



UNIVERSIDAD ESPECIALIZA DE LAS AMÉRICAS

Decanato de Maestría

Trabajo de grado para optar por el título de Maestría
en
Educación Especial

Tesis

Manual de juegos adaptados para el desarrollo de las áreas
habilitatorias en estudiantes con discapacidad intelectual.

Estudio realizado en la Escuela Luz Alegría del IPHE – Extensión de
Herrera.

Presentado por:
Vásquez Mendoza, Yissibell Yussara
Cédula: 6-718-998

Asesora:
Profesora Dalila Vega

Panamá, 2024.

DEDICATORIA

Este trabajo de grado va dedicado a cada uno de los estudiantes que presentan una discapacidad, ya que día a día se enfrentan y luchan por seguir adelante en una sociedad libre de discriminación y se esfuerzan por cumplir cada una de sus metas.

A cada uno de los niños (as), jóvenes y adultos que presentan discapacidad intelectual, y que luchan para superar los obstáculos en su diario vivir.

A las personas dedicadas al manejo, salud y bienestar de los niños (as) con Necesidades Educativas Especiales.

A los docentes, padres de familia y amistades, que son el pilar fundamental en el crecimiento, formación académica y, sobre todo, en la convivencia social de las personas con discapacidad.

Yissibell Yussara Vásquez Mendoza

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a mi Dios, por el regalo de la vida, por ser mi guía y por orientarme a seguir adelante y por enseñarme a afrontar cada obstáculo. Gracias, Padre Celestial, por permitirme continuar con mis estudios, por darme sabiduría, inteligencia y paciencia, para culminar exitosamente cada una de las asignaturas y el trabajo de grado.

A mi familia, por ser el pilar que me ha sostenido siempre. Gracias por su apoyo incondicional, pero sobretodo, por confiar en mí.

A Juan Carlos Caballero Vásquez, mi inspiración, el motor por el cual todos los días quiero superarme académicamente y profesionalmente. Una de las personas más importante de mi vida, a quien dedico cada uno de mis logros.

A los profesores, por el tiempo brindado, por el apoyo, la dedicación, y por motivarme a seguir adelante, y a superar obstáculos. Gracias por compartir sus conocimientos y experiencias.

A los docentes y administrativos del Instituto Panameño de Habilitación Especial, por el apoyo brindado. Los conocimientos y orientaciones contribuyeron significativamente en la realización de este trabajo.

A la universidad Especializada de las Américas, Extensión de Azuero, por incentivar a los estudiantes a seguir con sus estudios. En esta ocasión me dieron la oportunidad de agregar a mi curriculum otro título universitario. Muy agradecida.

Yissibell Yussara Vásquez Mendoza

RESUMEN

Este estudio se llevó a cabo en la Escuela Luz de Alegría del IPHE – Extensión de Herrera, con el propósito de analizar el impacto de los juegos adaptados en el desarrollo integral de estudiantes con discapacidad intelectual. La investigación busca aplicar estrategias inclusivas que favorezcan el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes, promoviendo su desarrollo cognitivo, motor y socioafectivo en el entorno escolar. Se empleó un diseño metodológico mixto, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos. La población incluyó estudiantes con discapacidad intelectual, docentes especializados, un equipo técnico multidisciplinario y padres de familias. Se utilizaron técnicas como entrevistas, encuestas, observaciones y conversatorios. Los datos cuantitativos fueron analizados mediante estadística descriptiva e inferencial, y los cualitativos a través de análisis temático para identificar patrones y tendencias. Los hallazgos revelaron que los juegos adaptados contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y socioafectivas. Estos juegos mejoraron la coordinación motora, estimularon el razonamiento crítico y fortalecieron los vínculos sociales de los estudiantes, fomentando su inclusión y bienestar emocional. Tanto docentes como padres valoraron positivamente esta estrategia pedagógica, destacando su eficacia y utilidad. Estos juegos adaptados son una herramienta pedagógica clave para promover una enseñanza inclusiva y significativa en estudiantes con discapacidad intelectual. Se recomienda desarrollar un manual práctico para orientar a los docentes en la planificación e implementación de estas actividades, promoviendo la mejora de las prácticas inclusivas y la replicabilidad de la experiencia en otros centros educativos.

Palabras claves: juegos adaptados, discapacidad intelectual, desarrollo integral, enseñanza inclusiva, participación activa.

ABSTRACT

This study was carried out at the Luz de Alegria School of IPHE - Herrera Extension, with the purpose of analyzing the impact of adapted games on the integral development of students with intellectual disabilities. The research sought to apply inclusive strategies that favored learning and active participation of students, promoting their cognitive, motor and socio-affective development in the school environment. A mixed methodological design was used, combining quantitative and qualitative approaches. The population included students with intellectual disabilities, specialized teachers, a multidisciplinary technical team and families. Techniques such as interviews, surveys, observations and discussions were used. Quantitative data were analyzed using descriptive and inferential statistics, and qualitative data were analyzed using thematic analysis to identify patterns and trends. The findings revealed that the adapted games contributed significantly to the development of cognitive, motor and socio-affective skills. These games improved motor coordination, stimulated critical reasoning and strengthened students' social bonds, fostering their inclusion and emotional well-being. Both teachers and parents positively valued this pedagogical strategy, highlighting its effectiveness and usefulness, and the adapted games are a key pedagogical tool to promote inclusive and meaningful teaching in students with intellectual disabilities. It is recommended to develop a practical manual to guide teachers in the planning and implementation of these activities, promoting the improvement of inclusive practices and the replicability of the experience in other schools.

Keywords: adapted games, intellectual disability, comprehensive development, inclusive teaching, active participation.

CONTENIDO GENERAL

Páginas

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema 13

1.1.1. Problema de investigación 18

1.2. Justificación 19

1.3. Hipótesis 21

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

1.4.2. Objetivos específicos 22

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Discapacidad intelectual 24

2.1.1. Concepto

2.1.2. Clasificación 25

2.1.3. Actividades físicas 28

2.2. Juegos 30

2.2.1. Concepto 29

2.2.2. Juegos adaptados 32

2.2.3. Tipos de juegos 33

2.2.4. Importancia de los juegos adaptados 34

2.2.5. Habilidades desarrolladas con los juegos adaptados 35

2.2.6. Deporte adaptado escolar 36

2.2.7. Beneficios de las actividades físicas.

2.2.8. Rol del docente en el desarrollo de los juegos 40

2.3. Áreas habilitatorias de la discapacidad intelectual	41
2.3.1. Área socio afectiva	42
2.3.2. Psicomotricidad	
2.3.3. Área cognitiva	
2.3.4. Área lingüística	43
2.3.5. Área sensorial	44
2.3.6. Área de autonomía personal	45
2.3.7. Área de comunicación alternativa y aumentativa	
2.3.8. Área de educación física adaptada	46
2.3.9. Área de habilidades sociales	
2.3.10. Área de educación emocional	47
2.3.11. Área de alfabetización digital	
2.3.12. Área de recreación y ocio inclusivo	48
2.3.13. Área de habilidades para la vida independiente	49
2.3.14. Área de habilidades prelaborales y vocacionales	
2.3.15. Área de resolución de conflictos y toma de decisiones	
2.3.16. Área de seguridad personal y autoprotección	50
2.3.17. Área de participación comunitaria y ciudadana	
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Diseño de investigación y tipo de estudio	52
3.2. Población o universo	55
3.3. Variables	57
3.4. Instrumento y/o técnicas, y/o materiales-equipos	59
3.5. Procedimientos	60
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADO	
4.1. Encuesta	67
4.2. Entrevista	84
CONCLUSIÓN	
LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA	

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLA

ÍNDICE DE GRÁFICA

INTRODUCCIÓN

Los juegos adaptados representan una valiosa oportunidad para que los estudiantes con discapacidad intelectual adquieran habilidades fundamentales de una forma accesible y divertida. Investigaciones recientes subrayan que estos juegos favorecen el desarrollo de la coordinación motora, estimulan habilidades de razonamiento crítico y promueven interacciones sociales positivas entre los estudiantes, contribuyendo de manera integral a su bienestar físico y emocional. Asimismo, su incorporación en el contexto educativo responde a la necesidad de ofrecer recursos inclusivos que garanticen la equidad en las oportunidades de aprendizaje.

Este estudio parte del supuesto de que los juegos adaptados constituyen una herramienta pedagógica altamente eficaz, capaz de mejorar la calidad de vida de los estudiantes con discapacidad intelectual, mediante su participación activa en dinámicas escolares. En este sentido, el propósito principal de la investigación es analizar los beneficios específicos que los juegos adaptados aportan a los estudiantes de la Escuela Luz de Alegría del IPHE y diseñar un manual práctico que sirva como guía para que los docentes desarrollen e implementen actividades inclusivas en el aula.

El Capítulo I aborda la formulación del problema, la justificación, la hipótesis y los objetivos que guían esta investigación. En el Capítulo II se desarrolla el marco teórico, que incluye los conceptos y fundamentos que respaldan la relevancia de los juegos adaptados en el desarrollo integral de estudiantes con discapacidad intelectual.

