.

Menéndez y Delgado (2024) argumentan que las estrategias lúdicas mejoran las relaciones interpersonales en estudiantes con discapacidad intelectual leve, cuando en un aula regular se incluye el juego este se convierte en una herramienta valiosa no solo para los estudiantes que tienen algún tipo de discapacidad sino para todo el grupo ya que fomenta el desarrollo de habilidades sociales que son fundamentales para la inclusión; otro aspecto clave dentro de este estudio es que señala que las actividades como los juegos de roles y dinámicas grupales fortalecen la comunicación, la cooperación y la empatía.

En la actualidad, Menéndez y Delgado (2024) señalan que la educación inclusiva requiere incorporar estrategias lúdicas como herramientas esenciales para favorecer el desarrollo de las actividades académicas. Esto es especialmente importante en el área de las relaciones interpersonales, ya que hoy día existe una creciente demanda debido al aumento de estudiantes en escuelas inclusivas.

La OMS citada por Cáceres y Serna (2023) exponen que “alrededor de mil millones de personas en el mundo viven con algún tipo de discapacidad” (p. 34). Esto significa que un aproximado del 15% de la población global tiene esta condición. Específicamente en América Latina, cerca del 10% de las personas presentan alguna discapacidad, lo que equivale a unos 63 millones de individuos que tienen dificultades para realizar actividades básicas de su vida diaria (Cáceres y Serna 2023).

En todas las regiones del mundo, señala la UNESCO citado por Cantos, *et al.* (2023) que los sujetos con discapacidad afrontan mayores desafíos en acceder a la educación, lo que se refleja en índices de alfabetización inferiores a los de quienes no tienen discapacidad; además, la brecha educativa varía según el tipo de discapacidad, suelen experimentar mayores dificultades para desarrollar habilidades de lectura y escritura en comparación con aquellos cuya discapacidad afecta principalmente su movilidad.

Diversas entidades internacionales han trabajado para abordar esta problemática a lo largo de los años, Delgado, *et al.* (2024) señala que se han implementando medidas como “la Convención de la UNESCO contra la Discriminación en la Educación, también han promovido iniciativas como el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 y el Marco de Acción Educación 2030”, los cuales resaltan que la equidad y la inclusión son pilares fundamentales para garantizar una educación de calidad.

En estudios a nivel de Sur América, específicamente en Ecuador en cuanto a las actividades lúdicas señala Anilema, *et al.* (2024) que actualmente, la utilización de estas actividades se ha consolidado como una estrategia fundamental para mejorar las habilidades de resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual. Estas actividades contribuyen no solo al aprendizaje académico, sino también al desarrollo de la autonomía, la creatividad y la capacidad para adaptarse a diversas situaciones.

Otro estudio en Ecuador por Delgado (2024) indican que “el juego es un recurso eficaz para potenciar tanto las habilidades cognitivas como las sociales en niños con discapacidad intelectual” (p. 31). Mediante dinámicas como juegos de roles, desafíos y actividades interactivas, los estudiantes pueden perfeccionar su pensamiento crítico y su toma de decisiones. Además, el enfoque lúdico facilita un aprendizaje más motivador y accesible, lo que ayuda a reducir la ansiedad y promueve una participación más activa en el proceso educativo.

En Colombia los estudiantes León *et al.* (2024) expone que el “Ministerio de Educación Nacional ha establecido lineamientos y programas para garantizar una educación inclusiva y equitativa” (p. 5) para estudiantes con discapacidad. A través del Decreto 1421 de 2017, se han implementado medidas para que faciliten su ingreso y permanencia en el sistema educativo mediante metodologías adaptadas y recursos accesibles; de igual manera, el Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026 refuerza estos esfuerzos al promover una enseñanza basada en la equidad.

En Colombia, uno de los principales desafíos en el ámbito de la educación inclusiva es la falta de información detallada sobre las poblaciones con discapacidad intelectual; según el censo nacional de 2020, alrededor del 5.6% de los habitantes presentan algún tipo de discapacidad, lo que equivale a aproximadamente dos millones de personas.

Mora Álvarez (2022) en un estudio realizado dice que en la actualidad es importante para el sistema educativo la realización de estudios que busquen resolver problemas en torno a las personas con discapacidad intelectual; el objetivo del estudio fue proponer el juego como estrategia metodológica inclusiva para los estudiantes con discapacidad intelectual en las clases de educación física, permitiendo a los educadores físicos la adaptación a sus necesidades y capacidades específicas.

Otro dato importante a nivel de Centroamérica, los estudiantes Carnicero y Garrote (2023) de Costa Rica, señalan que todavía existen desafíos en la implementación de estas estrategias. La falta de recursos adecuados y la necesidad de mayor capacitación docente siguen siendo obstáculos importantes; sin embargo, cada vez más instituciones están apostando por metodologías lúdicas para mejorar la educación inclusiva y que se garantice que el estudiante pueda acceder al sistema educativo para que pueda aprender y adquirir los conocimientos necesarios.

En base a Montero *et al.* (2024) diversos estudios han demostrado que el juego es una herramienta valiosa, ya que permite que los niños practiquen la expresión oral de manera dinámica y motivadora. Juegos de roles, dramatizaciones y actividades interactivas favorecen la comunicación natural, mientras que recursos como pictogramas y aplicaciones digitales refuerzan habilidades lingüísticas y promueven un aprendizaje accesible y significativo (Montero, et al. 2024).

En cuanto a Panamá, González *et al.* (2023) exponen que el juego como estrategia didáctica aporta grandes beneficios al aprendizaje de niños con discapacidad. En el 50% de los casos, fortalece la interacción social y el trabajo en equipo, mientras que un 25% de los docentes destaca su capacidad para facilitar el acceso al conocimiento de manera dinámica. Otro 25% resalta su contribución al aprendizaje significativo, ya que las experiencias lúdicas resultan más atractivas y efectivas.

En cifras generales a nivel nacional se expone que “un 4,5% de los panameños sufre de algún tipo de discapacidad, lo que representa más de 903.000 personas en el país, según los datos del más reciente Censo 2020 realizado el año pasado” (Berna, 2024, párr. 2). A pesar de los avances en reconocimiento y apoyo a esta población, aún existen desafíos en accesibilidad y equidad, especialmente en áreas rurales

En el IPHE (2024) a través de su sede en Veraguas, organizó un seminario titulado "Desarrollo de las Actividades Lúdicas como fuente de aprendizaje en la Primera Infancia, con el propósito de fortalecer la educación inclusiva en niños de 1 a 6 años. La capacitación, impartida por la profesora Angélica Jordán, reunió a 23 docentes y técnicos" (párr. 1) quienes fueron instruidos en el uso de juegos y dinámicas lúdicas como herramientas para estimular el desarrollo cognitivo, psicomotor, lingüístico y socioemocional.

#### 1.1.1. Problema de investigación

¿Cómo pueden las actividades lúdicas fortalecer la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual en el IPHE Veraguas?

#### 1.2. Justificación

El presente estudio se enfoca en una de las estrategias que influyen de manera significativa en el desarrollo íntegro de los estudiantes, por lo que se busca determinar cómo la actividad lúdica va a contribuir en el fortalecimiento de la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual del IPHE, por lo que su importancia radica principalmente en evidenciar dicha estrategia y su efectividad en estos estudiantes.

Muchas veces el juego tiende a no ser considerado por el hecho de que se considera una actividad recreativa y no educativa, por ello se limita su integración al proceso de enseñanza, considero que así que esta investigación es esencial y de gran importancia porque ofrece información valiosa para la institución educativa y para mi persona.

Esta investigación es de gran relevancia por el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas de los otros lectores de dicho estudio, lo que promueve a que se brinde una educación más inclusiva enfocada en actividades más lúdicas e interactivas que impulsan la integración social y el respeto.

En el ámbito educativo es relevante lo que ofrece conocimiento significativo sobre la estrategia lúdicas como un medio innovador que está diseñado específicamente para fortalecer la capacidad de resolución del problema de los estudiantes con discapacidad intelectual, un tema que es escasamente estudiado, esto se afirma en base a que no existen estudios a nivel nacional e internacional con respecto a estas dos variables en conjunto.

Este estudio expone cómo las actividades lúdicas se convierten en un recurso fundamental en el proceso de enseñanza, que facilita el aprendizaje estimula el pensamiento lógico y permite que los estudiantes enfrenten retos que requieren solucionar algún tipo de problema que se le presenta.

En el ámbito social la importancia recae principalmente en el impulso sobre la inclusión, la equidad el juego y la resolución de problemas, ya que el desarrollo de estas habilidades, por parte de los estudiantes con discapacidad intelectual es fundamental para que puedan adquirir mayor autonomía que les ayudaría a desenvolverse en cualquier tipo de situación y que así pueda participar activamente y tomar decisiones que impactarán de manera positiva en su calidad de vida.

En este sentido esta investigación es de relevancia, porque contribuye a visualizar la importancia del juego en estos estudiantes lo que promueve una mirada más inclusiva y didáctica que fortalece el tejido social y se fomenta una cultura de empatía, igualmente impulsa la reflexión sobre la responsabilidad del docente con la construcción de un entorno más dinámico que garantice el desarrollo de habilidades básicas en estos estudiantes.

Para esta investigación los beneficiarios directos, son los docentes que trabajan directamente con estudiantes con discapacidad intelectual, por el hecho de esta que este estudio brinda información que va a permitir enriquecer su práctica pedagógica y abordar más el tema de la capacidad de resolución de problemas desde una perspectiva lúdica, a través de los hallazgos se podrá ampliar la perspectiva que tengan sobre este tema para así puedan adaptarlo a la planificación y que así se puedan desarrollar clases más dinámicas.

Igualmente, estos datos servirán para comprender mejor las necesidades de sus estudiantes y diseñar intervenciones personalizadas en donde se considere la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes con esta discapacidad.

Los estudiantes con discapacidad intelectual también son beneficiarios directos de este estudio por el hecho de que la información que se obtiene va a permitir que el docente identifique y propone actividades lúdicas que respondan a sus necesidades específicas y que también fortalezca su capacidad de resolución de problemas; en cuanto a los beneficiarios indirectos está la institución y los estudiantes de esta carrera de licenciatura en educación especial y otros estudiantes que estén investigando sobre este tema.

El principal aporte educativo que tiene este estudio es que va a ofrecer evidencia sobre la efectividad de las actividades lúdicas como una estrategia para fortalecer la capacidad de resolución del problema en los estudiantes con discapacidad intelectual, lo que sirve de base para elaborar programas educativos.

En cuanto a la parte social, este estudio fomenta la sensibilización social con respecto a la importancia de las actividades lúdicas como un medio para fortalecer el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas; de igual modo, ayuda a la transformación de las prácticas tradicionales, a un proceso educativo más interactivo, participativo que se centra en el estudiante y en su habilidad para resolver problemas que es necesario para lograr autonomía e independencia.

En la parte educativa se propone que se deben diseñar e implementar programas que incorporan las actividades lúdicas adaptadas a situaciones cotidianas y que esto a su vez influyen problemas prácticos para que se pueda reforzar su habilidad en cuanto a la toma de decisiones pensamiento que le ayudarán a solucionar de manera efectiva los conflictos en estudiantes con discapacidad intelectual.

Este programa no solo sería capacitar al docente, sino que también elaborar materiales lúdicos adaptados a los estudiantes con el fin de garantizar una experiencia enriquecedora y significativa.

En el ámbito social se enfocaría en los padres de familia con el propósito de que también puedan aplicar las actividades lúdicas en el hogar y así reforzar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas cotidianos. Esto fortalece el compromiso entre el sistema educativo y los padres de familia generando inclusión y fomentando un entorno más interactivo.

### 1.3. Hipótesis

#### **Hipótesis alterna ( $H_1$ ):**

- El uso de actividades lúdicas contribuye significativamente al fortalecimiento de las habilidades de resolución de problemas en los estudiantes con discapacidad intelectual del IPHE Veraguas.

### **Hipótesis nula ( $H_0$ ):**

- El uso de actividades lúdicas no contribuye significativamente al fortalecimiento de las habilidades de resolución de problemas en los estudiantes con discapacidad intelectual del IPHE Veraguas.

### 1.4. Objetivos

#### 1.4.1. Objetivo general

- Estudiar el uso de las actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la resolución de problemas en los estudiantes con discapacidad intelectual del IPHE Veraguas.

#### 1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar las actividades lúdicas que se implementan en el proceso de enseñanza para fortalecer la habilidad de resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual en el IPHE Veraguas.
- Describir cómo estas actividades lúdicas influyen en el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual.
- Analizar los beneficios del uso de actividades lúdicas en el fortalecimiento de la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual.

# **CAPÍTULO II**

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Actividades lúdicas**

#### **2.1.1. Concepto de actividades lúdicas**

El juego puede entenderse desde distintas perspectivas como una actividad espontánea, placentera y natural, que forma parte de la esencia humana desde los primeros años de vida; se trata de una práctica que influye de manera directa en el desarrollo integral de la infancia, adaptándose a las distintas etapas evolutivas del ser humano (Caballero, 2021, p. 6); en este sentido, se reconoce que el juego no solo entretiene, sino que también cumple una función formativa en la vida del niño; de esta forma, el juego se configura como un elemento indispensable en el crecimiento físico, social, emocional y cognitivo del individuo.

A partir de lo anterior, la palabra “lúdico” se utiliza como adjetivo para describir todo lo relacionado con el juego y sus manifestaciones; este término deriva del latín “ludus”, que hace referencia a la actividad recreativa mediante la cual el ser humano logra liberarse de tensiones y de las normas estrictamente impuestas por la cultura (Maldonado et al, 2018, p. 5); en otras palabras, lo lúdico conecta la necesidad de distracción con la libertad de acción; así, lo lúdico se convierte en un canal de expresión que favorece la creatividad y el bienestar personal.