El Capítulo III detalla el marco metodológico, especificando el diseño y tipo de investigación, la población estudiada, las variables analizadas, así como los

instrumentos y métodos empleados para la recolección de datos. Finalmente, el Capítulo IV presenta el análisis y la discusión de los resultados obtenidos, integrando datos descriptivos e inferenciales para evaluar el impacto de los juegos adaptados. Y, finalmente, se presentan las conclusiones, las recomendaciones y anexos que incluyen propuestas concretas para la intervención educativa.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

El crecimiento holístico de estudiantes con discapacidad intelectual representa un desafío multifacético en el sistema educativo global. Estos estudiantes requieren enfoques pedagógicos y recursos especializados que respondan a sus necesidades únicas y promuevan su crecimiento en áreas fundamentales como la cognición, la motricidad, el lenguaje y las habilidades socioafectivas. Sin embargo, en muchas instituciones educativas, especialmente en aquellas que operan en contextos con recursos limitados, la falta de herramientas pedagógicas adaptadas dificulta el logro de estos objetivos.

Este problema se evidencia claramente en la Escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera, donde la ausencia de recursos como un manual de juegos adaptados ha limitado la capacidad de los docentes para implementar estrategias efectivas que fomenten el crecimiento integral de alumnos con condición de discapacidad intelectual.

El juego ha sido reconocido por décadas como un componente esencial del desarrollo infantil. Las teorías de Vygotsky (1999) subrayan que el juego es crucial para el desarrollo de funciones cognitivas superiores, ya que permite a los niños ensayar roles sociales, desarrollar competencias de resolución de problemas y fortalecer su habilidad de abstracción. Por su parte, Piaget (1961) argumenta que el juego es un mecanismo a través del cual los niños asimilan experiencias nuevas y las incorporan en sus estructuras mentales existentes, facilitando el aprendizaje y la adaptación al entorno.

Sin embargo, estas teorías, aunque ampliamente aceptadas en la pedagogía general, no siempre se aplican de manera efectiva en el aprendizaje de los estudiantes, quienes requieren adaptaciones específicas para participar y beneficiarse plenamente en estas actividades.

A nivel global, el desarrollo de recursos pedagógicos adaptados para estudiantes con discapacidades ha sido inconsistente, y en muchos casos, insuficiente. Según un informe de la UNESCO (2020), la falta de materiales educativos adaptados y la capacitación inadecuada de los docentes son barreras significativas para la integración de estos estudiantes. El informe destaca que, en regiones con recursos limitados, como algunas áreas rurales de América Latina, estas barreras incrementan, resultando niveles bajos de participación y rendimiento de estudiantes con discapacidades. En este contexto, la creación de recursos específicos, como un manual de juegos adaptados, se presenta no solo como una solución, sino como un imperativo para garantizar una educación para todos.

En Panamá, la legislación actual, conformada por la Ley 42 de 1999 y su modificación con la Ley 15 de 2016, “garantiza el derecho de las personas con discapacidad a recibir educación y participar en actividades recreativas en condiciones de igualdad”. No obstante, a pesar de contar con este marco normativo, la aplicación eficaz de políticas inclusivas aún enfrenta importantes retos. Entre los principales obstáculos se destacan la escasez de recursos y la falta de formación especializada para los docentes, lo que dificulta la transformación de estos derechos en prácticas educativas efectivas y adecuadas para los estudiantes con condición de discapacidad intelectual.

Un estudio realizado por Shogren et al. (2018) “encontró que los alumnos con condición de discapacidad que participan regularmente en actividades lúdicas adaptadas muestran mejoras notables en su capacidad para resolver problemas, interactuar con sus pares y manejar situaciones sociales complejas”. Este estudio también sugiere que los ajustes del juego a las necesidades específicas de cada estudiante es clave para maximizar sus beneficios. Sin embargo, para que estas adaptaciones sean efectivas, es necesario contar con recursos bien diseñados y accesibles, como un manual de juegos adaptados.

Alquraini y Gut (2012) revela que cuando los entornos educativos inclusivos se implementan adecuadamente con los recursos necesarios, pueden mejorar considerablemente dentro de su desarrollo escolar como sus habilidades sociales en alumnos con discapacidades. El estudio resalta que los juegos adaptados y otras actividades lúdicas son especialmente efectivos para fomentar las competencias sociales, promoviendo la inclusión y la participación activa de estos alumnos en el entorno escolar.

Además, investigaciones de Schworer et al. (2020) indican que “los programas de juegos adaptados no solo benefician el desarrollo cognitivo y motor, sino que también mejoran la autoestima y la reducción de conductas en estudiantes con discapacidades intelectuales”. Estos hallazgos son respaldados por estudios de Siperstein y Bak (2009), quienes encontraron que “la participación en juegos adaptados y otras actividades recreativas puede reducir el estigma asociado a las discapacidades intelectuales, fomentando actitudes más inclusivas entre los compañeros de clase”.

En América Latina, la investigación sobre la inclusión educativa y el uso de juegos adaptados ha crecido en los últimos años. Un estudio de Vega y Rivera (2018) en México examinó el efecto de los juegos didácticos ajustados a las capacidades de los alumnos con condición de discapacidad intelectual en escuelas públicas. Según el estudio mejoró la comprensión lectora y las

habilidades matemáticas básicas, entre los estudiantes que participaron en programas de juegos adaptados, en comparación con aquellos que no lo hicieron. Este estudio resalta la importancia de adaptar no solo los contenidos, sino también las metodologías pedagógicas, para atender mejor las necesidades de los estudiantes.

Por otro lado, en un estudio chileno realizado por Figueroa y López (2020), se exploró cómo la integración de juegos adaptados en la rutina diaria de enseñanza puede impactar el desenvolvimiento socioemocional de alumnos con discapacidad intelectual. Los resultados indicaron que los alumnos que participaron en actividades lúdicas adaptadas mostraron una mayor habilidad para gestionar sus emociones, una mejora en las interacciones con sus compañeros y un incremento en la motivación para involucrarse en las actividades escolares. Estos hallazgos sugieren que los juegos adaptados pueden ser una herramienta eficaz para fomentar la inclusión social y el bienestar emocional dentro de los entornos educativos.

La relevancia de los juegos adaptados a mejorar las capacidades cognitivas y psicomotoras en alumnos con discapacidad intelectual ha sido ampliamente documentada en la literatura académica. Ante esto, Simpson et al. (2011) resalta que la inclusión de juegos adaptados al currículo educativo de estudiantes con discapacidad, mejora significativamente su capacidad para resolver problemas, interactuar socialmente y desarrollar las áreas habilitatorias.

Un estudio longitudinal realizado por Sherrill (2016) analizó “el impacto a largo plazo de la actividad física adaptada en niños con discapacidades intelectuales”. Las conclusiones fueron que los niños que participaron en programas regulares de juegos adaptados, mostraron mejoras notables en su bienestar físico y emocional, incluyendo una reducción en la incidencia de comportamientos

agresivos y una mayor capacidad para concentrarse en actividades académicas. Además, los participantes desarrollaron habilidades sociales más fuertes, como la cooperación y la empatía, lo que facilitó su inclusión en grupos de compañeros.

Por lo que se propone abordar esta necesidad mediante el desarrollo de un manual de juegos adaptados, diseñado específicamente para desarrollar holísticamente a estudiantes con condición de discapacidad intelectual en la Escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera. Este manual no solo se basa en teorías del desarrollo infantil y en la evidencia empírica más reciente, sino que también incluirá orientaciones prácticas para su implementación en diversos contextos educativos. La creación de este recurso se justifica por la urgencia de mejorar las oportunidades educativas de los alumnos con condición de discapacidad intelectual, garantizar su inclusión efectiva y contribuir a su bienestar general.

El caso de la Escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera es emblemático de los desafíos más amplios que enfrentan muchas instituciones educativas en Panamá y otros países en desarrollo. Aquí, los docentes y el personal técnico han identificado la necesidad urgente de un recurso que les permita estructurar actividades lúdicas y recreativas que no solo sean accesibles para los alumnos con condición de discapacidad intelectual, sino que también sean efectivas en el desarrollo de sus habilidades fundamentales. A pesar de los esfuerzos realizados para proporcionar una educación de calidad, la falta de un manual de juegos adaptados ha limitado el impacto de estas actividades para mejorar las áreas cognitivas, motoras y socioafectivas de los alumnos.

El problema que aborda esta investigación es, por tanto, la falta de recursos pedagógicos adaptados, que permitan a los docentes implementar, de manera efectiva, actividades recreativas orientadas a fomentar las habilidades integrales

de los alumnos. Al desarrollar un manual de juegos adaptados, esta investigación no solo busca mejorar el aprendizaje de los alumnos en la Escuela Luz de Alegría, sino también, proporcionar un modelo replicable que pueda ser utilizado en otras instituciones educativas, en Panamá y en otros contextos similares.

1.1.1. Problema de investigación

El desarrollo integral de alumnos con condición de discapacidad intelectual enfrenta limitaciones significativas debido a la falta de recursos pedagógicos adaptados que faciliten su participación plena en actividades educativas y recreativas. A pesar de los avances teóricos en el entorno de la educación especial y la legislación que promueve la inclusión, como la Ley 42 de 1999 y su modificación por la Ley 15 de 2016 en Panamá, persisten desafíos prácticos en la implementación de estas directrices en contextos educativos reales.

La pregunta central de esta investigación muestra la necesidad de abordar estas limitaciones: ¿Cómo podría la implementación de un manual de juegos adaptados favorecer el desarrollo de las áreas habilitadoras (cognitiva, psicomotora, lingüística y socioafectiva) en los estudiantes con discapacidad intelectual de la Escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera?

Esta interrogante surge a partir de la observación que, aunque el juego es ampliamente reconocido como una estrategia para el aprendizaje y el desarrollo infantil, su uso efectivo en el contexto de la discapacidad intelectual requiere adaptaciones específicas que aún no están suficientemente accesibles. La ausencia de un recurso estructurado que oriente a docentes y padres en la implementación de juegos adaptados limita el potencial de estas actividades para potenciar las habilidades y el desarrollo integral de los alumnos con discapacidad.