De este modo, la actividad lúdica puede entenderse como una acción recreativa libre y espontánea, en la que los individuos ejercitan sus habilidades o destrezas sin presiones externas; su finalidad esencial es brindar disfrute, diversión y satisfacción personal (Ñope, 2020, p. 37); por consiguiente, se convierte en un recurso fundamental tanto para la vida cotidiana como para los procesos de aprendizaje; en consecuencia, las actividades lúdicas se constituyen como herramientas pedagógicas que fortalecen la motivación y el interés por aprender.

### 2.1.2. Teorías fundamentales del juego

Al hablar de bases conceptuales, la Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855) explica que los niños necesitan liberar y canalizar su energía mediante la actividad física, siendo el juego una vía natural para ello (Caballero, 2021, p. 7); de ahí que se entienda el juego como una expresión vital del exceso de energía corporal.

Desde la perspectiva del desarrollo cognitivo, Jean Piaget (1956) planteó que el juego constituye un elemento esencial de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional y reproductiva de la realidad en cada etapa de su evolución (García, 2019); en consecuencia, se trata de una herramienta clave para comprender cómo el niño construye conocimiento.

Del mismo modo, Freud (1920), en su obra *Más allá del principio del placer*, sostuvo que el juego permite al niño dominar situaciones de su entorno, transformando pasividad en acciones para controlar la realidad (Ñope, 2020, p. 30); esto demuestra que el juego no solo entretiene, sino que también ayuda a procesar emociones y experiencias.

Por su parte, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) argumentan que la actividad lúdica favorece el desarrollo psicosocial, fortalece la personalidad y evidencia los valores sociales, los cuales son fundamentales dentro de la fundamentación teórica del aprendizaje (Tumbaco, Pavón y Acosta, 2018); de ahí que el juego se relacione estrechamente con la construcción de la identidad individual y colectiva.

También, Azúa y Pincay (2019) sostienen que el ser humano solo logra aprender de manera significativa aquello a lo que encuentra sentido o lógica; bajo esta mirada, lo lúdico se convierte en un vehículo esencial para el aprendizaje con propósito (Candela y Benavides, 2020); así, se reconoce que el juego favorece un aprendizaje duradero y motivador.

### 2.1.3. Importancia y beneficios en el desarrollo integral

Es fundamental señalar que el juego debe estar presente en la vida de todo niño, ya que contribuye al desarrollo físico, motor, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral; de esta forma, se convierte en un eje central para garantizar su formación integral (Caballero, 2021, p. 9); por lo tanto, la ausencia de juego puede limitar el desarrollo pleno de la infancia; el juego impulsa la exploración del entorno y la construcción de aprendizajes significativos; también, promueve la autonomía y la capacidad de resolver problemas de manera creativa.

Asimismo, la práctica lúdica es considerada indispensable dentro del proceso de desarrollo humano, pues facilita la adquisición de valores, actitudes y normas de convivencia necesarias; a la vez, permite ejercitar habilidades motoras e intelectuales como la creatividad y la concentración (Ñope, 2020); en este sentido, el juego funge como escuela de vida y aprendizaje integral; por medio del juego, los niños aprenden a manejar emociones, respetar reglas y fortalecer vínculos afectivos; y se fomenta la autoestima al vivenciar logros personales y colectivos.

En el entorno de la educación inicial, el tiempo de permanencia del estudiante debe orientarse a un proceso de transición que le permita adaptarse de manera progresiva al ambiente escolar de la educación primaria; este acompañamiento debe mantener viva la motivación y el interés del niño (Parra, 2020); en efecto, la lúdica se convierte en un aliado esencial para que la transición no sea abrupta ni desmotivadora; la actividad lúdica asegura un proceso educativo más armónico.

### 2.1.4. Dimensiones y áreas de desarrollo del juego

El juego como proceso de aprendizaje se da en diferentes dimensiones: afectiva-emocional, social, motora y cognitiva, las cuales se complementan para favorecer el procesamiento del conocimiento adquirido (Caballero, 2021, p. 7); por ende, se reconoce que la lúdica impacta en todos los planos del desarrollo humano.

**Cuadro 1.** Dimensiones del juego

<b>Dimensión</b>	<b>Descripción</b>
Afectiva-emocional	Favorece la autorregulación y el control de las emociones.
Social	Permite al niño relacionarse y compartir actividades con otros de manera natural.
Cultural	Facilita la transmisión de las prácticas y tradiciones lúdicas.
Creativa	Los niños generan estrategias y variantes para tomar decisiones antes, durante y después del juego.
Cognitiva	Contribuye a la asimilación y procesamiento del conocimiento.
Sensorial	Es esencial para percibir y responder a los estímulos del entorno.
Motora	Se fortalece mediante saltos, giros y desplazamientos, lo que promueve la interacción y aprendizajes significativos.

**Fuente:** Caballero (2021)

A estas dimensiones se suma la creativa, que impulsa la imaginación y el pensamiento simbólico, junto con la intelectual, que estimula la capacidad de razonamiento; ambas permiten que el niño explore nuevas formas de comprender su entorno (Ñope, 2020); así, se refuerza la idea de que el juego va más allá del entretenimiento, actuando como motor del aprendizaje complejo; este enfoque abre la posibilidad de utilizar la lúdica en la resolución de problemas reales; y contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y de la autonomía personal.

En relación con el bienestar, se destaca la necesidad de fortalecer las competencias socioemocionales desde la infancia, ya que la lúdica promueve la interacción con los demás, el autocontrol, la autonomía y la capacidad de resolver situaciones cotidianas (Farfán y Cajamarca, 2024); de esta manera, se convierte en una herramienta clave para la vida personal y social del individuo; a través de ella, los niños adquieren mayor confianza en sí mismos; asimismo, se facilita la construcción de vínculos buenos y cooperativos en diferentes contextos.

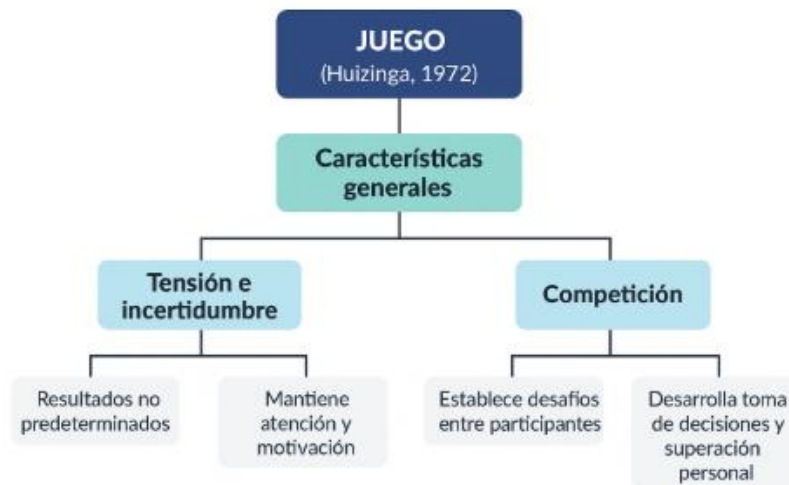
Los hallazgos en esta área han mostrado que la Educación Física funciona como base transversal dentro del currículo, pues permite reforzar contenidos de distintas materias; además, fomenta valores, actitudes positivas y contribuye a mejorar la calidad de vida del estudiante (Miranda y Yepes, 2023); por lo tanto, se trata de un espacio privilegiado para integrar lo académico con lo lúdico; de esta forma, el área no solo atiende a la dimensión corporal, sino también a la integralidad del ser humano. Igualmente, genera experiencias significativas que se trasladan a la vida cotidiana.

De manera amplia, la educación escolar busca garantizar la formación integral de niños y niñas, donde adquieren valores, actitudes, disciplina y desarrollan la capacidad de tomar decisiones propias; en este escenario, la lúdica cumple un rol vital al acompañar dicho proceso (Parra, 2020); por consiguiente, el juego se convierte en un complemento de la educación formal y de la vida diaria; así, se configura como un recurso metodológico que dinamiza los aprendizajes; de igual modo, potencia la motivación y la participación activa de los estudiantes en el aula.

#### 2.1.5. Características de las actividades lúdicas

Huizinga (1992) destaca como características fundamentales del juego la tensión, la incertidumbre y la competencia, ya que durante el mismo los jugadores diseñan estrategias para lograr un objetivo y alcanzar la victoria (Caballero, 2021, p. 8); de ahí que el juego sea un espacio que combina desafío, emoción y creatividad; referente a esto, se explica que el juego no es simplemente una actividad frívola, sino un espacio culturalmente significativo donde la tensión, la incertidumbre y la competencia son características fundamentales; esto se debe a que, al participar, los jugadores se ven obligados a idear estrategias para lograr sus objetivos y alcanzar la victoria; en este sentido, el juego se convierte en un entorno que fomenta el desafío, la emoción de lo desconocido y la creatividad necesaria para superar a los oponentes.

Figura 1. Características generales del juego



**Fuente:** Caballero (2021)

Por otro lado, las actividades lúdicas forman parte de la vida del ser humano sin importar edad, cultura o condición social, ya que al practicarse fomentan la convivencia y la vivencia de valores universales (Piedra, 2018); en efecto se puede afirmar que la lúdica es un elemento universal que une a las personas; esta universalidad de lo lúdico demuestra su poder transformador como herramienta de integración social y desarrollo humano integral.

Para que el proceso de aprendizaje resulte más efectivo, las estrategias lúdicas deben desarrollarse en espacios dinámicos, atractivos, contextualizados y ricos en experiencias que despierten la curiosidad del niño (Candela y Benavides, 2020) así, el aprendizaje lúdico se vincula directamente con la motivación y la participación activa; de esta manera, el diseño de ambientes lúdicos apropiados se convierte en un eje para maximizar el potencial educativo de estas estrategias.

Asimismo, la actividad lúdica se concibe como una acción ejecutada de manera libre y espontánea, sustentada en el reconocimiento que hace la persona de sus propias capacidades y potencialidades existenciales (Cuello, Mestra y Robles, 2020); por lo tanto, se convierte en una vía para que cada individuo se exprese de manera auténtica y personal.

De igual forma, las actividades lúdicas se entienden como creaciones intencionales que permiten dar sentido al mundo social y natural que rodea a los niños y niñas; por ello, se constituyen en un valioso recurso de aprendizaje y también en una estrategia de investigación educativa (Parra, 2020); en tal sentido, lo lúdico ayuda a conectar la experiencia individual con la exploración científica.

Se plantea que al diseñar estrategias lúdicas deben considerarse el contenido a enseñar, las condiciones de tiempo y espacio, la concepción que tiene el estudiante y la modalidad de trabajo, ya sea individual o grupal (Ñope, 2020); garantizándose que el juego tenga coherencia pedagógica y cumpla con fines formativos; de este modo, las actividades lúdicas promueven un mayor aprendizaje, y fomentan habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

#### 2.1.6. Clasificación y tipos de juegos

Existen múltiples tipos de juegos que pueden aplicarse en el ámbito escolar, como los educativos, los competitivos, los cooperativos, los heurísticos y los que emplean tecnologías (Caballero, 2021, p. 9); en consecuencia, el docente debe seleccionar el tipo de juego que mejor se adapte a sus objetivos pedagógicos.

**Figura 2.** Tipos de juego, según Piaget



**Fuente:** Caballero (2021)

En relación con el desarrollo infantil, Piaget (1956) estableció una clasificación de los juegos según las etapas evolutivas del niño: juegos de simple ejercicio, juegos simbólicos y juegos reglados (Ñope, 2020); de esta manera, el juego se organiza como un reflejo de la maduración cognitiva y social del estudiante.

Asimismo, los juegos de roles se consideran actividades lúdicas que ayudan a los niños a identificar y asumir reglas, obligaciones y deberes, especialmente dentro del contexto escolar; con ello, se facilita la convivencia y se fortalecen las relaciones sociales (Parra, 2020); por tanto, el juego de roles prepara al niño para integrarse a la vida comunitaria.

Otra clasificación de los juegos se realiza de acuerdo con la edad de los participantes: entre los siete y los doce años, se recomienda que sean imaginativos y grupales, mientras que en la adolescencia se sugieren juegos competitivos y científicos (Maldonado et al, 2018); así, se confirma que cada etapa de la vida requiere experiencias lúdicas ajustadas a sus necesidades.

#### 2.1.7. La lúdica como estrategia didáctica y recurso pedagógico

Una estrategia de enseñanza basada en la lúdica comprende todas aquellas acciones que incluyen una actividad recreativa capaz de generar diversión y aprendizaje en los estudiantes (Cuello, Mestra y Robles, 2020); por ello, se afirma que el juego combina placer y formación dentro del aula.

En esta misma línea, se sostiene que los maestros deben aprovechar al máximo la dimensión pedagógica del juego, utilizándolo como un medio indispensable para que los alumnos alcancen aprendizajes superiores (Caballero, 2021); de esta manera, la lúdica se convierte en un recurso imprescindible de la práctica docente; por lo tanto, el juego en la pedagogía moderna ha pasado de ser un recurso didáctico complementario a convertirse en un objetivo educativo en sí mismo, con valor intrínseco en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Ñope, 2020).

### 2.1.8. Aplicación de actividades lúdicas para la enseñar competencias específicas

La lúdica tiene un gran impacto en la resolución de problemas, ya que al generar placer en el proceso de búsqueda y hallazgo de soluciones, incrementa el interés y la motivación de los estudiantes hacia la asignatura (Cuello, Mestra y Robles, 2020); de este modo, el juego se transforma en un facilitador del pensamiento crítico; también, promueve la autonomía del estudiante al permitirle experimentar distintas estrategias y aprender de sus propios errores de manera segura.

De igual manera, las actividades lúdicas han demostrado tener un efecto positivo en la inteligencia creativa, especialmente en la resolución de problemas matemáticos, pues facilitan la imaginación de escenarios diversos y posibles soluciones (Tumbaco, Pavón y Acosta, 2018); por lo tanto, el juego se convierte en un motor que despierta la capacidad de innovar en el aprendizaje; lo que ayuda a que los estudiantes desarrollen flexibilidad cognitiva y habilidades para abordar situaciones complejas desde perspectivas originales.

De forma específica, diseñar un sistema de actividades lúdicas orientado al acompañamiento socioemocional de estudiantes con discapacidad intelectual puede generar un impacto profundo en su bienestar y desarrollo integral (Farfán y Cajamarca, 2024); en efecto, lo lúdico se presenta como un recurso inclusivo y necesario en la educación especial; de igual manera, estas actividades fortalecen la autoestima y fomentan la interacción positiva con sus compañeros, promoviendo la inclusión y la empatía.

Se destaca que la transición de la educación inicial a la primaria requiere una preparación emocional y social que facilite la adaptación del niño a los nuevos cambios; en este proceso, las actividades lúdicas cumplen un papel fundamental para fortalecer la seguridad y confianza en el entorno escolar (Parra, 2020); así, el juego se concreta como un puente hacia nuevas etapas educativas; de este modo, los niños desarrollan competencias sociales y emocionales esenciales.

## 2.2. Resolución de problemas

### 2.2.1. Las actividades lúdicas como herramientas para resolver problemas

Cuando enseñamos a niños pequeños, necesitamos usar métodos que les ayuden a entender mejor las cosas; por esta razón, las actividades divertidas y los juegos son muy importantes, ya que ayudan a desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico y las ideas básicas para resolver problemas (Caballero, 2021); estas estrategias pedagógicas permiten que el aprendizaje se convierta en una experiencia significativa, donde los estudiantes construyen conocimiento de manera activa y participativa; el juego ofrece un ambiente seguro para experimentar, cometer errores y aprender de ellos sin el temor al fracaso que puede generar la educación tradicional.

Además de esto, cuando usamos juegos para enseñar, los niños sienten más placer al buscar y encontrar soluciones a los problemas; como resultado, esto hace que se interesen más y se sientan más motivados por la materia (Cuello, Mestra y Robles, 2020); la gamificación del proceso educativo genera una mayor retención de la información, ya que los contenidos se asocian con emociones positivas y experiencias gratificantes; los estudiantes desarrollan una actitud proactiva hacia el aprendizaje, convirtiéndose en protagonistas de su propio proceso formativo en lugar de receptores pasivos de información.

De la misma manera, estos juegos educativos no solo sirven para niños sin limitaciones, sino que también, con la ayuda de la tecnología, los niños con diferentes tipos de discapacidades pueden aprender a través de juegos que estimulan sus sentidos y favorecen su desarrollo de manera entretenida (Maldonado et al, 2018, p. 5); esta inclusión educativa a través del juego promueve la equidad y garantiza que todos los niños tengan acceso a oportunidades de aprendizaje de calidad, independientemente de sus capacidades o limitaciones.

### 2.2.2. Áreas que se desarrollan al resolver problemas

Cuando abordamos la resolución de problemas usando métodos divertidos y efectivos, contribuimos al desarrollo de muchas áreas del niño; en efecto, el juego no solo se centra en las calificaciones escolares, sino que, en conclusión, ayuda al crecimiento físico, motor, mental, emocional, social y moral del niño, siendo fundamental y completamente necesario para su desarrollo completo (Caballero, 2021); esta aproximación holística permite que los estudiantes desarrollen competencias integrales que trascienden el ámbito académico, preparándolos para enfrentar desafíos reales de manera equilibrada; el desarrollo multidimensional a través del juego fortalece la autoestima y la confianza en las propias capacidades, puntos esenciales para el éxito en cualquier área de la vida.

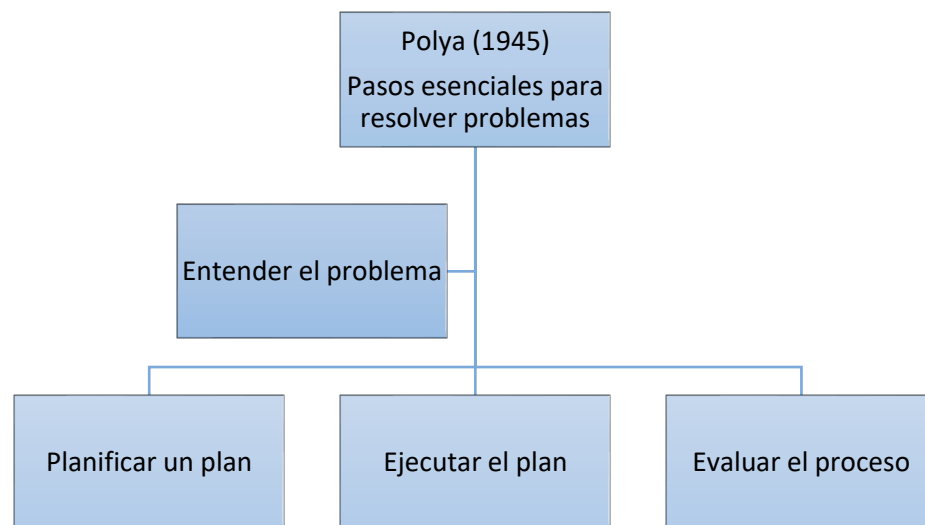
Por otro lado, plantear y resolver problemas son aspectos esenciales en la enseñanza de matemáticas, puesto que fomentan el desarrollo de formas de pensar creativas, flexibles y que ayudan a crecer; asimismo, la imaginación forma parte de esa inteligencia creativa y es útil para resolver problemas de la vida real (Tumbaco, Pavón y Acosta, 2018); esta metodología permite que los estudiantes desarrollen un pensamiento divergente, explorando múltiples estrategias para llegar a una solución y comprendiendo que existen diversos caminos para resolver un mismo problema; la unión entre matemáticas y creatividad rompe con el paradigma común que considera esta disciplina como rígida, dada su naturaleza dinámica y su aplicabilidad en entornos cotidianos.

Como consecuencia de esto, cuando incluimos la diversión como parte del aprendizaje, estimulamos la interacción social de los estudiantes en el ambiente escolar; esto les permite trabajar juntos, reconocer las diferencias y valores de sus compañeros, y mejorar el ambiente general donde se enseña y se aprende (Piedra, 2018); las actividades lúdicas grupales fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas y de liderazgo, mientras que los estudiantes aprenden a negociar, consensuar y respetar diferentes puntos de vista.

### 2.2.3. Métodos para resolver problemas

Para guiar las habilidades que se han desarrollado, la enseñanza para resolver problemas necesita un apoyo metodológico, siendo las estrategias de descubrimiento muy importantes; de acuerdo con Polya (1945), se deben seguir pasos esenciales para resolver problemas: Entender el problema, planificar o crear un plan, llevar a cabo lo planeado, y evaluar la respuesta y el proceso seguido (Cuello, Mestra y Robles, 2020); esta metodología sistemática ofrece a los estudiantes un marco de referencia estructurado que les permite abordar cualquier tipo de problema de manera organizada y eficiente.

Figura 3. Pasos para resolver problemas



**Fuente:** Cuello, Mestra y Robles (2020)

Adicionalmente, el uso de estrategias para resolver problemas, como los pasos de Polya, ayuda al estudiante a justificar sus procedimientos y desarrollar un problema de forma más técnica (García, 2019); lo que resulta vital para pasar de una forma intuitiva de trabajar a una más organizada, mejorando la calidad del pensamiento; la implementación de estos métodos estructurados fomenta el desarrollo del razonamiento lógico y la capacidad de análisis crítico en los estudiantes.

Por lo tanto, el éxito del proceso se mide a través de la metodología; las pruebas que se usan para evaluar la resolución de problemas deben corresponder a las etapas de Polya, lo que permite medir de forma cualitativa las fases que deben darse para lograr una resolución exitosa (Tumbaco, Pavón y Acosta, 2018); esta alineación entre metodología de enseñanza y evaluación garantiza una coherencia pedagógica que facilita tanto el aprendizaje como la valoración objetiva del progreso estudiantil.

#### 2.2.4. Importancia del uso de situaciones reales para la resolución de problemas

Para lograr una resolución de problemas que tenga significado, las estrategias de enseñanza deben incluir el entorno del niño como algo que despierte su interés; por esta razón, la investigación debe orientar el aprendizaje hacia la solución de problemas que estén relacionados con su realidad, ya que resolver situaciones problemáticas de su contexto genera el desafío mental (García, 2019); lo que permite que el aprendizaje sea más auténtico y relevante para el estudiante.

El desafío mental se vuelve más importante cuando consideramos que los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidad, presentan dificultades de aprendizaje donde no conectan conceptos con su entorno (Miranda y Yepes, 2023); por esta razón, el uso de situaciones reales es una forma de reducir esa distancia; así, la enseñanza deja de ser abstracta y se convierte en una experiencia cercana y comprensible; de este modo, se favorece la inclusión y la participación activa de todos los estudiantes.

De esta forma, cuando los estudiantes logran conectar ideas matemáticas con experiencias diarias y situaciones del mundo real, se dan cuenta de que esas ideas son útiles y poderosas para transformar sus realidades (Cuello, Mestra y Robles, 2020); este reconocimiento fortalece su motivación y confianza en sus propias capacidades; asimismo, fomenta el desarrollo de competencias que trascienden el ámbito escolar.

### 2.2.5. Material y espacios de aprendizaje para resolver problemas

La efectividad de la resolución de problemas en niños depende de los recursos y ambientes que se implementen; se ha descubierto que las estrategias divertidas, recreativas y deportivas favorecen los aprendizajes mentales, de actitudes y de procedimientos, y que el área de educación física tiene un papel muy importante porque permite conectar diferentes materias (Miranda y Yepes, 2023); de esta manera, los espacios lúdicos se transforman en escenarios que despiertan la curiosidad y el interés; además, generan un clima positivo en el aula que motiva al estudiante a experimentar; por lo cual, es necesario planificar entornos que integren juego, movimiento y aprendizaje.

Es fundamental que el material educativo que se utilice sea coherente con la enseñanza, por lo que debe estar relacionado con su contexto, adecuado a las características e intereses de los estudiantes, además de ser atractivo, educativo y funcional, convirtiéndose en un medio para el desarrollo de capacidades matemáticas (García, 2019); el material debe permitir la manipulación y exploración activa para favorecer el aprendizaje significativo; asimismo, la selección de recursos debe considerar la diversidad y necesidades de cada alumno; en este sentido, el docente actúa como mediador que guía el uso adecuado del material.

Así, el uso de tecnología y herramientas divertidas asegura que los niños puedan enriquecer su conocimiento de forma dinámica y virtual, dando como resultado un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo (Maldonado et al, 2018, p. 6); las plataformas digitales, aplicaciones interactivas y juegos virtuales abren nuevas posibilidades para la enseñanza de las matemáticas; estas herramientas no solo complementan el aprendizaje presencial, sino que lo potencian al brindar experiencias inmersivas; por ello, la innovación tecnológica se convierte en un recurso clave para el desarrollo integral.

## 2.3. Discapacidad intelectual

### 2.3.1. Concepto y evolución histórica de la discapacidad intelectual

La Discapacidad Intelectual, de acuerdo con la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD), comprende una condición que se manifiesta por limitaciones notorias en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa; estas limitaciones incluyen aspectos conceptuales, sociales y prácticos, y además, deben haberse presentado antes de los 22 años de edad para ser consideradas dentro de este diagnóstico (Bedoya et al, 2023, p. 93); este diagnóstico se enfoca en una comprensión integral de la persona y sus limitaciones; en este sentido, la definición actual trasciende la visión reduccionista de la deficiencia y reconoce la interacción dinámica entre el individuo y su entorno.

Por otra parte, sobre este aspecto; el modelo biomédico que, a través de la investigación científica, interpreta la discapacidad como una forma de diversidad funcional; bajo este enfoque, la atención se dirigía a la deficiencia propia del individuo y en cómo podían modificarse mediante terapias y procesos de rehabilitación; sin embargo, en la práctica histórica, este modelo condujo a medidas de segregación e incluso a la institucionalización de las personas con discapacidad (Quintero et al, 2021, p, 160).

Este modelo, aunque basado en la ciencia, generó consecuencias negativas en la sociedad; como resultado de estas transformaciones conceptuales, y tras amplios debates, se consolidó un enfoque socioecológico; este último entiende la DI como una condición compleja que no depende únicamente de factores individuales, sino también de las barreras sociales que interfieren en la vida de las personas; así, la AAIDD renovó su definición y puso énfasis en la importancia de generar apoyos adecuados para favorecer la inclusión y el desarrollo (Gamboa, 2020, p. 129); como nuevo enfoque, considera el entorno como un factor muy importante para la inclusión.

### 2.3.2. Clasificación, niveles de apoyo y causas de la DI

La categorización de la Discapacidad Intelectual (DI) se realiza considerando principalmente el nivel de funcionamiento adaptativo; esta perspectiva permite dividir la DI en cuatro tipos: leve, moderado, severo y profundo; en cada nivel aparecen diferentes limitaciones, sobre todo en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa, que marcan la manera en que la persona enfrenta su vida cotidiana (Miranda, 2022, p. 27).

La clasificación por niveles ayuda a entender el grado de apoyo que necesita cada persona; más allá de esta clasificación formal, es importante comprender que la DI trae consigo diversos grados de dificultad en los ámbitos cognitivo, conceptual, social y práctico; además, sus causas son múltiples, pudiendo deberse a factores genéticos, nutricionales, psicológicos, sociales o ambientales; todos estos influyen de manera directa en el desarrollo cerebral y en la capacidad del estudiante para adquirir aprendizajes escolares (Quintero *et al*, 2021, p. 160).