El objetivo de la investigación es explorar cómo un manual de juegos adaptados puede llenar este vacío, proporcionando un recurso que no solo sea accesible y práctico, sino también efectivo en la promoción del desarrollo integral de estos estudiantes. La investigación busca documentar el impacto de dicho manual en el progreso de las áreas habilitadoras, ofreciendo así una solución basada en evidencia que pueda ser replicada en otros contextos educativos similares.

1.2. Justificación

La necesidad de implementar una serie de juegos adaptados para los alumnos en la Escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera es evidente y urgente. Este recurso pedagógico tiene el potencial de abordar varias carencias actuales en la educación especial, al proporcionar un enfoque estructurado y accesible para el desarrollo integral de estos estudiantes en áreas clave, como la cognición, la motricidad, el lenguaje y las habilidades socioafectivas.

Esta investigación es importante para determinar la habilidad que genera un impacto positivo, tanto en el entorno educativo como en la vida diaria de los mismos. En un contexto donde la inclusión educativa sigue siendo un desafío, especialmente en áreas con recursos limitados, este manual es una herramienta fundamental para asegurar que todos los alumnos accedan a una educación de calidad.

El juego ha sido ampliamente reconocido como estrategia para el desarrollo de aprendizaje de los infantes. Investigaciones como las de Vygotsky (1999) y Piaget (1961) han destacado que con el juego se pueden mejorar las habilidades cognitivas y motoras, además que es crucial en las áreas social y emocional. Sin embargo, en alumnos con condición de discapacidad, la implementación efectiva

de actividades lúdicas requiere adaptaciones específicas que no están disponibles actualmente en muchos entornos educativos. Este manual aborda esta limitante, proporcionando a los docentes, padres y equipos técnicos un recurso que les permita implementar juegos adaptados de manera efectiva, maximizando beneficios para los estudiantes.

Además, este manual no solo beneficia a la comunidad educativa de la Escuela Luz de Alegría, sino que también puede ser replicado y adaptado a otras instituciones educativas, tanto a nivel nacional como internacional. Esto amplía su impacto, contribuyendo al avance de la educación inclusiva y proporcionando un modelo práctico para otros centros educativos.

Los aportes de esta investigación son múltiples y significativos. En primer lugar, el manual de juegos adaptados es un recurso práctico que facilita la implementación de actividades lúdicas, esenciales dentro de las competencias de alumnos con condición de discapacidad intelectual. Este recurso está diseñado para ser utilizado por docentes, padres y equipos técnicos, de manera flexible, en diversos contextos, ya sea en el aula, en el hogar o en la comunidad.

En segundo lugar, el estudio aporta nuevos conocimientos en el ámbito de la educación especial, y brinda evidencia empírica sobre la eficacia de los juegos adaptados en el fortalecimiento de habilidades esenciales, en alumnos con discapacidad intelectual. Al registrar el efecto del manual en áreas como el desarrollo cognitivo, psicomotor, lingüístico y socioafectivo, se generan datos relevantes que pueden influenciar en las políticas educativas y en las prácticas pedagógicas futuras.

En tercer lugar, la elaboración de este manual también responde a una obligación legal y ética, en concordancia con la legislación actual en Panamá, que fomenta la integración en diversos entornos educativos y recreativos. Al facilitar el

desarrollo de las actividades, el manual ayuda a garantizar el cumplimiento de los derechos de los alumnos con discapacidad intelectual, promoviendo su integración y participación activa dentro de la comunidad educativa.

Finalmente, el manual tiene el potencial de promover calidad de vida en estudiantes con condición de discapacidad intelectual, al proporcionarles herramientas que les permitan desarrollar habilidades esenciales para su autonomía y bienestar. Al promover un enfoque de enseñanza que integra el juego como una herramienta de desarrollo, los ayuda a alcanzar su máximo potencial, asegurando que tengan las mismas oportunidades de aprendizaje y crecimiento que sus compañeros.

1.3. Hipótesis

H¹: La implementación de un manual de juegos adaptados en la Escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera mejora significativamente el desarrollo cognitivo, motor y social de los alumnos con discapacidad intelectual, facilitando su inclusión educativa y su participación activa en el entorno escolar.

H⁰: La adopción de un manual de juegos adaptados en la Escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera no genera un impacto considerable en el desenvolvimiento cognitivo, motor o social de los alumnos con discapacidad intelectual, ni en su inclusión educativa o participación activa en el entorno escolar.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Desarrollar un manual de juegos adaptados para mejorar las habilidades (cognitivo, motor, social) de los alumnos con condición de discapacidad intelectual en la Escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera, promoviendo su inclusión y participación activa en el entorno escolar.

1.4.2. Objetivos específicos

- Conocer actividades físicas que pueden realizar los alumnos con discapacidad intelectual.
- Identificar y diferenciar las áreas habilitatorias.
- Orientar a los docentes especializados, equipo técnico y padres de familia el uso de juegos adaptados para mejorar las áreas habilitatorias del estudiante.
- Desarrollar actividades y juegos dentro del área de trabajo de los docentes, equipo técnico y acudientes.
- Proponer un seminario de presentación del uso adecuado del manual de juegos adaptados para los alumnos neurodivergentes.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Discapacidad intelectual

2.1.1. Concepto

La discapacidad intelectual se define por la presencia de limitaciones significativas, tanto en el funcionamiento cognitivo como en las habilidades adaptativas, las cuales abarcan dimensiones conceptuales, sociales y prácticas. Esta condición generalmente se manifiesta durante la etapa de desarrollo, antes de los 18 años de edad. Las personas con discapacidad intelectual suelen tener un coeficiente intelectual considerablemente inferior al promedio, ubicado por debajo de 70-75 puntos, lo que puede generar dificultades en áreas como el razonamiento, la solución de problemas, la planificación, el pensamiento abstracto, la toma de decisiones y el aprendizaje académico (AAIDD, 2021).

El comportamiento adaptativo, un elemento fundamental en la discapacidad intelectual, se refiere a las competencias de un estudiante para realizar las tareas cotidianas necesarias para vivir de manera autónoma y cumplir con las expectativas sociales. Esto abarca competencias conceptuales como la lectura y escritura, competencias sociales como la responsabilidad y la interacción con otros, y habilidades prácticas como el cuidado personal y la gestión de actividades domésticas y laborales (Luckasson y Schalock, 2020, p. 4).

En términos de su etiología, la discapacidad intelectual tiene diversas causas que incluyen genéticas, ambientales y prenatales. Algunos ejemplos incluyen el “síndrome de Down, el síndrome de X frágil, la exposición a toxinas como bebidas alcohólicas durante la gestación (síndrome de alcoholismo fetal), complicaciones

durante el parto y enfermedades infantiles como la meningitis”. (McKenzie et al., 2022; Shevell et al., 2020).

Además, es necesario recalcar que esta no es una enfermedad, sino una condición de por vida, que requiere un enfoque de apoyo integral a lo largo de las diferentes etapas del desarrollo. La intervención temprana, la educación especial, el entrenamiento en habilidades adaptativas y el apoyo social son fundamentales para su desenvolvimiento, ayudándoles a alcanzar su máximo potencial y a integrarse en la sociedad de manera significativa (Schalock et al., 2021).

2.1.2. Clasificación

La clasificación de la discapacidad intelectual se ha desarrollado a partir de criterios clínicos y funcionales que permiten adaptar las estrategias de apoyo y enseñanza a las necesidades individuales de cada persona. Las categorías tradicionales incluyen leve, moderada, grave y profunda, y siguen siendo ampliamente utilizadas para guiar la intervención educativa y terapéutica (Tassé et al., 2019, p. 5).

- Discapacidad intelectual leve

La discapacidad intelectual leve es la más común y su rendimiento es de 50 y 70. Las personas con esta clasificación generalmente pueden desarrollar habilidades académicas hasta un nivel aproximado al sexto grado y, con apoyo, pueden llevar una vida relativamente independiente. Aunque suelen presentar retrasos dentro de sus habilidades cognitivas y sociales, pueden aprender a desempeñarse en actividades laborales simples y vivir de manera semi-independiente con asistencia mínima (APA, 2021; Schalock & Luckasson, 2019).

- Discapacidad intelectual moderada

Las personas con discapacidad intelectual moderada con un rendimiento de 35-50 requieren un entrenamiento más intensivo para adquirir habilidades básicas de comunicación y vida diaria. Aunque aprenden a desarrollar actividades de autocuidado y algunas habilidades laborales, generalmente necesitan supervisión y apoyo continuo. A nivel social, pueden participar en actividades grupales, aunque presenten dificultades significativas en el lenguaje verbal y su desarrollo académico (Harris, 2006).

- Discapacidad intelectual grave

Las personas con discapacidad intelectual moderada tienen un rendimiento entre 35 y 50. Estas personas requieren un entrenamiento más intensivo para adquirir habilidades básicas de comunicación y de la vida diaria. Aunque aprendan a desarrollar actividades de autocuidado y algunas habilidades laborales, generalmente necesitan supervisión y apoyo continuo. A nivel social, pueden participar en actividades grupales, aunque presenten dificultades significativas dentro del lenguaje y el rendimiento académico (APA, 2021).

- Discapacidad intelectual profunda

Las personas con discapacidad intelectual profunda tienen un coeficiente intelectual (CI) menor a 20. Este grupo incluye los casos más severos, con limitaciones extremas en el funcionamiento intelectual y adaptativo. Estas personas requieren asistencia total en todas las áreas habilitatorias y, a menudo, presentan discapacidades físicas y sensoriales asociadas. El enfoque de la

intervención se centra en la provisión de cuidados básicos, la estimulación sensorial y la protección frente a riesgos (APA, 2021; Schalock et al., 2021).