Figura 4. Niveles de discapacidad intelectual



Fuente: Miranda (2022)

Las causas de la discapacidad intelectual son variadas y pueden combinarse entre sí; consciente de esta realidad, la AAIDD en su última edición (12ª) enfatiza que la DI ya no debe interpretarse únicamente como un conjunto de limitaciones del individuo; por el contrario, destaca que lo esencial es identificar los apoyos que provienen tanto de profesionales como de familiares, pues gracias a ellos es posible potenciar las capacidades y las oportunidades de quienes presentan esta condición (Bedoya *et al*, 2023, p. 47).

El papel de los apoyos es fundamental para mejorar la calidad de vida de las personas con DI; estos apoyos, importantes para la atención educativa, se dividen en cuatro categorías según su intensidad; están los apoyos generalizados, que se requieren de manera constante; los extensos, aplicados regularmente en ciertos contextos y que a veces implican sistemas de comunicación alternativos; los limitados, necesarios solo por un tiempo definido; y los intermitentes, que se emplean de forma ocasional o según la situación (Campozano y Armendáriz, 2020, p. 26); la intensidad de los apoyos se ajusta a las necesidades específicas de cada individuo.

### 2.3.3. Dimensiones del funcionamiento humano y calidad de vida actualmente.

La AAIDD organiza la comprensión de la discapacidad intelectual a partir de un modelo multidimensional (Bedoya *et al*, 2023, p. 44); donde se integra cinco dimensiones interrelacionadas: las habilidades intelectuales, que abarcan la capacidad de razonamiento, memoria y resolución de problemas; la conducta adaptativa, referida al desempeño en habilidades conceptuales, sociales y prácticas necesarias para la vida diaria; la participación, interacciones y roles sociales, que enfatiza la inclusión en la comunidad y las relaciones interpersonales; la salud, que incluye factores físicos, mentales y de bienestar emocional; y finalmente, el contexto ambiental, que comprende los apoyos y barreras del entorno donde la persona se desenvuelve.

Este modelo integral va más allá de las limitaciones y considera la vida en su totalidad; este modelo multidimensional está estrechamente vinculado con el concepto de calidad de vida, el cual empezó a desarrollarse desde el año 2003; a partir de esta idea, se buscó transformar tanto las prácticas pedagógicas como los apoyos que se brindan a estudiantes con discapacidad intelectual, con la intención de promover su bienestar personal y facilitar su inclusión dentro de la sociedad (González *et al*, 2023, p. 323).

La calidad de vida se convierte en el objetivo central de la intervención y el apoyo; en consecuencia, esta forma de entender la discapacidad resalta la relevancia de la conducta adaptativa como núcleo de la definición de esta discapacidad; dicha conducta se refiere a la capacidad de poner en práctica habilidades esenciales para desenvolverse de manera autónoma en el ámbito social; entre estas habilidades se incluyen las de tipo conceptual, social y práctico, todas fundamentales para la vida diaria (Campozano y Armendáriz, 2020, p. 21); la conducta adaptativa es la base para la autonomía y la participación social.

#### 2.3.4. Adaptaciones curriculares, apoyos y ajustes razonables

En el marco legal, se reconoce que el Estado tiene la obligación de garantizar el derecho a la educación, lo que implica desarrollar y aplicar las adaptaciones curriculares pertinentes; estas modificaciones permiten que los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) puedan permanecer en el sistema educativo formal (Albán y Naranjo, 2020, p. 58).

Las adaptaciones curriculares son herramientas importantes para la inclusión educativa; un aspecto esencial de estas adaptaciones es la flexibilización del currículo; este recurso pedagógico posibilita que los alumnos con DI avancen en su aprendizaje de acuerdo con su propio ritmo, sin que se vean presionados por el cumplimiento rígido de los contenidos oficiales; esto resulta esencial para que la educación inclusiva sea efectiva (Gamboa, 2020.pdf, p. 128).

La flexibilización curricular permite una educación más personalizada y menos estandarizada; junto con las adaptaciones, se encuentran los ajustes razonables, los cuales se entienden como medidas específicas que responden a las necesidades de cada estudiante; estas acciones pueden ser estrategias, adaptaciones o modificaciones que buscan garantizar la participación en igualdad de condiciones dentro del contexto escolar (Bedoya *et al*, 2023, p. 60).

Los ajustes razonables son un complemento indispensable para las adaptaciones curriculares; para lograr una verdadera inclusión, los apoyos y ajustes deben estar enfocados en el diseño de actividades de enseñanza-aprendizaje, en la selección de metodologías y en la organización de los contenidos; incluso, en ciertos casos, se requiere eliminar o agregar temas según las características de los estudiantes con discapacidad intelectual, adaptando así la experiencia educativa a sus necesidades particulares (Herrero y Vived, 2017, p. 65); la planificación de la enseñanza debe ser flexible y centrada en el estudiante.

### 2.3.5. Retos pedagógicos y el rol docente

El éxito en la atención del estudiante depende en gran parte de la disposición y compromiso del profesorado; la actitud positiva frente a los estudiantes con NEE constituye un primer paso para reconocer su papel en la construcción de prácticas inclusivas; sin embargo, en la realidad educativa, muchos docentes no cuentan con la capacitación adecuada y suelen aplicar métodos estandarizados que no se ajustan a esta población (Albán y Naranjo, 2020, p. 57).

La actitud del docente es tan importante como su formación; la falta de formación en estrategias pedagógicas se convierte en uno de los principales desafíos al trabajar con estudiantes con discapacidad intelectual; la carencia genera que los alumnos no reciban el apoyo necesario para reforzar sus aprendizajes, provocando rezagos académicos y dificultades en su proceso formativo (Quintero *et al*, 2021, p. 158).

La capacitación docente es un elemento esencial para evitar el rezago escolar; para superar estas dificultades, se plantea que el docente debe asumir un rol activo como mediador de aprendizajes; significando que tiene la responsabilidad de seleccionar, organizar y planificar los estímulos educativos que faciliten el desarrollo de las funciones cognitivas fundamentales en los alumnos, ayudándolos a aprender con eficacia en las distintas áreas escolares (Herrero y Vived, 2017, p. 42); el docente como mediador de aprendizajes crea puentes entre el conocimiento y el estudiante.

#### 2.3.6. Estrategias de enseñanza y desarrollo de habilidades académicas

Adicional a la mediación docente, la enseñanza debe centrarse en fortalecer las habilidades cognitivas básicas como la memoria, la atención, la percepción, la comprensión y el lenguaje; estas funciones son pilares del aprendizaje y, en el caso de los estudiantes con discapacidad intelectual, requieren estimulación constante para lograr avances significativos (Miranda, 2022, p. 18).

La estimulación cognitiva es la base para la adquisición de nuevos aprendizajes; para tal fin, es fundamental crear un conjunto de recursos didácticos adaptados que respondan a las características del alumnado; entre las técnicas más empleadas se destacan el uso de resúmenes para sintetizar la información o la repetición de contenidos en caso de que no hayan sido comprendidos en un primer momento, lo cual facilita la retención de los aprendizajes (Naspud, 2016, p. 7)

Los materiales didácticos adaptados son herramientas vitales para el éxito educativo; en relación con el desarrollo de la comunicación y las habilidades académicas, hay propuestas como la narración de libros álbum, que usan la lectura de imágenes para estimular la oralidad; esta estrategia ayuda a que los estudiantes con discapacidad intelectual expresen ideas, gestionen emociones y trabajen cooperativamente, aumentando así su autonomía y confianza (Sánchez, 2023, p. 43); la lectura de imágenes es un buen recurso para la comunicación.

### 2.3.7. Evaluación integral y estrategias evaluativas

En lo que respecta a la evaluación, dentro de los contextos inclusivos esta debe ser entendida como un proceso constante y no como una acción aislada; lo importante es que refleje los avances de cada estudiante, mostrando el progreso alcanzado en las distintas habilidades, y se vea como una herramienta al servicio del aprendizaje y no como una meta final (Bedoya et al, 2023, p. 51).

La evaluación debe ser un proceso continuo que muestre la evolución del estudiante; en la práctica, la evaluación de los estudiantes con discapacidad intelectual se utiliza principalmente para identificar si una habilidad - ya sea verbal o escrita - ha sido lograda o no; una vez comprobado este aspecto, lo fundamental es continuar estimulando dicha habilidad en la práctica, priorizando el ejercicio real sobre la simple calificación numérica (Campozano y Armendáriz, 2020; p. 30).

La evaluación se centra en la adquisición de habilidades prácticas y funcionales; por ello, la evaluación debe estar en sintonía con los objetivos de aprendizaje propuestos y diferenciar entre los criterios relacionados con los procesos cognitivos y aquellos asociados al contenido; esta coherencia permite valorar de mejor manera el desempeño de los alumnos y orientar las estrategias necesarias para su desarrollo académico (Herrero y Vived, 2017.pdf, p. 57); la coherencia entre la evaluación y los objetivos facilita la mejora continua del aprendizaje.

## **CAPÍTULO III**

## **CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. Diseño de investigación y tipo de estudio**

El enfoque cuantitativo señala Arias (2021) se basa en recopilar y analizar información en forma numérica, con el propósito de identificar, medir y comparar diferentes aspectos de una realidad específica. En el caso de esta investigación, este enfoque será utilizado para obtener evidencia objetiva sobre la influencia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en estudiantes con un diagnóstico de discapacidad intelectual.

Este tipo de metodología brinda resultados exactos, verificables y consistentes, lo que resulta fundamental para comprender con claridad la situación actual dentro del contexto educativo del IPHE Veraguas.

#### **Diseño de investigación**

El diseño es descriptivo y según Barbosa (2018) tiene como objetivo principal examinar, detallar y representar las características de un fenómeno tal como se presenta en su entorno natural, en esta investigación, se pretende explorar y detallar de qué manera se implementan las actividades lúdicas en el entorno pedagógico del IPHE Veraguas, así como su aporte al desarrollo de la capacidad para resolver problemas en estudiantes con discapacidad intelectual.

#### **Tipo de estudio**

El diseño no experimental se caracteriza por el hecho de que los investigadores no alteran deliberadamente las variables ni manipulan el entorno en el que ocurre el fenómeno. En su lugar, se analiza la realidad tal y como se presenta, respetando el desarrollo natural del proceso educativo.

Cabe resaltar que, para este estudio no se incorporarán nuevas dinámicas lúdicas ni se harán cambios en el plan de estudios, la intención es observar las estrategias pedagógicas que ya se aplican, utilizando herramientas como cuestionarios, encuestas o registros de observación para recolectar la información necesaria.

### 3.2. Población, sujetos y tipo de muestra estadística

La población de esta investigación está compuesta por estudiantes con discapacidad intelectual que forman parte del IPHE en la provincia de Veraguas, también se consideran como sujetos a los docentes que trabajan directamente con estos estudiantes y que aplican actividades lúdicas en su práctica pedagógica.

#### Muestra estadística

Para el desarrollo del estudio se empleará un muestreo de tipo no probabilístico, específicamente por conveniencia, que en base a Hernández Sampieri, et al. (2014) permite elegir a los participantes en función de su disponibilidad, accesibilidad y relación directa con el problema investigado. Este tipo de muestra resulta adecuado cuando se requiere obtener información específica en contextos educativos donde la población es reducida.

### 3.3. Variables

#### Variable Independiente: Actividades Lúdicas

- Definición conceptual:

De acuerdo con Numa, et al. (2023) las actividades lúdicas son dinámicas recreativas, estructuradas o espontáneas, que permiten el aprendizaje a través del juego, el movimiento, la interacción social y la creatividad. Estas actividades estimulan el desarrollo cognitivo, emocional y social, favoreciendo la participación activa del estudiante en el proceso educativo.

- Definición operacional:

Su presencia y frecuencia serán evaluadas mediante encuestas y registros de observación. Para esta investigación, las actividades lúdicas se identificarán como aquellas estrategias pedagógicas implementadas por los docentes del IPHE Veraguas, tales como juegos didácticos, dinámicas grupales, dramatizaciones o uso de materiales manipulativos, utilizadas con el propósito de apoyar el aprendizaje.

Variable dependiente: Resolución de problemas

- Definición conceptual:

En base a lo que plantea Arráez (2020) resolución de problemas es la capacidad que tiene una persona para identificar una dificultad, analizarla, proponer alternativas y ejecutar acciones que le permitan encontrar una solución efectiva. En el ámbito educativo, implica el uso del razonamiento lógico, la toma de decisiones y la aplicación de conocimientos previos ante distintas situaciones.

- Definición operacional:

La evaluación se realizará con base en rúbricas, observaciones directas y cuestionarios aplicados a los docentes. En este estudio, la resolución de problemas se medirá a través del desempeño observado en los estudiantes al enfrentar tareas escolares que requieren análisis, toma de decisiones y respuestas creativas.

### 3.3. Instrumento de evaluación y técnicas de recolección de datos

Para el desarrollo de esta investigación, se utilizarán dos instrumentos principales que según Abascal y Grande (2015) permitirán obtener información relevante y confiable sobre el uso de actividades lúdicas y su relación con la resolución de problemas.

El primer instrumento es una encuesta tipo likert dirigida a los docentes, conformada por un total de 10 preguntas cerradas, diseñadas para conocer las estrategias lúdicas empleadas en el aula, su frecuencia, objetivos y percepción sobre su efectividad.

El segundo instrumento es una lista de cotejo aplicada a través de observación directa del comportamiento del estudiante durante la realización de actividades lúdicas. Esta lista permitirá registrar de manera sistemática indicadores relacionados con la capacidad de análisis, toma de decisiones, creatividad y respuesta ante situaciones problemáticas dentro del contexto educativo.

### 3.5 Procedimiento

#### Fase 1: Planeación y fundamentación teórica

- Elección del tema y delimitación del problema.
- Formulación de objetivos y preguntas de investigación.
- Revisión de literatura y construcción del marco teórico.
- Definición del enfoque metodológico.

#### Fase 2: Diseño y validación de instrumentos

- Elaboración de la encuesta para docentes y lista de cotejo.
- Revisión y validación de los instrumentos por expertos.
- Solicitud de permisos para aplicación en el IPHE Veraguas.

#### Fase 3: Recolección y organización de los datos

- Aplicación de encuestas a los docentes participantes.
- Realización de observaciones en el entorno educativo.
- Clasificación y tabulación de los datos obtenidos.

#### Fase 4: Análisis de resultados y elaboración del informe final

- Procesamiento estadístico de la información recolectada.
- Interpretación de los hallazgos en relación con los objetivos.
- Redacción de conclusiones, recomendaciones y propuesta pedagógica.
- Presentación y revisión final del documento de tesis.

# **CAPÍTULO IV**

## CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Este capítulo expone el análisis de los resultados dados por la aplicación de 10 encuestas y 5 entrevistas a docentes del IPHE-Veraguas, para comprender el uso, impacto y valoración de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual.

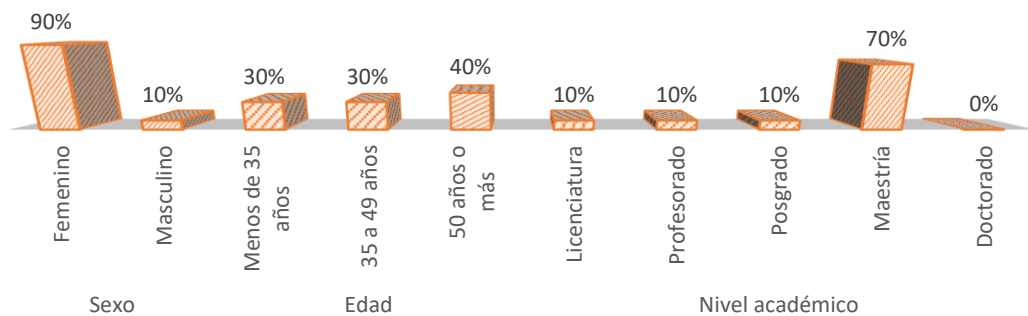
### 4.1. Encuesta a docentes

**Tabla 1:** Datos personales del participante

Categoría	Variable	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa
Sexo	Femenino	9	90%
	Masculino	1	10%
Edad	Menos de 35 años	3	30%
	35 a 49 años	3	30%
	50 años o más	4	40%
Nivel académico	Licenciatura	1	10%
	Profesorado	1	10%
	Posgrado	1	10%
	Maestría	7	70%
	Doctorado	0	0%

**Fuente:** Encuesta aplicada por E. Ruilova (2025)

**Gráfica 1:** Datos personales del participante



**Fuente:** Tabla 1

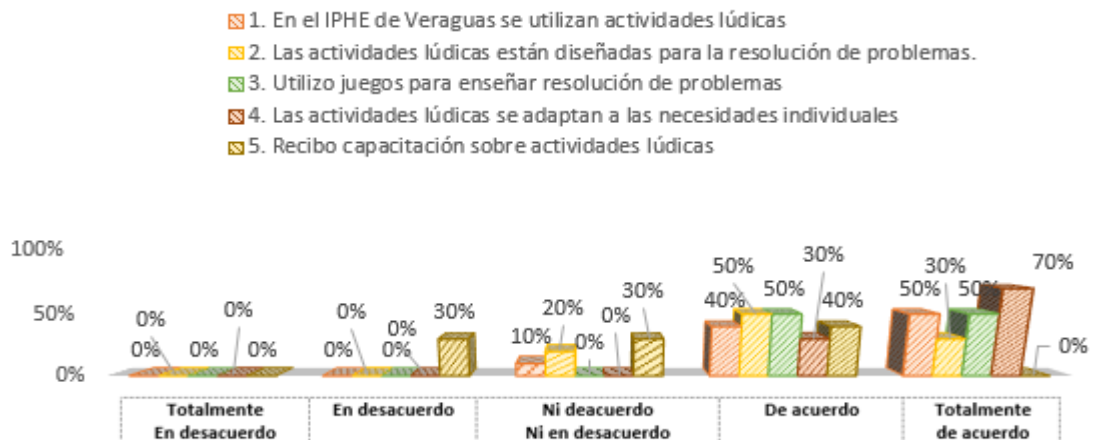
La mayoría del profesorado encuestado en el IPHE-Veraguas son mujeres (90%) con una alta formación académica, ya que el 70%; la población docente tiene una distribución de edad variada, siendo el grupo de 50 años o más el más numeroso.

**Tabla 2:** Implementación de actividades lúdicas

Ítems	1		2		3		4		5	
	FA	FR	FA	FR	FA	FR	FA	FR	FA	FR
1. En el IPHE de Veraguas se utilizan actividades lúdicas como estrategia pedagógica para estudiantes con DI	0	0%	0	0%	1	10%	4	40%	5	50%
2. Las actividades lúdicas que implemento se diseñan para fortalecer la resolución de problemas	0	0%	0	0%	2	20%	5	50%	3	30%
3. Utilizo juegos didácticos para enseñar habilidades de resolución de problemas a mis estudiantes con DI.	0	0%	0	0%	0	0%	5	50%	5	50%
4. Las actividades lúdicas que aplico se adaptan a las necesidades individuales de cada alumno con DI.	0	0%	0	0%	0	0%	3	30%	7	70%
5. Recibo capacitación adecuada sobre el uso de actividades lúdicas para estudiantes con DI	0	0%	3	30%	3	30%	4	40%	0	0%

**Fuente:** Encuesta aplicada por E. Ruiloba (2025)

**Gráfica 2:** Implementación de actividades lúdicas



**Fuente:** Tabla 2

Los docentes reportan una alta implementación de las actividades lúdicas, con un 90% afirmando que se utilizan en el IPHE-Veraguas, el 100% que utiliza juegos didácticos para la resolución de problemas, y el 70% asegurando que las adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes con DI; pero, existe una debilidad en la formación, ya que el 60% percibe que la capacitación adecuada sobre el uso de estas estrategias es insuficiente o moderada.

Los datos de la Tabla 2 muestran que la mayoría de los docentes del IPHE-Veraguas utiliza actividades lúdicas y juegos didácticos en su práctica pedagógica, lo cual se conecta directamente con la perspectiva de Caballero (2021), quien plantea que los docentes deben reconocer el valor pedagógico del juego como un medio fundamental para que los estudiantes alcancen aprendizajes significativos; la adaptación de estas actividades a las necesidades particulares de cada estudiante refleja la aplicación práctica de los ajustes razonables que describe Bedoya et al. (2023), entendidos como medidas específicas que buscan garantizar la participación equitativa de todos los alumnos.

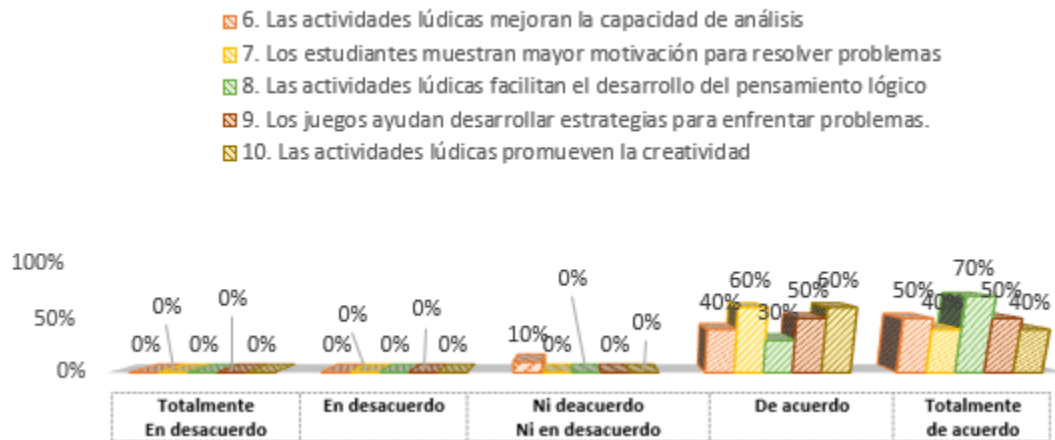
Sin embargo, la percepción de insuficiencia en la capacitación docente coincide con la problemática identificada por Albán, Naranjo y Quintero (2020), quienes advierten que muchos educadores carecen de la formación especializada necesaria para atender adecuadamente a estudiantes con necesidades educativas especiales, constituyendo esto uno de los principales retos de la educación inclusiva actual.

**Tabla 3:** Influencia de las actividades lúdicas en la resolución de problemas

Ítem	1		2		3		4		5	
	FA	FR	FA	FR	FA	FR	FA	FR	FA	FR
6. Las actividades lúdicas mejoran la capacidad de análisis en estudiantes con discapacidad intelectual.	0	0%	0	0%	1	10%	4	40%	5	50%
7. Los estudiantes muestran mayor motivación para resolver problemas cuando utilizan actividades lúdicas.	0	0%	0	0%	0	0%	6	60%	4	40%
8. Las actividades lúdicas facilitan el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes con discapacidad intelectual.	0	0%	0	0%	0	0%	3	30%	7	70%
9. Los juegos ayudan a los estudiantes a desarrollar estrategias para enfrentar situaciones problemáticas.	0	0%	0	0%	0	0%	5	50%	5	50%
10. Las actividades lúdicas promueven la creatividad en la búsqueda de soluciones a problemas.	0	0%	0	0%	0	0%	6	60%	4	40%

**Fuente:** Encuesta aplicada por E. Ruiloba (2025)

**Gráfica 3:** Influencia de las actividades lúdicas en la resolución de problemas



**Fuente:** Tabla 3

Hay un gran consenso en que las actividades lúdicas tienen una influencia muy positiva en las habilidades cognitivas, con el 90% de los docentes indicando que mejoran la capacidad de análisis y el 70% que facilitan el pensamiento lógico; el 100% coincide en que los juegos ayudan a los estudiantes a desarrollar estrategias y promueven la creatividad en la búsqueda de soluciones a problemas.

Los resultados de la Tabla 3 revelan que los docentes perciben mejoras significativas en la capacidad de análisis y el pensamiento lógico de sus estudiantes mediante actividades lúdicas, hallazgos que respaldan los planteamientos de Tumbaco, Pavón y Acosta (2018) sobre cómo el juego fomenta formas de pensar creativas y flexibles que resultan útiles para enfrentar problemas reales.

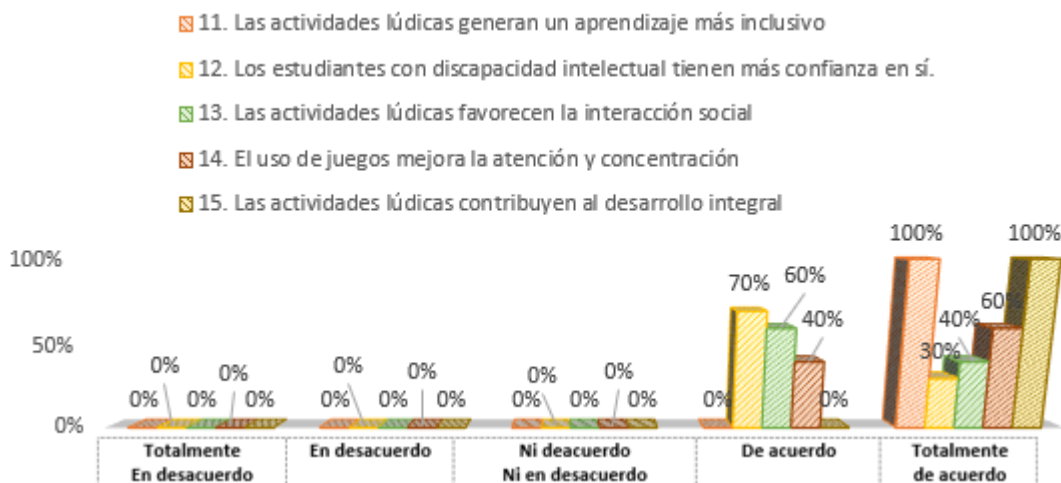
El consenso sobre el desarrollo de estrategias y la creatividad confirma la teoría de Cuello, Mestra y Robles (2021), quienes sostienen que lo lúdico genera placer durante el proceso de búsqueda de soluciones, aumentando naturalmente la motivación estudiantil; estos datos también se alinean con las observaciones de Carnicero y Garrote (2023), quienes destacan que el juego grupal fortalece las habilidades sociales mientras promueve la resolución de problemas, ayudando a los niños a adaptarse a situaciones complejas mediante la interacción y el seguimiento de reglas compartidas.

**Tabla 4:** Beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje

Ítem	1		2		3		4		5	
	FA	FR	FA	FR	FA	FR	FA	FR	FA	FR
11. Las actividades lúdicas generan un ambiente de aprendizaje más inclusivo para estudiantes con DI.	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	10	100%
12. Los estudiantes con DI tienen más confianza en sí para resolver problemas con el juego.	0	0%	0	0%	0	0%	7	70%	3	30%
13. Las actividades lúdicas favorecen la interacción social entre estudiantes con DI	0	0%	0	0%	0	0%	6	60%	4	40%
14. El uso de juegos mejora la atención y concentración de los estudiantes durante las actividades de resolución de problemas.	0	0%	0	0%	0	0%	4	40%	6	60%
15. Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes con DI	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	10	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada por E. Ruiloba (2025)

**Gráfica 4:** Beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje



**Fuente:** Tabla 4

Existe un acuerdo unánime (100%) en que las actividades lúdicas son fundamentales para la inclusión y el desarrollo integral de los estudiantes con DI, mientras que una amplia mayoría (más del 70%) también reporta beneficios significativos en la interacción social, la mejora de la atención y concentración, y el aumento de la confianza en sí mismos para resolver problemas.