- Clasificación basada en el enfoque ecológico

En años recientes, ha surgido un enfoque alternativo que clasifica la discapacidad intelectual no solo en función del CI, sino también considerando los tipos de asistencia que una persona requiere para desenvolverse en su entorno. Este enfoque, presentado por la American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD), utiliza una clasificación basada en la intensidad de los apoyos: intermitentes, limitados, extensivos y generalizados. Esta perspectiva permite una evaluación más dinámica y contextual de la discapacidad intelectual, reconociendo que las necesidades de apoyo pueden variar según el entorno y las demandas específicas (Schalock et al., 2021, p. 20).

Este enfoque reconoce que los alumnos con condición de discapacidad intelectual no son homogéneos, y que sus capacidades pueden fluctuar según el tipo y la calidad del apoyo que reciben. Por lo tanto, se propone que la intervención debe ser personalizada, con un enfoque centrado en las habilidades diarias y su integración social.

2.1.3. Actividades físicas

Las actividades físicas son importantes para las estudiantes con condición de discapacidad intelectual, ya que no solo mejoran la salud física, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades sociales, la autoestima, y la integración en la comunidad. Las actividades físicas adaptadas les permiten participar en deportes y ejercicios que están ajustados a sus capacidades y necesidades individuales, promoviendo un desarrollo integral.

Importancia de las actividades físicas

Los alumnos con discapacidad intelectual tienen mayor riesgo de desarrollar condiciones de salud relacionadas con el sedentarismo, como el sobrepeso, enfermedades cardiovasculares y diabetes tipo dos. La participación regular en actividades físicas ayuda a mitigar estos riesgos, al mejorar la salud física general, aumentar la masa muscular, la flexibilidad y la resistencia cardiovascular (Hinckson & Curtis, 2021; Heller et al., 2020).

Además de los beneficios físicos, involucrarse en actividades físicas tiene efectos positivos en la salud mental. Diversos estudios demuestran que el ejercicio regular puede disminuir la ansiedad y elevar la autoestima. Estos beneficios psicológicos son particularmente importantes, ya que a menudo, las personas con discapacidad intelectual enfrentan desafíos emocionales y sociales, debido a su condición.

Tipos de actividades físicas adaptadas

Las actividades físicas adaptadas pueden incluir una variedad de deportes y ejercicios modificados para que sean accesibles a personas con diferentes niveles de discapacidad intelectual. Algunos ejemplos incluyen:

- Natación adaptada: La natación es un deporte que puede ser fácilmente adaptado a las capacidades individuales, ofreciendo beneficios cardiovasculares y musculares sin poner presión en las articulaciones.
- Atletismo adaptado: Carreras, lanzamientos y saltos pueden ser modificados para adaptarse a las capacidades físicas y cognitivas de los participantes, promoviendo la competencia y la auto-superación.

- Danza terapéutica: La danza no solo mejora la coordinación y el equilibrio, sino que también permite expresar las emociones en un ambiente controlado.
- Gimnasia adaptada: Las rutinas de gimnasia pueden simplificarse y ajustarse a las capacidades físicas de los individuos, enfocándose en fortalecer la fuerza, la flexibilidad y la coordinación. (Winnick y Porretta, 2016, p. 56).

Impacto en el desarrollo social y emocional

La participación en actividades físicas también es crucial en el crecimiento social y emocional de los alumnos con discapacidad intelectual. Las actividades en equipo, como los deportes colectivos, fomentan habilidades de trabajo en grupo, comunicación, y cooperación. Estos entornos brindan oportunidades para interactuar con compañeros y desarrollar relaciones sociales, lo cual es esencial para la inclusión en la comunidad (Ulrich & Holland, 2010).

Además, la participación en actividades físicas proporciona una sensación de logro y competencia, lo cual fortalece la autoestima y la autoconfianza. Estos efectos eficaces en alumnos con discapacidad intelectual, quienes a menudo enfrentan estigmas y desafíos relacionados con su condición, son muy positivos.

2.2. Juegos

2.2.1. Concepto

El concepto de juego ha sido estudiado por diversas áreas, tales como la psicología, la sociología y la pedagogía, debido a su importancia en el desarrollo

humano y su función esencial como estrategia educativa. El juego es generalmente visto como una actividad voluntaria, sin un fin externo inmediato, caracterizada por la creación de una realidad alternativa donde los participantes pueden explorar situaciones distintas a las de su vida cotidiana (Ginsburg, 2007).

Estudios recientes destacan el desarrollo cognitivo, social y emocional de los alumnos. Smith y Pellegrini (2013) señalan que el juego es un recurso clave para el aprendizaje durante la primera infancia, ya que ofrece un espacio seguro para la exploración de ideas y emociones. Esta perspectiva se alinea con teorías clásicas, como la de Vygotsky (1978), quien enfatizó que el juego ayuda a interiorizar normas sociales y asumir roles, lo que impulsa su desarrollo tanto cognitivo como social.

Funciones del juego en el desarrollo humano

El juego sigue siendo reconocido por cumplir varias funciones esenciales en crecimiento de los infantes hasta la vida adulta. Estas funciones incluyen el desarrollo motor, cognitivo, social y emocional (Hirsh-Pasek et al., 2009). A continuación, se detallan algunas de estas funciones basadas en estudios contemporáneos:

- **Función educativa:** Diversas investigaciones han demostrado que el juego facilita el aprendizaje, al permitir la exploración y el refuerzo positivo en un entorno de bajo riesgo. Los juegos educativos, en particular, han sido diseñados para enseñar contenidos específicos o fomentar el desarrollo de habilidades mediante la participación activa y el uso de refuerzos positivos. (Zosh et al., 2017, p. 34).

- **Función social:** El juego actúa como un mecanismo de socialización crucial, ayudando a los estudiantes con las competencias sociales como la cooperación y la negociación. Las interacciones lúdicas permiten a los niños aprender a compartir, seguir reglas y resolver conflictos de manera constructiva (Weisberg et al., 2015, p. 45).
- **Función emocional:** El juego es un medio eficaz para que los estudiantes gestionen y expresen sus emociones. Los estudios más recientes indican que los juegos como el simbólico y cambio de roles, son particularmente útiles para que los niños procesen emociones complejas y aprendan a regular sus respuestas emocionales en entornos seguros (Whitebread et al., 2017).
- **Función creativa:** Estimular la creatividad y la imaginación, brindando a los niños la oportunidad de explorar diversos roles y situaciones. Este aspecto del juego se ha asociado con un mejor desarrollo de habilidades para resolver problemas y proponer soluciones innovadoras en el día a día. (Sawyer, 2017).

2.2.2. Juegos adaptados

Los juegos adaptados son una herramienta clave en la integración social y educativa de los alumnos con condición de discapacidad. Su objetivo principal es garantizar que todos puedan participar, independientemente de sus capacidades físicas, cognitivas o sensoriales. Para lograr esto, se realizan modificaciones en aspectos como las reglas del juego, el equipo utilizado o el entorno donde se desarrolla la actividad. Las adaptaciones varían según las competencias de cada uno y los esenciales del juego.

Estos juegos no solo se centran en lo físico, sino también en aspectos cognitivos, emocionales y sociales, proporcionando un enfoque holístico que fomenta la integración de los estudiantes (Fernández & Pérez, 2020). Además, los juegos adaptados son flexibles y pueden implementarse en diferentes contextos: desde el aula hasta programas de deporte recreativo o competitivo.

En el ámbito educativo, los juegos adaptados permiten que estudiantes con discapacidades participen activamente en actividades físicas, lo que contribuye a su desarrollo integral, favoreciendo el bienestar físico y emocional, y promoviendo la inclusión (Calderón et al., 2021).

2.2.3. Tipos de juegos

Los juegos adaptados se pueden clasificar en varios tipos dependiendo de la modalidad y el objetivo educativo o recreativo. Algunos ejemplos incluyen:

- Juegos de destrezas físicas adaptados: Estos son modificados para personas con limitaciones físicas. Por ejemplo, el baloncesto en silla de ruedas o el boccia, que es un juego de precisión similar a la petanca, pero adaptado para personas con parálisis cerebral (Martínez & Gómez, 2018).
- Juegos cognitivos adaptados: Están orientados al desarrollo de la memoria, la lógica o la planificación. Un ejemplo sería la modificación de juegos de mesa como el ajedrez o el dominó, ajustando el tamaño de las piezas o implementando tableros con texturas para personas con discapacidad visual (Gómez & López, 2019).

- Juegos sensoriales: Fomentan el uso de los sentidos y son ideales para personas con discapacidad sensorial. Un ejemplo es la pelota sonora, usada en deportes como el goalball, diseñado para personas con discapacidad visual. La pelota tiene un sonido que guía a los jugadores (Rodríguez et al., 2017).
- Juegos de cooperación: Aquí se enfatiza el trabajo en equipo y la cooperación en lugar de la competencia. Estos juegos son excelentes para fomentar el desarrollo de las competencias sociales. Ejemplos incluyen juegos como el "paracaídas", donde todos los participantes deben colaborar para mover un objeto de manera coordinada (Pérez & Hernández, 2020).