La Tabla 4 evidencia un consenso generalizado sobre los múltiples beneficios de las actividades lúdicas, especialmente en la creación de ambientes inclusivos y el desarrollo integral, lo que corrobora los hallazgos de Anilema et al. (2024) sobre el efecto favorable del juego en los ámbitos emocional y social, fortaleciendo la confianza y autoestima de estudiantes con discapacidad intelectual.

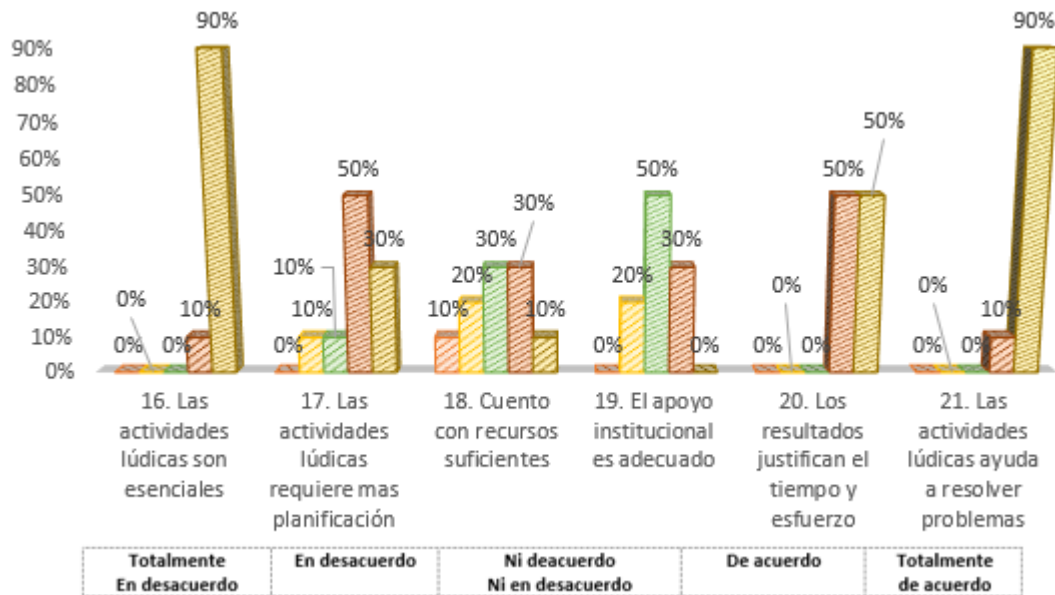
El incremento en la confianza para resolver problemas se relaciona con la teoría de Freud, quien planteó que el juego permite al niño dominar situaciones de su entorno y transformar su pasividad en acciones concretas; los beneficios observados en interacción social y concentración respaldan las ideas de Cáceres y Serna (2023), quienes explican que las dinámicas lúdicas centradas en la cooperación permiten a los niños desarrollar habilidades comunicativas, empatía y capacidad para resolver conflictos de manera constructiva.

**Tabla 5:** Valoración docente sobre las actividades lúdicas

Ítem	1		2		3		4		5	
	FA	FR	FA	FR	FA	FR	FA	FR	FA	FR
16. Considero que las actividades lúdicas son esenciales para la enseñanza de estudiantes con DI.	0	0%	0	0%	0	0%	1	10%	9	90%
17. La implementación de actividades lúdicas requiere mayor planificación y preparación	0	0%	1	10%	1	10%	5	50%	3	30%
18. Cuento con recursos y materiales suficientes para implementar actividades lúdicas	1	10%	2	20%	3	30%	3	30%	1	10%
19. El apoyo institucional es adecuado para la implementación de actividades lúdicas en el aula.	0	0%	2	20%	5	50%	3	30%	0	0%
20. Los resultados obtenidos justifican el tiempo y esfuerzo invertido en actividades lúdicas.	0	0%	0	0%	0	0%	5	50%	5	50%
21. El uso de actividades lúdicas contribuye al fortalecimiento de la resolución de problemas.	0	0%	0	0%	0	0%	1	10%	9	90%

**Fuente:** Encuesta aplicada por E. Ruiloba (2025)

**Gráfica 5:** Valoración docente sobre las actividades lúdica



**Fuente:** Tabla 5

Los resultados de la encuesta reflejan una valoración muy positiva por parte de los docentes respecto al uso de actividades lúdicas para estudiantes con Discapacidad Intelectual; existe un consenso absoluto en que esta estrategia es fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje: un contundente 90% de los encuestados considera que las actividades lúdicas son esenciales (Ítem 16) y otro 90% está de acuerdo en que el uso de estas actividades ayuda al fortalecimiento de la resolución de problemas (Ítem 21) También, el 100% de los docentes percibe que los resultados obtenidos con estas metodologías justifican plenamente el tiempo y esfuerzo invertido (Ítem 20), lo que valida su eficacia pedagógica en este contexto educativo.

No obstante, a pesar de la alta valoración de su efectividad y utilidad, se identifican claras dificultades relacionadas con la infraestructura y el apoyo institucional; el 80% de los docentes considera que la implementación de estas actividades requiere mayor planificación y preparación (opciones 4 y 5 combinadas en Ítem 17), lo que sugiere una carga de trabajo adicional; un punto de fricción es la disponibilidad de recursos, ya que solo el 40% afirma contar con recursos y materiales suficientes (Ítem 18). El problema del apoyo se acentúa con el Ítem 19, donde el 70% del profesorado percibe el apoyo institucional como insuficiente o moderado (opciones 2 y 3 combinadas), indicando una necesidad clara de mayor respaldo en la provisión de materiales y capacitación para mantener la implementación efectiva de esta estrategia pedagógica.

Los datos coinciden con los planteamientos de Perdomo sobre el juego como herramienta fundamental para el desarrollo integral y con las ideas de UNICEF, citadas por Castillo et al. (2021), respecto a que el juego trasciende el entretenimiento al favorecer habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Sin embargo, las limitaciones en recursos y apoyo institucional reflejan los desafíos que Carnicero y Garrote (2023) identifican para Centroamérica, donde la falta de materiales y capacitación docente continúan siendo obstáculos para implementar estrategias inclusivas efectivas.

## 4.2. Entrevista a docentes

Se entrevistó a cinco docentes del IPHE-Veraguas para comprender cómo utilizan las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual.

### 1. Actividades lúdicas utilizadas

Los docentes indican que utilizan una variedad de actividades lúdicas adaptadas a las características de los estudiantes con discapacidad intelectual, buscando que el juego sea una herramienta práctica para que aprendan a resolver problemas de manera sencilla; mencionan el uso de bailes, juegos adaptados, música, rompecabezas, juegos de memoria, tarjetas ilustradas, búsquedas del tesoro y actividades que involucran los sentidos, ya que este tipo de estudiantes aprenden mejor con experiencias concretas y visuales; también incluyen dramatizaciones de situaciones reales donde los niños deben encontrar soluciones simples, como decidir un orden, identificar un objeto o seguir instrucciones; varias de estas actividades ayudan a que el estudiante analice, compare opciones y seleccione respuestas

### 2. Evaluación del progreso

Para evaluar el progreso en la resolución de problemas, los docentes utilizan métodos sencillos y visuales que se adaptan al ritmo de aprendizaje de estos estudiantes; utilizan observaciones directas, refuerzos positivos, portafolios y pequeñas evaluaciones durante las actividades lúdicas; prestan atención a cómo el estudiante enfrenta un reto, qué estrategias utiliza, si pide ayuda, si intenta nuevamente y si logra resolver situaciones que antes no podía; verifican si el estudiante actúa con mayor independencia, si comprende mejor los pasos de una actividad y si su motivación aumenta, porque esto muestra que está viviendo el juego como una oportunidad para aprender y mejorar sus habilidades.

### 3. Beneficios observados

Los docentes señalan que las actividades lúdicas generan muchos beneficios en la capacidad de resolución de problemas de los estudiantes con discapacidad intelectual; aumentan su participación, atención y motivación, lo que facilita que puedan analizar una tarea y buscar soluciones; se observa mejor desarrollo del trabajo en equipo, imaginación y comunicación, herramientas necesarias para resolver conflictos o situaciones nuevas; los niños ganan seguridad en sí mismos cuando logran superar un reto dentro del juego, lo que les ayuda a enfrentar nuevos problemas sin temor. Se muestran mejoras en su conducta, mostrando mayor iniciativa y disposición para intentar resolver situaciones ellos mismos.

### 4. Obstáculos o limitaciones

Entre los obstáculos mencionados están las reacciones inesperadas de los estudiantes cuando hay cambios en las rutinas, la falta de materiales adaptados y el tamaño de los grupos, lo que dificulta brindar atención individual; también señalan que el tiempo escolar a veces es poco para desarrollar actividades lúdicas que requieren repeticiones para que los estudiantes puedan aprender a resolver problemas paso a paso; estas dificultades obligan a los docentes a ajustar las actividades, simplificarlas o modificar la dinámica para mantener el orden y el acompañamiento que estos estudiantes necesitan para no frustrarse y poder seguir avanzando.

### 5. Situación específica de mejora

Los docentes describen experiencias donde las actividades lúdicas han permitido avances notables en la resolución de problemas; por ejemplo, mencionan estudiantes que aprendieron a armar rompecabezas cada vez más complejos, demostrando que podían analizar piezas, comparar formas y tomar decisiones.

Otro caso fue un grupo que logró trabajar por turnos, resolver pequeños conflictos y coordinar una actividad, mostrando mejor comprensión de las normas y mayor capacidad para resolver situaciones sociales; también destacan que cuando las actividades son concretas y visuales, los estudiantes comprenden mejor los pasos, pueden anticipar acciones y reflexionar antes de actuar, lo cual fortalece sus habilidades cognitivas básicas.

## 6. Adaptación de actividades

Los docentes coinciden en que las actividades lúdicas deben adaptarse cuidadosamente al nivel de cada estudiante con discapacidad intelectual para ayudarles a resolver problemas sin frustrarse; en ese sentido, simplifican instrucciones, reducen pasos, usan pictogramas e imágenes, dividen las tareas en partes pequeñas y utilizan demostraciones o modelajes para asegurar la comprensión; en ese sentido, estas adaptaciones permiten que el estudiante participe activamente, entienda lo que debe hacer y pueda pensar soluciones a su propio ritmo; de esta forma, cada niño experimenta pequeños logros que fortalecen su confianza y mejoran su capacidad de análisis.

## 7. Papel de la familia

La familia tiene un rol fundamental porque refuerza en casa lo que se trabaja en el aula; referente a esto, los docentes indican que mantienen comunicación constante con los padres, enviando recomendaciones y actividades sencillas para practicar habilidades de resolución de problemas mediante juegos; en este aspecto, explican que los estudiantes con discapacidad intelectual necesitan repetición y consistencia, por lo que el apoyo familiar ayuda a consolidar aprendizajes y facilita que los niños generalicen lo aprendido en diferentes contextos; en ese sentido, señalan que cuando la familia participa, los avances son más rápidos y sostenibles.

## 8. Frecuencia de actividades lúdicas

Los docentes suelen implementar actividades lúdicas una o dos veces por semana, aunque reconocen que sería mejor realizarlas con más frecuencia porque este tipo de estudiantes se benefician de la práctica continua para fortalecer la resolución de problemas; algunos incorporan pequeños juegos en las rutinas diarias para mantener la atención y evitar conductas disruptivas. También realizan proyectos lúdicos mensuales que permiten trabajar habilidades de manera más profunda, aprovechando el juego como herramienta para enseñar a pensar, decidir y resolver situaciones de forma guiada.

## 9. Estrategias de motivación

Para mantener motivados a los estudiantes con discapacidad intelectual durante las actividades lúdicas, los docentes aplican reglas claras, rutinas predecibles, tareas breves, materiales llamativos y refuerzos positivos; celebran los avances pequeños y reconocen los esfuerzos, no solo los resultados finales, lo que ayuda a que los estudiantes se sientan valorados y dispuestos a intentar resolver problemas nuevamente. Varían los juegos para evitar la monotonía y utilizan actividades que conectan con los intereses del estudiante.

## 10. Características de una actividad lúdica efectiva

Los docentes señalan que una actividad lúdica efectiva para fortalecer la resolución de problemas debe ser clara, simple, visual, motivante y adaptada al nivel de comprensión del estudiante; debe permitir manipular objetos, explorar opciones, tomar decisiones y enfrentar retos alcanzables; debe tener un objetivo educativo concreto integrado en la dinámica del juego para que el estudiante no sienta presión y pueda aprender de forma natural. El juego tiene que ser divertido y permitir la participación de todos; ofrecer oportunidades para pensar, comparar, elegir y resolver situaciones concretas.

## 11. Recomendaciones para mejorar

Entre las recomendaciones destacan crear un banco de actividades lúdicas adaptadas, contar con más materiales sensoriales y visuales, capacitar a docentes en nuevas estrategias y compartir experiencias entre instituciones; también sugieren establecer un espacio especial para actividades lúdicas con recursos adecuados, lo cual facilitaría el trabajo con estudiantes con discapacidad intelectual. Consideran que es necesario disponer de más apoyo humano y materiales adaptados para implementar juegos más variados y efectivos que ayuden a los estudiantes a mejorar su capacidad de resolver problemas de manera progresiva y significativa.

## CONCLUSIONES

- La hipótesis alterna ( $H_1$ ), que plantea que el uso de actividades lúdicas contribuye significativamente al fortalecimiento de las habilidades de resolución de problemas en los estudiantes con discapacidad intelectual del IPHE Veraguas, se acepta con base en la percepción de los docentes; un claro 90% de los encuestados indica estar de acuerdo o muy de acuerdo en que estas actividades fortalecen la capacidad para resolver problemas (Ítem 21), lo que valida la estrategia como una herramienta pedagógica eficaz y necesaria en este contexto (Tabla 5).
- En cuanto al objetivo específico primero, orientado a identificar las actividades lúdicas implementadas para fortalecer la resolución de problemas, se confirma que su uso es amplio y variado: los docentes reportan un empleo constante de juegos didácticos (100% de acuerdo o muy de acuerdo en el Ítem 3), así como una diversidad de actividades concretas y visuales, entre ellas bailes, juegos adaptados, rompecabezas, juegos de memoria, tarjetas ilustradas y dramatizaciones; todo ello facilita que los estudiantes practiquen la resolución de problemas de forma sencilla y accesible (Tabla 2 y entrevista a docentes).
- Respecto al objetivo específico segundo, que busca describir cómo estas actividades influyen en el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, los datos evidencian una influencia altamente positiva en las capacidades cognitivas. El 90% de los docentes afirma que las actividades lúdicas mejoran la capacidad de análisis (Ítem 6), y el 70% señala que favorecen el pensamiento lógico (Ítem 8). Además, el 100% coincide en que los juegos permiten a los estudiantes desarrollar estrategias para enfrentar situaciones problemáticas, lo cual constituye un elemento central en la resolución de problemas (Ítem 9; Tabla 3).

- En relación con el objetivo específico tercero, centrado en analizar los beneficios del uso de actividades lúdicas, se observa un consenso generalizado sobre su impacto integral; el 100% de los docentes reconoce que estas actividades generan un ambiente de aprendizaje más inclusivo (Ítem 11) y contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes con discapacidad intelectual (Ítem 15); asimismo, se reportan beneficios socioemocionales significativos, como el aumento de la confianza en sí mismos (70%) y la mejora de la interacción social (100%), lo que demuestra su valor más allá de lo puramente cognitivo (Tabla 4).
- En cuanto a la Pregunta de Investigación (¿Cómo pueden las actividades lúdicas fortalecer la resolución de problemas...?), la investigación concluye que esto se logra porque dichas actividades funcionan como herramientas adaptadas, concretas y altamente motivadoras; el 100% de los docentes percibe que el juego aumenta la motivación para resolver problemas (Ítem 7), y destacan que el uso de juegos didácticos es fundamental; asimismo, la adaptación a las necesidades individuales (70% de acuerdo o muy de acuerdo en el Ítem 4) y el uso de experiencias concretas y visuales —como rompecabezas y dramatizaciones— permiten que los estudiantes analicen, comparen y tomen decisiones de manera eficiente (Tabla 2, Tabla 3 y entrevista a docentes).
- No obstante, a pesar de estos resultados positivos, la investigación también revela limitaciones importantes relacionadas con la disponibilidad de recursos y el apoyo institucional; solo el 40% de los docentes considera contar con suficientes materiales (Ítem 18), mientras que el 70% percibe el apoyo institucional como insuficiente o moderado (Ítem 19). Esta debilidad en la infraestructura restringe la frecuencia y diversidad de las actividades, aunque el profesorado se esfuerza por compensarla (Tabla 5).

- Otro hallazgo relevante es la insuficiencia en la capacitación docente, lo cual afecta la implementación óptima de las actividades lúdicas; el 60% del profesorado considera que la formación recibida sobre esta estrategia es poca o moderada (Ítems 2 y 3 combinados en la pregunta 5), a pesar de que la mayoría posee un grado de Maestría (70%). Este dato evidencia la necesidad de fortalecer los programas de formación permanente para maximizar los beneficios de las actividades lúdicas (Tabla 1 y Tabla 2).
- En cuanto a la práctica pedagógica, los docentes utilizan métodos de evaluación coherentes con la naturaleza de la estrategia lúdica, tales como la observación directa y el refuerzo positivo; evalúan tanto el proceso (incluyendo las estrategias utilizadas, si el estudiante pide ayuda o si intenta nuevamente) como el resultado final, valorando el aumento de la independencia y la motivación; lo que demuestra que la efectividad se mide no solo por la solución lograda, sino también por el desarrollo de la autoeficacia y la persistencia (entrevista a docentes).
- La adaptación de las actividades representa otro elemento esencial para el éxito; los docentes simplifican instrucciones, dividen las tareas en pasos pequeños y utilizan pictogramas e imágenes, prácticas que responden a las necesidades concretas de los estudiantes con discapacidad intelectual; estas adaptaciones permiten que los estudiantes alcancen pequeños logros continuos, fortaleciendo su confianza y mejorando su capacidad de análisis sin generar frustración (entrevista a docentes).
- El hecho de que el 100% de los docentes cree que los resultados obtenidos justifican el tiempo y esfuerzo invertidos (Ítem 20) es una fuerte conclusión; reafirmando que el uso de actividades lúdicas no solo es una opción pedagógica, sino una estrategia que garantiza la motivación, promueve el desarrollo cognitivo y social, y favorece un ambiente de aprendizaje inclusivo para estudiantes con discapacidad intelectual (Tabla 5).

## LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES

### Recomendaciones

- En virtud que los docentes reconocen que las actividades lúdicas fortalecen significativamente la habilidad de resolver problemas, se recomienda incorporarlas de manera sistemática en las planificaciones semanales, combinando juegos didácticos con dinámicas que promuevan el análisis y la toma de decisiones.
- Es aconsejable ampliar y variar el repertorio de actividades, incorporando con mayor frecuencia juegos adaptados, rompecabezas, tarjetas visuales, bailes, dramatizaciones y juegos de memoria, con el fin de atender los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- En función de los resultados positivos observados en el pensamiento lógico y la capacidad de análisis, se recomienda incluir actividades que desafíen a los estudiantes a comparar, clasificar, identificar patrones y construir soluciones de forma progresiva.
- Los docentes deben integrar juegos que fomenten la interacción social, la autoestima, el trabajo colaborativo y el reconocimiento de logros, lo que contribuye al bienestar emocional y al desarrollo integral de los estudiantes.
- Se recomienda planificar actividades que despierten interés y curiosidad, utilizando materiales concretos y visuales; de este modo se incrementa la motivación del estudiante y se facilita la comprensión de situaciones problemáticas cotidianas.

- Ante la limitación de recursos, es importante promover la creatividad docente, reutilizar materiales, gestionar apoyos externos e institucionales y fomentar la elaboración de recursos didácticos simples y accesibles.
- Para mejorar la calidad de la implementación, se recomienda que los docentes asistan a capacitaciones relacionadas con el diseño y uso de actividades lúdicas, así como sobre estrategias adaptativas para estudiantes con discapacidad intelectual.
- Se aconseja mantener y ampliar el uso de observaciones directas, registros anecdóticos y listas de cotejo, evaluando tanto el proceso como el desempeño final, con énfasis en la autonomía, persistencia y estrategias utilizadas por el estudiante.
- Los docentes deben continuar empleando estrategias de simplificación de instrucciones, apoyo visual, división de tareas en pasos y uso de pictogramas, asegurando que cada estudiante avance de manera gradual y sin frustración.
- Se recomienda mantener el compromiso con esta metodología, ya que los resultados justifican plenamente su aplicación; por ello, es fundamental integrarla como parte esencial del proceso educativo, promoviendo un aprendizaje inclusivo, motivador y significativo.

## Limitaciones

- Una primera limitación se relaciona con el tamaño reducido de la muestra; la población docente del IPHE Veraguas es limitada, por lo que los resultados obtenidos reflejan únicamente la percepción de un grupo pequeño de participantes; lo que restringe la posibilidad de generalizar los hallazgos a otros contextos educativos o instituciones similares; a pesar de que los datos recogidos son consistentes, un número mayor de participantes hubiese permitido un análisis más amplio y representativo de la ejecución de actividades lúdicas en diferentes escenarios escolares.
- Una segunda limitación corresponde al diseño metodológico basado en encuestas y entrevistas, lo cual dependió de la sinceridad y percepción subjetiva de los docentes; si bien estos instrumentos permitieron identificar opiniones, prácticas y experiencias relevantes, la investigación pudo haberse enriquecido al incorporar técnicas de observación directa dentro del aula; este instrumento extra hubiese permitido verificar de manera más objetiva la frecuencia, el tipo de actividades lúdicas aplicadas y el impacto real en los estudiantes durante situaciones de aprendizaje cotidiano.
- La investigación enfrentó la limitación del tiempo disponible para la recopilación y análisis de datos, lo cual impidió realizar un seguimiento más prolongado del proceso pedagógico; debido al período limitado de aplicación, no fue posible evaluar cambios a largo plazo en las habilidades de resolución de problemas ni en el progreso individual de los estudiantes con discapacidad intelectual; un estudio con mayor duración permitiría observar de forma más detallada la evolución de las habilidades cognitivas y socioemocionales asociadas al uso de actividades lúdicas

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abascal, E., & Grande, I. (2015). *Análisis de encuestas*. Madrid: ESIC Editorial.
- Acuña, N., & Quiñonez, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades. *Revista Educación y Educadores*.  
doi:<http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v23n3/2027-5358-eded-23-03-444.pdf>
- Albán, J., & Naranjo. (2020). Inclusión educativa de estudiantes con discapacidad intelectual.  
doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7898156>
- Anilema, J., Ramirez, B., Loaiza, L., & Maqueira, G. (2024). Estrategias lúdicas para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual moderada a la Educación Física en contextos rural. *Digital Publisher CEIT*, 683-698.  
Obtenido de  
[https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/2587/2200](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2587/2200)
- APA. (2015). *Discapacidad Intelectual. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*.
- Arias, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*.  
doi:[https://www.researchgate.net/publication/352157132\\_DISENO\\_Y\\_METODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION/link/60bb8278a6fdcc22eadea898/download](https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION/link/60bb8278a6fdcc22eadea898/download)
- Arráez, T. (2020). Psicología de los procesos cognitivos y la resolución de problemas en educandos con discapacidad intelectual y del desarrollo. *Revista Ecuatoriana De Psicología*, 3(5), 46–59. Obtenido de  
<https://repsi.org/index.php/repsi/article/view/31/60>
- Barbosa, M. (2018). *Introducción A La Investigación*. Clube de Autores. Obtenido de  
[https://www.google.com.pa/books/edition/Introducci%C3%B3n\\_A\\_La\\_Investigaci%C3%B3n/BP9JEAAAQBAJ?hl=es-](https://www.google.com.pa/books/edition/Introducci%C3%B3n_A_La_Investigaci%C3%B3n/BP9JEAAAQBAJ?hl=es-)

419&gbpv=1&dq=poblaci%C3%B3n+o+universo&pg=PA226&printsec=frontcover

- Bedoya, N., Dueñas, B., Fonseca, T., & Mahecha, D. (2023). Aportes a una educación inclusiva dirigida a estudiantes con discapacidad Intelectual. doi:<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/18778>
- Berna, A. (18 de enero de 2024). Desigualdad y discapacidad en Panamá, un gran camino por recorrer. Obtenido de La Estrella de Panamá: <https://www.laestrella.com.pa/mia/reportaje-social/desigualdad-y-discapacidad-en-panama-un-gran-camino-por-recorrer-MX5880691>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje . Revista Polo del Conocimiento. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cáceres, J., & Serna, Y. (2023). El juego como estrategia didáctica que favorece las habilidades para la vida en estudiantes con discapacidad intelectual entre 13 y 15 años. [Tesis de Maestría] Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/3bb153b7-c8ec-45f3-8d01-c5c2c9db8362/content>
- Campo, A., Hernández, A., Pérez, A., Toledo, C., & Fernández, A. (2022). Discapacidad intelectual. Protocolos diagnósticos y terapéuticos en Pediatría, 1, 51-64. Obtenido de <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/06.pdf>
- Campozano, M., & Armendáriz, C. (2020). Estrategias Psicopedagógicas y su relación en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños con discapacidad intelectual. doi:<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/19598>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. doi:<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>

- Cantos, E., Calle, C., Delgado, D., & Marín, A. (2023). Caracterización sociodemográfica de estudiantes con discapacidad motriz, intelectual y sensorial. *RECIAMUC*, 8(2), 816-826. Obtenido de <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/1446/2348>
- Carnicero, J., & Garrote, I. (2023). Intervención sobre habilidades sociales mediante un juego de rol: un estudio de diseño mixto con jóvenes con discapacidad intelectual. *Actualidades en Psicología*, 37(135), 95-110. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ap/v37n135/2215-3535-ap-37-135-95.pdf>
- Castillo, J., Gómez, G., Tordecilla, F., & Viscaíno, V. (2021). El juego como estrategia para el fortalecimiento de la sana convivencia y la resolución de conflictos de los estudiantes de 9°B de la Institución Educativa Jorge Artel de la ciudad de Cartagena. [Trabajo de grado] Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/3df767f5-8efb-48ed-b051-987d9a417497/content>
- Cerchiaro, E., Barras, R., Curiel, E., & Bustamante, L. (2021). Metacognición y resolución de problemas en niños escolarizados. Universidad del Magdalena. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8000096>
- Cuello, A., Mestra, M., & Robles, J. (2020). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en Entornos Escolares. *Revista de Investigación educativa y pedagógica Assensus*. doi:<https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/assensus/article/view/2011/2839>
- Delgado, Y., Espinoza, C., & Rojas, G. (2024). Actividades recreativas inclusivas para estudiantes con discapacidad intelectual, en la clase de Educación Física. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física - PODIUM*, 19(3). Obtenido de <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1678/2617>
- Farfán, M., & Cajamarca, E. (2024). Sistema de actividades lúdicas para el acompañamiento al desarrollo socio emocional de un caso con

discapacidad intelectual. Universidad Nacional de Educación.  
doi:<https://repositorio.unae.edu.ec/items/413c2d8f-7704-440b-862d-e24a10658370>