2.2.4. Importancia de los juegos adaptados.

La importancia de los juegos adaptados va más allá de la recreación, ya que cumplen múltiples funciones dentro de las competencias sociales. Según Álvarez y Ruiz (2019), los juegos adaptados ofrecen beneficios en varias áreas:

- Inclusión social: Fomentan un ambiente inclusivo donde los estudiantes, pueden participar en igualdad de condiciones, promoviendo el respeto y la empatía entre todos los participantes.
- Desarrollo físico: Ayudan a mejorar el área física de los participantes, ya que promueven la movilidad y la coordinación motora. Esto es particularmente beneficioso para personas con discapacidad motriz, quienes pueden mejorar su rango de movimiento y resistencia física.

- Desarrollo cognitivo: Los juegos adaptados mejoran el área crítica, la memoria, y la resolución de problemas. Incluso pueden adaptarse juegos como el ajedrez o el sudoku, que son excelentes para ejercitar la mente.
- Autonomía y autoestima: Al participar en juegos adaptados, las personas con discapacidad desarrollan confianza en sí mismas y aprenden a superar barreras, lo cual fortalece su autoestima y autonomía (Calderón et al., 2021).

2.2.5. Habilidades desarrolladas con los juegos adaptados.

El efecto de los juegos adaptados a las competencias es extenso y depende del tipo de discapacidad y de sus particularidades. Algunas de las habilidades más frecuentemente trabajadas a través de estos juegos incluyen:

- Habilidades motoras: Los juegos físicos adaptados permiten mejorar la motricidad gruesa (movimientos del cuerpo como correr o saltar) y la motricidad fina (manipulación precisa de objetos, como en el caso de deportes como el boccia o el tenis de mesa adaptado) (Morales & Pérez, 2020).
- Habilidades cognitivas: Los juegos adaptados favorecen el desarrollo de competencias “cognitivas como la memoria, la atención, la resolución de problemas y la toma de decisiones”. Por ejemplo, el ajedrez adaptado, o juegos de memoria visual o táctil para personas con discapacidades sensoriales, ayudan a estimular el cerebro (Pérez & Gómez, 2019).

- **Habilidades emocionales:** Participar en actividades lúdicas adaptadas mejora el bienestar emocional, ya que los juegos pueden servir como una forma de expresión emocional y de alivio del estrés. También fomentan las áreas de las competencias como la empatía y la resiliencia, especialmente en juegos de equipo donde el trabajo conjunto es fundamental (Álvarez & Ruiz, 2019).
- **Habilidades sociales:** Al ser juegos de grupo o en equipo, las personas con discapacidad desarrollan competencias comunicativas y sociales. El trabajo en equipo, el respeto por las reglas y la interacción con los demás permiten el crecimiento en este aspecto (López & Gutiérrez, 2018)

2.2.6. Deporte adaptado escolar

El deporte adaptado escolar es una extensión de los juegos adaptados, diseñada específicamente para el entorno educativo. Su objetivo es permitir que todos los alumnos, sin importar sus competencias físicas o cognitivas, puedan participar en actividades físicas que favorezcan su desarrollo integral. Este tipo de deporte tiene beneficios en el ámbito físico, social y emocional de los estudiantes, y está reconocido como una estrategia eficaz para la inclusión (Rodríguez & Morales, 2020).

Las modalidades de deporte adaptado escolar pueden incluir disciplinas como la natación adaptada, el atletismo, el baloncesto en silla de ruedas, entre otras, que han sido adaptadas para diferentes tipos de discapacidad. Esto permite que los estudiantes desarrollen no solo competencias motoras, sino también aspectos como la autoconfianza y la superación personal (Gómez & López, 2019).

2.2.7. Beneficios de las actividades físicas.

Las actividades físicas fomentan la salud física, emocional y mental de las personas. Para quienes tienen alguna discapacidad, los beneficios son aún más profundos, ya que no solo mejoran su bienestar físico, sino que también promueven su inclusión social, efectiva.

- Mejora de la salud física

Todas las actividades físicas fortalecen el sistema cardiovascular, mejorando la fuerza muscular, la resistencia y la flexibilidad. En personas con discapacidad, estos beneficios son esenciales para prevenir complicaciones secundarias derivadas de la inmovilidad, como la pérdida de masa muscular o el mayor riesgo de sufrir enfermedades crónicas como la diabetes o problemas cardíacos (García & López, 2019, p.123).

En el caso de personas con discapacidades físicas, la actividad física adaptada ayuda a mantener la movilidad y prevenir la rigidez articular. Además, el ejercicio físico puede mejorar la postura y la coordinación, lo que favorece la independencia en las actividades cotidianas (Martínez & Sánchez, 2020).

- Beneficios emocionales y psicológicos

El ejercicio físico está vinculado a mejorar el estado de ánimo y reducir el estrés. Este también libera endorfinas, hormonas relacionadas con el bienestar, lo que disminuye la ansiedad y los síntomas de depresión (Calderón et al., 2021). En personas con discapacidad, esto es particularmente importante, ya que

pueden enfrentar desafíos emocionales relacionados con su condición, como la sensación de aislamiento o la falta de autoestima.

Además, la participación en actividades físicas grupales favorece el crecimiento de las competencias interpersonales y fomenta un sentido de pertenencia, lo cual es crucial para mejorar la autoestima y la autoconfianza de los alumnos con discapacidad (Gómez & López, 2019).

- Inclusión social

La participación en deportes adaptados o actividades físicas inclusivas promueve la inclusión de los alumnos con discapacidad. Esto les permite formar parte de grupos, colaborar con otros, y desarrollar relaciones interpersonales. La actividad física también puede servir como un medio para romper barreras sociales y combatir los estigmas asociados con la discapacidad (Fernández & Pérez, 2020).

El deporte inclusivo, por ejemplo, fomenta la cooperación entre personas con y sin discapacidad, lo que no solo enriquece la experiencia de todos los participantes, sino que también cambia las actitudes hacia la discapacidad, promoviendo un entorno más comprensivo y solidario (Pérez & Hernández, 2020).

- Desarrollo de habilidades motoras

Las actividades físicas adaptadas contribuyen significativamente con las competencias psicomotoras finas y gruesas de las personas con discapacidad física o neurológica, ya que pueden beneficiarse con ejercicios diseñados para mejorar el control muscular, la coordinación y la movilidad general (Rodríguez et

al., 2017). La mejora de estas habilidades tiene un impacto directo en su habilidad dentro de las competencias diarias, lo que les proporciona una mayor autonomía.

- Aumento de la capacidad cognitiva

Diversos estudios han demostrado que el ejercicio físico regular mejora las funciones mentales al aumentar el flujo sanguíneo hacia el cerebro y estimular la neurogénesis (el crecimiento de nuevas neuronas). Esto puede ser particularmente beneficioso para personas con discapacidad cognitiva, ya que el ejercicio puede ayudar a mejorando la memoria, la atención y las habilidades de resolución de problemas (López & Gutiérrez, 2018).

- Reducción del sedentarismo y prevención de enfermedades

Las personas con discapacidad son vulnerables a desarrollar enfermedades asociadas con el sedentarismo, como el sobrepeso, la hipertensión y la diabetes. La actividad física regular ayuda a prevenir estas condiciones, mejorando el metabolismo, regulando los niveles de glucosa en sangre, y promoviendo un peso saludable (Martínez & Gómez, 2018).

- Mejora de la calidad de vida

En definitiva, uno de los principales beneficios de la actividad física es su influencia favorable en la vida de las personas con discapacidad. Participar en deportes y actividades físicas adaptadas no solo contribuye a la mejora de la salud física, sino que también fomenta un sentimiento de éxito y propósito personal. Además, les permite participar activamente en su comunidad, desarrollando su

independencia y capacidad de tomar decisiones, lo que resulta en una mayor satisfacción con la vida (García & López, 2019).

2.2.8. Rol del docente en el desarrollo de los juegos

El rol del educador en el desarrollo de los juegos adaptados es esencial para garantizar que estos no solo sean accesibles para todos los estudiantes, sino también para maximizar su potencial pedagógico. Los docentes tienen la responsabilidad de diseñar y facilitar juegos que promuevan la participación activa de los estudiantes con discapacidad, ajustando las herramientas según las habilidades individuales de los alumnos.

- Planificación y adaptación

El docente debe diseñar estrategias que se ajusten a las habilidades de cada estudiante, identificando posibles barreras y buscando soluciones creativas. Esto puede implicar la modificación de las reglas, el uso de equipos adaptados, o la inclusión de apoyos adicionales para facilitar la participación. Por ejemplo, en deportes como el baloncesto, el docente puede ajustar la altura de las canastas o reducir el tamaño del campo para favorecer la integración de aquellos alumnos con discapacidad motriz (Calderón & López, 2020).

- Promotor de la inclusión

El docente también juega un papel crucial como facilitador de la inclusión, fomentando un ambiente en el que todos los estudiantes, con y sin discapacidad, puedan participar y aprender juntos. Esto requiere de una actitud inclusiva y una

disposición a educar al resto del grupo sobre la importancia de la empatía y el respeto por la diversidad (Gómez & Rodríguez, 2021, p. 456).

- Guía y motivador

El rol del docente no solo consiste en adaptar los juegos, sino que también incluye motivar y guiar a los alumnos. Debe crear un entorno en el que estos se sientan seguros, apoyados y con confianza para probar nuevas actividades. Un docente efectivo alienta a los estudiantes a superar desafíos y celebrar pequeños logros, lo que es fundamental para mejorar su autoestima y autoconfianza (Fernández & Pérez, 2019).

- Evaluación y ajuste

Finalmente, el docente debe evaluar continuamente el desarrollo de los estudiantes y ajustar las actividades según sea necesario. La evaluación debe centrarse no solo en el rendimiento físico, si no también en las competencias emocionales y cognitivas, asegurándose de que los juegos continúen siendo una herramienta eficaz para el aprendizaje integral (López & Sánchez, 2018, p. 156).