- Fernández, B. (2022). Estilos de afrontar los conflictos en personas con diversidad funcional intelectual. Estudio de caso. [Tesis de Grado] Universidad de Oviedo. Obtenido de [https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64406/TFG\\_BettyFernandezPerez.pdf?sequence=5](https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64406/TFG_BettyFernandezPerez.pdf?sequence=5)
- Flores, C., Tintin, J., & Toala, L. (2025). Impacto de la discapacidad intelectual niños de 3 a 5 años. *Revista multidisciplinar*, 4(1), 30 – 44. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/646081049.pdf>
- Gamboa, L. (2020). Creación de aulas inclusivas.  
doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7703928>
- García, J. (2019). Estrategias lúdicas para resolución de problemas. Universidad Nacional de Tumbes.  
doi:<https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/629bd859-a973-4daa-9d57-deebced3ead0/content>
- González, C., Sánchez, J., & Vera, M. (2023). El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectoescritura en la educación inclusiva de niños con discapacidad. *Visión Antataura*, 6(2), 152-169. Obtenido de <https://revistas.up.ac.pa/index.php/antataura/article/view/3390/2894>
- Guata, K., Hernández, N., & Tarazona, S. (2020). Propuesta para la resolución de conflictos en personas con discapacidad intelectual redeco: convivencia y paz. *Lee la LEE*, 14-19. Obtenido de <https://revistas.upn.edu.co/index.php/LEE/article/view/19305/12258>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES.
- IPHE. (30 de enero de 2024). Dictan docencia sobre Actividades Lúdicas como fuentes de Aprendizaje. Obtenido de <https://www.iphe.gob.pa/publicaciones/-303>

- León, M., Iguaran, M., Rodríguez, M., & Moreno, A. (2024). Fortalecimiento de Competencias Pedagógicas para Profesores de Básica Primaria en la Atención a Estudiantes con Discapacidad intelectual Leve, con énfasis en lectoescritura. [Tesis de grado] Universidad El Bosque. Obtenido de <https://www.proquest.com/openview/364a413ee609208ed59d8e0e206ecd24/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>
- Maldonado, D., Méndez, M., Patiño, P., Requelme, G., & Vélez, P. (2023). Juego lúdico para el aprendizaje de niños con discapacidades. *Revista Juventud y Ciencia Solidaria*. doi:[https://catedraunescoinclusion.org/wp-content/uploads/Revista/Edicion-01/Rev\\_Juv\\_Cie\\_Sol\\_0105.pdf](https://catedraunescoinclusion.org/wp-content/uploads/Revista/Edicion-01/Rev_Juv_Cie_Sol_0105.pdf)
- MediPlus. (2023). Síntomas de la Discapacidad Intelectual. *Revista MediPlus*.
- Menéndez, J., & Delgado, J. (2024). Estrategia didáctica basada en la lúdica para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes de básica media con discapacidad intelectual leve. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(6), 378–388. Obtenido de <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1291/1736>
- Miranda, S. (2022). Estrategias de aprendizaje y su efectividad para incrementar habilidades cognitivas. doi:<https://repositorio2.udelas.ac.pa/server/api/core/bitstreams/240ca5f4-28f3-4611-a108-ed9cc0dc6cd9/content>
- Miranda, S., & Yepes, D. (2023). La lúdica y la recreación, repercusión en el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad. *Revista Digital: Actividad Física y Deprtes*. doi:<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2136>
- Montero, D., Gómez, M., Mendoza, Y., & Ricardo, Y. (2024). Procedimiento lúdico para estimular el lenguaje oral en niños con discapacidad intelectual leve. *Maestro Y Sociedad*, 21(3), 1535–1543. Obtenido de <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6542/7486>
- Mora Álvarez, M. L. (22 de marzo de 2022). El Juego como Estrategia Metodológica para la Inclusión de Estudiantes con Discapacidad Intelectual. *Revista Polo del Conocimiento*.

- Naspud, A. (2016). Estrategias dialógicas para la inclusión de población escolar con discapacidad intelectual.  
doi:<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3427/1/UNACH-FCEHT-TG-P.EDUC-2017-000009.pdf>
- Navas Bolaños, L. (2020). Discapacidad Intelectual. Revista Dialnet.
- Numa, Y., Genes, A., & Parodi, J. (2023). Implementación de Estrategias Lúdicas, Recreativas y Deportivas para el Desarrollo de Competencias Socioemocionales y la Mejora de Relaciones Interpersonales en Estudiantes de 11º Grado de la Institución Educativa José Guillermo Castro, La Jagua. [Tesis de grado] Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/40330388-be54-42c8-a46c-62e7cc5c3a84/content>
- Ñope, R. (2020). Estrategias lúdicas y resolución de problemas. Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo.  
doi:<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8375>
- OMS. (2022). La Discapacidad Intelectual. Organización Mundial de la Salud, Discapacidad.
- Ossa Cornejo, C. (2014). Factores Claves para el Desarrollo de la Inclusión. Revista Actualidades Investigativas en Educación.
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. Revista Scientific.  
doi:[https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/498/1128](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128)
- Perdomo, A. (2023). Los juegos de roles y su importancia en la resolución de conflictos en niños y niñas del grado tercero de la Institución Misael Pastrana Borrero Sede Pirulinda del municipio de Saladoblanco, Huila. [Tesis de Grado] Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/58573/acperdonomob.pdf?sequence=1>

Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*.

doi:<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211>

Quintero, C., Gil, V., Arbeláez, K., Castañedas, L., González, C., & Meneses, L. (2021). Aproximación al aprendizaje pedagógico en la discapacidad intelectual leve.

doi:<https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/poiesis/article/view/4190/3209>

Tobías, E. (23 de agosto de 2022). Instituto Tobías Emmanuel. Obtenido de <https://tobiasemanuel.org>blog>

Tumbaco, A., Pavón, C., & Acosta, T. (2018). Actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia creativa en la resolución de problemas matemáticos. *Revista Conrado*.

doi:<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc156218.pdf>

Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación IV: las variables de estudio. *Revista Alergía México*(3), 303-310. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755025003.pdf>

Vivero, M. (2023). El Juego como recurso fundamental para la resolución de conflictos. *South Florida Journal of Development*, 2(5), 7182-7200. Obtenido de

<https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/887/7>

76

# **ANEXOS**

# **ANEXO 1:**

**Encuesta para docentes**



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL**

**ENCUESTA PARA DOCENTES DEL IPHE DE VERAGUAS**

**Respetados docentes:** Con el fin de recolectar información para el desarrollo del trabajo: "Las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual: IPHE Veraguas"; desarrollado por la estudiante graduanda Evelyn Ruiloba, en Educación Especial; presentamos a su consideración este instrumento. Los datos recabados serán manejados confidencialmente; agradeciéndole de antemano su colaboración.

**Objetivo del estudio:** Estudiar el uso de las actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la resolución de problemas en los estudiantes con discapacidad intelectual del IPHE de Veraguas.

**I. PRIMERA PARTE: DATOS GENERALES DEL PARTICIPANTE**

1. Sexo:	Femenino	Masculino			
2. Edad:	Menos 35 años	De 35 a 49 años	50 años o más		
3. Estudios:	Licenciatura	Profesorado	Posgrado	Maestría	Doctorado

**II. SEGUNDA PARTE: PREGUNTAS CERRADAS (TIPO LÍKERT CON 5 NIVELES)**

**Indicaciones:** A continuación, encontrará una serie de afirmaciones ligadas a las actividades lúdicas y la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual; lea cada ítem y marque con una "X" la opción que más refleje su opinión.

**Escala:**

- 1 = Totalmente en desacuerdo
- 2 = En desacuerdo
- 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 = De acuerdo
- 5 = Totalmente de acuerdo

<b>A. IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. En el IPHE de Veraguas se utilizan actividades lúdicas como estrategia pedagógica para estudiantes con discapacidad intelectual.					
2. Las actividades lúdicas que implemento están específicamente diseñadas para fortalecer la resolución de problemas.					
3. Utilizo juegos didácticos para enseñar habilidades de resolución de problemas a mis estudiantes con discapacidad intelectual.					
4. Las actividades lúdicas que aplico se adaptan a las necesidades individuales de cada estudiante con discapacidad intelectual.					
5. Recibo capacitación adecuada sobre el uso de actividades lúdicas para estudiantes con discapacidad intelectual.					
<b>B. INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
6. Las actividades lúdicas mejoran la capacidad de análisis en estudiantes con discapacidad intelectual.					
7. Los estudiantes muestran mayor motivación para resolver problemas cuando utilizan actividades lúdicas.					
8. Las actividades lúdicas facilitan el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes con discapacidad intelectual.					
9. Los juegos ayudan a los estudiantes a desarrollar estrategias para enfrentar situaciones problemáticas.					
10. Las actividades lúdicas promueven la creatividad en la búsqueda de soluciones a problemas.					
<b>C. BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
11. Las actividades lúdicas generan un ambiente de aprendizaje más inclusivo para estudiantes con discapacidad intelectual.					

12. Los estudiantes con discapacidad intelectual tienen más confianza en sí para resolver problemas con el juego.					
13. Las actividades lúdicas favorecen la interacción social entre estudiantes con discapacidad intelectual.					
14. El uso de juegos mejora la atención y concentración de los estudiantes durante las actividades de resolución de problemas.					
15. Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes con discapacidad intelectual.					
<b>C. VALORACIÓN DOCENTE SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
16. Considero que las actividades lúdicas son esenciales para la enseñanza de estudiantes con discapacidad intelectual.					
17. La implementación de actividades lúdicas requiere mayor planificación y preparación por parte del docente.					
18. Cuento con recursos y materiales suficientes para implementar actividades lúdicas efectivas.					
19. El apoyo institucional es adecuado para la implementación de actividades lúdicas en el aula.					
20. Los resultados obtenidos justifican el tiempo y esfuerzo invertido en las actividades lúdicas.					
21. El uso de actividades lúdicas contribuye significativamente al fortalecimiento de las habilidades de resolución de problemas en los estudiantes.					

**GRACIAS POR SUS RESPUESTAS**

# **ANEXO 2:**

**Entrevista para docentes**



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL**

**ENTREVISTA PARA DOCENTES DEL IPHE DE VERAGUAS**

**Respetados docentes:** Con el fin de recolectar información para el desarrollo del trabajo: "Las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual: IPHE Veraguas"; desarrollado por la estudiante graduanda Evelyn Ruiloba, en Educación Especial; presentamos a su consideración este instrumento. Los datos recabados serán manejados confidencialmente; agradeciéndole de antemano su colaboración.

**Objetivo del estudio:** Estudiar el uso de las actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la resolución de problemas en los estudiantes con discapacidad intelectual del IPHE Veraguas.

**I. PRIMERA PARTE: DATOS GENERALES DEL PARTICIPANTE**

1. Sexo:	Femenino	Masculino			
2. Edad:	Menos 35 años	De 35 a 49 años	50 años o más		
3. Estudios:	Licenciatura	Profesorado	Posgrado	Maestría	Doctorado

**II. SEGUNDA PARTE: PREGUNTAS ABIERTAS**

1. ¿Qué actividades lúdicas específicas utiliza usted para fortalecer la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual? Mencione al menos tres ejemplos.

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.

2. ¿Cómo evalúa usted el progreso de sus estudiantes con discapacidad intelectual en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas a través de actividades lúdicas?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. ¿Cuáles considera que son los principales beneficios que ha observado en sus estudiantes al implementar actividades lúdicas para la resolución de problemas?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. ¿Qué obstáculos o limitaciones ha encontrado al implementar actividades lúdicas para fortalecer la resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Describa una situación específica donde haya observado que un estudiante con discapacidad intelectual mejoró su capacidad de resolución de problemas gracias a una actividad lúdica.

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. ¿Cómo adapta las actividades lúdicas según el nivel de discapacidad intelectual de cada estudiante? Proporcione ejemplos concretos.

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. ¿Qué papel juegan las familias en el reforzamiento de las habilidades de resolución de problemas desarrolladas a través de actividades lúdicas? ¿Cómo las involucra?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. ¿Con qué frecuencia implementa actividades lúdicas específicamente dirigidas a la resolución de problemas? ¿Considera que es suficiente?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

9. ¿Qué estrategias utiliza para mantener la motivación y el interés de los estudiantes con discapacidad intelectual durante las actividades lúdicas de resolución de problemas?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

10. Desde su experiencia, ¿cuáles son las características que debe tener una actividad lúdica para ser efectiva en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en estudiantes con discapacidad intelectual?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

11. ¿Qué sugerencias o recomendaciones haría para mejorar la implementación de actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la resolución de problemas en el IPHE de Veraguas?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**GRACIAS POR SUS RESPUESTAS**

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla</b>	<b>Descripción</b>	<b>Página</b>
<b>Tabla 1</b>	Datos personales del participante	51
<b>Tabla 2</b>	Implementación de actividades lúdicas	52
<b>Tabla 3</b>	Influencia de las actividades lúdicas en la resolución de problemas	54
<b>Tabla 4</b>	Beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje	56
<b>Tabla 5</b>	Valoración docente sobre las actividades lúdicas	58

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

<b>Tabla</b>	<b>Descripción</b>	<b>Página</b>
<b>Gráfica 1</b>	Datos personales del participante	51
<b>Gráfica 2</b>	Implementación de actividades lúdicas	52
<b>Gráfica 3</b>	Influencia de las actividades lúdicas en la resolución de problemas	54
<b>Gráfica 4</b>	Beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje	56
<b>Gráfica 5</b>	Valoración docente sobre las actividades lúdicas	58

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura</b>	<b>Descripción</b>	<b>Página</b>
<b>Figura 1</b>	Características generales del juego	28
<b>Figura 2</b>	Tipos de juego, según Piaget	29
<b>Figura 3</b>	Pasos para resolver problemas (Polya)	34
<b>Figura 4</b>	Niveles de discapacidad intelectual	38

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Cuadro</b>	<b>Descripción</b>	<b>Página</b>
<b>Cuadro 1</b>	Dimensiones del juego	26