2.3. Áreas habilitatorias de la discapacidad intelectual

Las áreas habilitatorias de la discapacidad intelectual son aquellas en las que se busca desarrollar habilidades que permitan a las personas con discapacidad desenvolverse de forma más autónoma y efectiva en su entorno. Estas áreas incluyen el desarrollo socioafectivo, la psicomotricidad, las habilidades cognitivas y el lenguaje.

2.3.1. Área socio afectiva

El desarrollo de habilidades socioafectivas es fundamental para estudiantes con discapacidad intelectual, esto facilita mejorar sus habilidades sociales, el control de sus emociones y la creación de vínculos saludables. Los juegos adaptados ofrecen oportunidades valiosas para fomentar la interacción social, la cooperación y la empatía entre los participantes (Rodríguez et al., 2020). Además, el uso de dinámicas grupales en estos juegos promueve la construcción de un sentido de pertenencia y comunidad, aspectos clave para el bienestar emocional y la integración social de las personas con discapacidad (García & López, 2021, p. 200).

2.3.2. Psicomotricidad

La psicomotricidad se refiere a la capacidad de coordinar los movimientos del cuerpo con los procesos mentales. Los estudiantes con condición de discapacidad intelectual, el desarrollo de las habilidades psicomotoras es esencial para mejorar su autonomía y capacidad funcional. A través de los juegos adaptados, los docentes pueden trabajar para fortalecer la psicomotricidad fina y gruesa, ayudando a los estudiantes a mejorar su coordinación, equilibrio y control corporal (Martínez & Gómez, 2019). Estos juegos permiten a los estudiantes experimentar con movimientos específicos en un entorno lúdico y seguro, lo que facilita el desarrollo de estas habilidades (Pérez & Calderón, 2021).

2.3.3. Área cognitiva

El desarrollo cognitivo es esencial en el aprendizaje de personas con discapacidad intelectual. Los juegos adaptados pueden ser utilizados para mejorar habilidades como la resolución de problemas, la memoria, la atención y el

razonamiento lógico. A través de actividades estructuradas, los estudiantes pueden aprender a tomar decisiones, seguir instrucciones y adaptarse a nuevas situaciones, habilidades que son fundamentales para su independencia y participación en la sociedad (Gómez & López, 2020). Además, los juegos que requieren la resolución de problemas o la toma de decisiones permiten a los estudiantes practicar la reflexión crítica de manera divertida y motivadora (López et al., 2020, p. 78).

2.3.4. Área lingüística

El área lingüística se refiere a las capacidades de lenguaje, tanto verbales como no verbales. En personas con discapacidad intelectual, el juego es una herramienta poderosa para mejorar el vocabulario, la comprensión y la expresión oral. Los juegos adaptados que incluyen actividades de narración, instrucciones verbales o interacción con otros estudiantes promueven el uso del lenguaje en contextos significativos, lo que favorece su aprendizaje (Sánchez & Fernández, 2018). Además, los docentes pueden utilizar recursos visuales, como pictogramas o gestos, para apoyar la comunicación en aquellos estudiantes con dificultades lingüísticas severas (Rodríguez & Pérez, 2021)

2.3.5. Área de autonomía personal y social

El área de autonomía personal y social busca fortalecer la capacidad de las personas con discapacidad intelectual para realizar actividades cotidianas de manera independiente, lo que incluye desde el cuidado personal hasta la participación en la comunidad. Esto implica enseñar habilidades como vestirse, asearse, preparar alimentos, usar el transporte público y manejar el dinero. A través de juegos y dinámicas que simulan situaciones reales, los estudiantes

pueden practicar tareas específicas en un entorno seguro y controlado, adquiriendo confianza en sus habilidades (Fernández & Ruiz, 2020).

Además, los programas educativos enfocados en la autonomía personal incorporan estrategias para fomentar la autodeterminación, lo que significa que los estudiantes aprenden a tomar decisiones, establecer metas y defender sus derechos. La participación en actividades grupales también ayuda a desarrollar habilidades sociales esenciales, como el respeto por turnos, la cooperación y la resolución de conflictos, promoviendo la inclusión social y el sentido de pertenencia (Molina & Torres, 2021).

2.3.6. Área de habilidades prelaborales

Las habilidades prelaborales son un componente esencial en la formación de personas con discapacidad intelectual, ya que facilitan la transición hacia el mundo laboral. Estas habilidades incluyen el conocimiento y práctica de normas de seguridad, el manejo de herramientas básicas y el desarrollo de actitudes laborales como la responsabilidad, la puntualidad y el compromiso. Los juegos de rol que simulan ambientes de trabajo permiten a los estudiantes experimentar situaciones laborales, como atender a clientes, cumplir horarios y resolver problemas específicos del puesto (Castro & Martínez, 2019).

Asimismo, los talleres ocupacionales son espacios donde los estudiantes pueden aplicar las habilidades aprendidas en contextos reales, como la producción artesanal o el cultivo de huertos. Estas actividades no solo fomentan la adquisición de habilidades técnicas, sino que también refuerzan la autoestima y la confianza en sus capacidades para desempeñar un rol productivo en la sociedad (Gómez & Sánchez, 2020). Además, el acompañamiento de docentes y terapeutas durante este proceso es fundamental para asegurar que cada estudiante reciba el apoyo necesario y pueda progresar a su ritmo.

2.3.7. Área sensorial y perceptiva

El desarrollo sensorial y perceptivo es clave para la adaptación al entorno y la ejecución de tareas cotidianas. Este proceso implica trabajar en la percepción visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa, así como en la integración de estos sentidos para mejorar la respuesta a estímulos externos. Los juegos adaptados, como aquellos que incluyen materiales con diferentes texturas, sonidos relajantes o luces interactivas, ayudan a los estudiantes a explorar y mejorar su percepción sensorial (Hernández & Pérez, 2018).

Por ejemplo, los circuitos sensoriales son actividades diseñadas para estimular múltiples sentidos a través de estaciones que incluyen objetos para tocar, sonidos para escuchar y estímulos visuales para observar. Estas actividades no solo mejoran la percepción, sino que también fomentan la regulación emocional y el bienestar general. Además, el trabajo sensorial puede ayudar a reducir la ansiedad y mejorar la concentración, facilitando el aprendizaje en otras áreas (Ruiz & Calderón, 2021).

2.3.8. Área de habilidades de autogestión y resolución de problemas

La autogestión y la capacidad de resolver problemas son competencias esenciales para la vida independiente. El desarrollo de estas habilidades permite a las personas con discapacidad intelectual manejar situaciones inesperadas, tomar decisiones informadas y gestionar sus propias actividades diarias. Los juegos de estrategia, como puzzles o dinámicas que requieren planificación, fomentan el pensamiento crítico y la capacidad de anticipar consecuencias (López & Rodríguez, 2021).

Además, las actividades que implican la resolución de conflictos ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la empatía y la negociación. Por ejemplo, juegos en los que deben trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común les enseñan a colaborar y a manejar desacuerdos de manera constructiva. Estas experiencias no solo fortalecen la autoconfianza, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar desafíos en contextos reales, tanto en el ámbito personal como laboral (García & Fernández, 2020). En conjunto, el desarrollo de todas estas áreas habilitadoras contribuye significativamente a mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual, promoviendo su inclusión, autonomía y participación activa en la sociedad.

2.3.9. Área de autocuidado y salud

El área de autocuidado y salud busca promover en las personas con discapacidad intelectual el desarrollo de hábitos saludables y la gestión de su propio bienestar físico y emocional. Esto incluye aspectos como el aseo personal, la alimentación equilibrada, el descanso adecuado y la práctica de actividad física. Mediante actividades lúdicas y juegos adaptados, los estudiantes aprenden a realizar rutinas de higiene, identificar alimentos saludables y practicar ejercicios que favorezcan su estado físico (Gómez & Ruiz, 2019).

Además, se trabajan habilidades relacionadas con el reconocimiento de señales del cuerpo, como el hambre o el cansancio, y la búsqueda de ayuda en caso de enfermedad o malestar. La enseñanza de conceptos básicos de primeros auxilios también puede integrarse a través de dinámicas que simulan situaciones de emergencia, fomentando la responsabilidad y el autocuidado (Molina & López, 2020).

2.3.10. Área de habilidades tecnológicas y digitales

El desarrollo de habilidades tecnológicas es cada vez más importante para la inclusión social y laboral de personas con discapacidad intelectual. Esta área se enfoca en la adquisición de competencias básicas para el uso de dispositivos electrónicos, programas de software y aplicaciones que facilitan la comunicación y el aprendizaje. Los juegos interactivos y plataformas digitales adaptadas permiten a los estudiantes familiarizarse con herramientas tecnológicas en un entorno accesible y divertido (Pérez & Fernández, 2018).

Además, el uso de dispositivos como tablets y ordenadores no solo mejora la autonomía, sino que también facilita la inclusión en actividades educativas y sociales, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos digitales, participar en redes sociales y comunicarse de manera más efectiva. La alfabetización digital es clave para su desarrollo y participación en la sociedad moderna (Rodríguez & García, 2020).

2.3.11. Área recreativa y de ocio

El ocio y la recreación son fundamentales para el bienestar y la calidad de vida. El área recreativa se centra en el desarrollo de habilidades que permitan a las personas con discapacidad intelectual disfrutar de actividades lúdicas y culturales, tanto de manera individual como en grupo. Los juegos de mesa, actividades artísticas y deportivas adaptadas fomentan el disfrute, la relajación y el fortalecimiento de habilidades sociales (López & Martínez, 2019).

La participación en actividades recreativas no solo contribuye al bienestar emocional, sino que también promueve la inclusión social, permitiendo a las personas con discapacidad compartir experiencias con sus pares y formar parte

de la comunidad. Además, el ocio estructurado puede ser una herramienta educativa que facilita el aprendizaje de normas, el desarrollo de la creatividad y el fomento de intereses personales (Calderón & Ruiz, 2021).

2.3.12. Área de Comunicación Alternativa y Aumentativa (CAA)

En aquellos casos donde la comunicación verbal se ve limitada, es esencial trabajar en estrategias de Comunicación Alternativa y Aumentativa (CAA) que permitan a las personas con discapacidad intelectual expresar sus necesidades, deseos e ideas. Estas estrategias incluyen el uso de pictogramas, sistemas de signos, dispositivos electrónicos y tableros de comunicación (García & Pérez, 2019).

El juego puede ser una herramienta poderosa para fomentar el uso de estos sistemas, ya que proporciona contextos significativos para la comunicación. Por ejemplo, juegos de roles o actividades grupales que requieran la interacción entre los participantes permiten practicar el uso de tableros de comunicación o aplicaciones específicas, facilitando el aprendizaje de nuevas formas de expresión (Sánchez & Fernández, 2020).

2.3.13. Área de educación emocional

El desarrollo de la inteligencia emocional es esencial para manejar el estrés, las emociones y las relaciones interpersonales. Esta área se enfoca en enseñar a los estudiantes con discapacidad intelectual a identificar, comprender y regular sus propias emociones, así como a reconocer y responder adecuadamente a las emociones de los demás (Rodríguez & López, 2021).

Mediante juegos y dinámicas que exploran situaciones emocionales, los estudiantes pueden aprender a gestionar el enfado, la tristeza o la frustración de manera constructiva. Además, las actividades grupales que fomentan la empatía y el apoyo mutuo contribuyen al desarrollo de relaciones saludables y al fortalecimiento de la autoestima (Gómez & Ruiz, 2020).

2.3.14. Área de habilidades para la vida independiente

Esta área busca preparar a las personas con discapacidad intelectual para realizar actividades cotidianas, de manera autónoma. Esto incluye tareas como planificar y realizar compras, preparar alimentos simples, gestionar el dinero y utilizar el transporte público. A través de juegos de simulación y actividades prácticas, los estudiantes pueden aprender a desenvolverse en situaciones reales, fomentando su independencia y autonomía (Martínez & Gómez, 2019).

Además, se pueden utilizar herramientas como listas de verificación visuales y cronogramas para facilitar la planificación y organización de sus actividades diarias (Pérez & Fernández, 2020). Estas habilidades son esenciales para la inclusión social y el acceso a oportunidades laborales.

2.3.15. Área de habilidades prelaborales y vocacionales

El desarrollo de habilidades prelaborales es fundamental para la inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual. Esta área se enfoca en enseñar habilidades como la puntualidad, el trabajo en equipo, el cumplimiento de tareas y la responsabilidad. Los juegos de roles y talleres ocupacionales permiten a los estudiantes practicar en entornos simulados, fomentando el aprendizaje de competencias laborales básicas (Gómez & López, 2021).

Además, se trabajan habilidades específicas relacionadas con diferentes áreas vocacionales, permitiendo a los estudiantes explorar sus intereses y talentos. El acompañamiento en este proceso es clave para identificar oportunidades de empleo inclusivo (Rodríguez & Ruiz, 2020).

2.3.16. Área de resolución de conflictos y toma de decisiones

La capacidad para resolver conflictos y tomar decisiones es esencial para el desarrollo personal y social. Esta área se enfoca en enseñar a los estudiantes estrategias para enfrentar situaciones difíciles de manera constructiva, analizar opciones y considerar las consecuencias de sus acciones. A través de juegos y dinámicas de grupo, los estudiantes pueden practicar habilidades como la negociación, el consenso y la búsqueda de soluciones creativas (López & Calderón, 2019).

Estos ejercicios permiten desarrollar el pensamiento crítico y fortalecer la confianza en la capacidad de tomar decisiones adecuadas en diferentes contextos (García & Pérez, 2021).

2.3.17. Área de seguridad personal y autoprotección

El desarrollo de habilidades para la seguridad personal es fundamental para proteger a las personas con discapacidad intelectual de situaciones de riesgo. Esta área aborda temas como la identificación de peligros, el conocimiento de los derechos personales y la búsqueda de ayuda en situaciones de emergencia. Los juegos de simulación y las actividades prácticas pueden enseñar a los estudiantes a reconocer señales de peligro y actuar de manera segura (Molina & López, 2020). Además, se trabajan conceptos básicos de autoprotección, como evitar el contacto con extraños, manejar situaciones de acoso y conocer números de

emergencia. Estas habilidades son esenciales para su bienestar y seguridad en la vida cotidiana (Rodríguez & Gómez, 2019).

2.3.18. Área de participación comunitaria y ciudadanía

Esta área busca fomentar el sentido de pertenencia y la participación activa en la comunidad. Incluye actividades que enseñan a las personas con discapacidad intelectual sobre sus derechos y responsabilidades como ciudadanos, así como la importancia de contribuir al bienestar colectivo. A través de proyectos comunitarios y actividades grupales, los estudiantes pueden aprender a colaborar en iniciativas locales, participar en eventos culturales y ejercer su derecho al voto (Gómez & Ruiz, 2020). El aprendizaje de estas competencias favorece la inclusión social y el desarrollo de una identidad como ciudadanos activos y responsables (Sánchez & Fernández, 2021).

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Diseño de investigación y tipo de estudio

Esta investigación tiene un diseño mixto, lo que significa el uso de métodos cuantitativos y cualitativos para tener un panorama integral del fenómeno estudiado. Según Creswell y Plano Clark (2018), los estudios mixtos permiten aprovechar las fortalezas de ambos enfoques: el cuantitativo, que se enfoca en la medición y análisis de variables numéricas, y el cualitativo, que busca entender los significados y experiencias en su contexto. En esta investigación, el enfoque cuantitativo permite cuantificar aspectos relacionados con el fenómeno de estudio a través de encuestas o instrumentos estandarizados, mientras que el cualitativo permite explorar las experiencias subjetivas de los participantes mediante entrevistas o grupos focales.

Este diseño mixto es particularmente valioso en investigaciones educativas, ya que posibilita una mejor comprensión de las realidades complejas a través de la triangulación de datos. Como mencionan Johnson, Onwuegbuzie y Turner (2020), la combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos no solo refuerza la validación de los resultados, además que ofrece una comprensión más rica y matizada del fenómeno, capturando tanto patrones estadísticos como detalles contextuales.

En cuanto al tipo de estudio, este es de naturaleza descriptiva y no experimental. Según Hernández, Fernández y Baptista (2019), los estudios descriptivos se centran en observar y detallar las características de un fenómeno tal como ocurre en su entorno natural, sin intervenir en él. En este caso, se busca describir el contexto y las dinámicas educativas de la escuela Luz de Alegría del IPHE – Extensión de Herrera, con el fin de identificar patrones y características relevantes en la educación inclusiva. Dado que no se manipulan variables, el

estudio no es experimental, lo que garantiza que las observaciones se realicen en condiciones naturales, respetando la autenticidad del entorno educativo (Yin, 2018).

Este enfoque descriptivo no experimental es ideal para obtener una comprensión detallada y contextualizada del fenómeno, especialmente en un entorno educativo donde las intervenciones y prácticas pedagógicas pueden variar ampliamente. Al utilizar métodos mixtos, se pretende no solo describir el fenómeno, sino también explorar los enfoques de los participantes, logrando así una perspectiva más completa y robusta del estudio.

3.2. Población o universo

Esta investigación se desarrolla a través de juegos adaptados, diseñados para y por estudiantes con discapacidad intelectual, y se dirige a varios actores clave dentro de la comunidad educativa: docentes especiales, un docente de educación física, el equipo técnico multidisciplinario y los padres de familia. La importancia de los juegos adaptados radica en su capacidad para fomentar habilidades cognitivas, emocionales y motoras en los estudiantes con discapacidad, proporcionando un espacio para la interacción y el aprendizaje a través del juego, lo cual es fundamental en su desarrollo integral (Fernández, 2021).

La muestra de la investigación incluye a 10 docentes especiales, quienes tienen un rol directo en la enseñanza de estudiantes con discapacidad intelectual, así como un docente de educación física encargado de supervisar y coordinar la parte motora y física de las actividades adaptadas. El equipo técnico multidisciplinario está conformado por profesionales clave en el apoyo a los estudiantes: un psicólogo, encargado de evaluar el desarrollo emocional y social; un fisioterapeuta, que supervisa las necesidades físicas y de movilidad; dos

terapeutas del lenguaje, que trabajan en las dificultades comunicativas; y dos especialistas en salud ocupacional, responsables de asegurar que los entornos educativos sean accesibles y apropiados para los estudiantes (González et al., 2022).

Además, la participación de 10 padres de familia es esencial, ya que su participación asegura la continuidad del trabajo desarrollado en la escuela dentro del entorno familiar. Los padres pueden proporcionar información valiosa sobre las necesidades y avances de los estudiantes fuera del entorno escolar, lo que permite a los docentes y al equipo técnico ajustar los juegos adaptados y las intervenciones, en función de las observaciones y experiencias del hogar (López, 2020).

Los participantes en este estudio fueron seleccionados de manera intencionada, considerando su estrecho vínculo con la población de estudiantes con discapacidad intelectual, en la escuela donde se realiza la investigación. Esto garantiza que los instrumentos utilizados, como entrevistas, cuestionarios y observaciones, sean aplicados por personas con conocimiento directo y experiencia en el manejo de estudiantes con estas necesidades específicas, lo que refuerza la validez de los resultados y la relevancia de las intervenciones propuestas (Martínez, 2019).

3.3. Variables

Variable independiente: Juegos adaptados

Definición conceptual: El juego es una actividad espontánea y creativa que surge de manera natural, sin requerir un aprendizaje previo, y está intrínsecamente relacionada con la propia experiencia de vida de los seres

humanos y de los animales. El acto de jugar representa una función esencial y de vital importancia. (Meneses y Monge, 2021)

Definición operacional: Se analiza por medio de la observación de actividades y juegos que se desarrollan en el plantel por los docentes especiales, maestro de educación física y el equipo técnico, desarrollo de los instrumentos y recursos utilizados. Además, por medio de conversatorios con los padres de familia.

Variable dependiente: Áreas habilitatorias

- **Definición conceptual:** Estas acciones actúan como un pilar fundamental para el desarrollo de actividades y estrategias metodológicas especializadas. Su integración en dichos procesos asegura que la enseñanza y el aprendizaje de niños, niñas y jóvenes con necesidades educativas especiales permanentes sean eficientes y efectivos. Además, permiten que estas prácticas respondan adecuadamente a las demandas educativas, sociales y emocionales del entorno en el que se desenvuelven (IPHE, 2023).

- **Definición operacional:** Se manifiesta cuando los estudiantes presentan algunas dificultades al momento de adquirir conocimientos, dependiendo de la condición y dificultad, se trabaja su área por medio de juegos adaptados desarrollando cada una de sus áreas cognitiva, psicomotora, lingüística, socioafectiva.

3.4. Instrumento y/o técnicas, y/o materiales-equipos

La recolección de datos es importante, ya que da un resultado a la investigación para desarrollar, conceptualizar y determinar la hipótesis planteada. Esta recolección de datos es necesaria para llegar a una solución sobre el tema

planteado, se nos presentan diferentes métodos para recopilar los datos para llegar a concretar los resultados. Se utilizan los siguientes instrumentos:

- Entrevista: Colocadas a docentes especiales, docente de educación física del IPHE – Luz de Alegría, del distrito de Chitré, provincia de Herrera. La misma cuenta con 13 ítems, con preguntas cerradas.
- Encuesta: Se aplica a fisioterapeuta, salud ocupacional, psicólogo y a los padres de familia, del IPHE – Luz de Alegría, del distrito de Chitré, provincia de Herrera.
- Observación.
- Conversatorio.

3.5. Procedimientos

Etapas N°1: Elaboración o estructuración del estudio científico.

Para llegar al resultado se utilizan todos los métodos necesarios para recolectar la información acerca de lo que conlleva al tema mencionado anteriormente:

- Escoger un tema que presente una situación acorde a la especialidad.
- Confección del anteproyecto que dará un enfoque investigativo, el cual será evaluado por los especialistas.
- Una vez aprobado el anteproyecto, se inicia la investigación del trabajo de grado.
- Recoger la mayor cantidad de información con base al tema escogido, por medio de libros, páginas web, revistas, artículos, instituciones, tesis de otros estudiantes.
- Componer por escrito los capítulos que conforman el trabajo de grado y

revisión por parte de los tutores.

- Hacer la petición de una nota de la Universidad Especializada de las Américas, para el permiso a acceder al centro educativo para las investigaciones pertinentes.

Etapa N°2: Selección, elaboración, validación, confiabilidad de los instrumentos de validación.

- Escoger la población y el tipo de muestra.
- Confección de los instrumentos (entrevista y encuestas) y pasar a revisión y aprobación de los especialistas.
- Asignar las entrevistas y encuestas a los docentes especiales, docente de educación física, equipo técnico y padres de familia del centro educativo.
- Recolección de los instrumentos, colocado en el IPHE- Luz de Alegría.

Etapa N°3: Evaluación diagnóstica y aplicación de los instrumentos.

- Aplicar los instrumentos a la población correspondiente.
- Recolección de los instrumentos ya aplicados.

Etapa N°4: Aplicación del programa o intervención.

- Dar a conocer por medio de una propuesta de intervención la investigación presentada. En esta ocasión es por medio de un seminario, en el cual se establece la importancia y el uso adecuado del manual de juegos adaptados para los alumnos.

Etapas N°5: Análisis de los resultados.

- Confeccionar las tablas y las gráficas, conforme a los resultados obtenidos por los instrumentos utilizados, para obtener resultados claros.
- Sacar conclusiones de cada uno de los instrumentos aplicados.
- Redactar recomendaciones para la adquisición de conocimientos para la población.

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADO

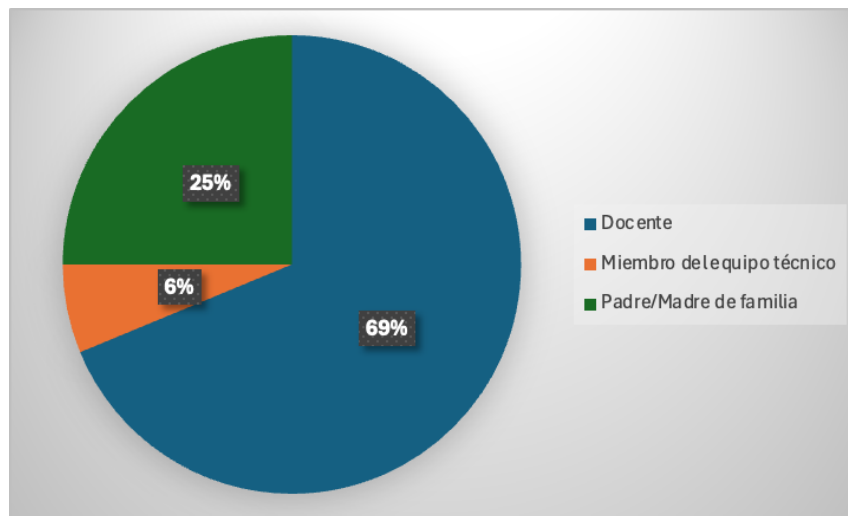
Items. 1: ¿Cuál es su rol en la escuela?

Tabla 1. Rol en la escuela

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Docente	22	69%
Miembro del equipo técnico	2	6%
Padre/Madre de familia	8	25%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 1: Distribución de roles en la escuela.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 1

La gráfica muestra la distribución de roles de los participantes en la escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera. La mayoría de los participantes son docentes (69%), seguidos por padres o madres de familia (25%) y un pequeño

porcentaje pertenece al equipo técnico (6%). Esta distribución sugiere que la implementación del manual de juegos adaptados cuenta con el respaldo de una comunidad educativa diversa, con alta participación de maestros, quienes desempeñan un papel fundamental en la observación y evaluación del impacto de las estrategias en el desarrollo de los estudiantes con discapacidad intelectual.

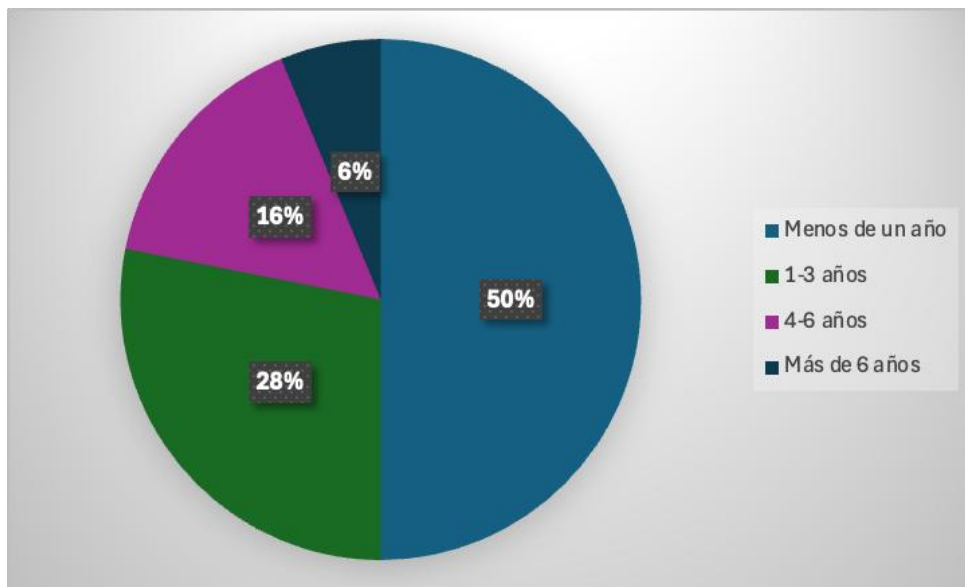
Items. 2: ¿Cuántos años de experiencia tiene trabajando con estudiantes con discapacidad intelectual?

Tabla 2. Años de experiencia de los participantes.

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Menos de un año	16	6%
1-3 años	9	28%
4-6 años	5	16%
Más de 6 años	2	50%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 2: Distribución de año de experiencia de los participantes.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 2

La gráfica 2 presenta los años de experiencia de los participantes en el trabajo con estudiantes con discapacidad intelectual en la escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera. La mayoría de los participantes tiene una

experiencia de menos de un año (50%), lo que sugiere que una gran parte del personal es relativamente nuevo en este ámbito. Le sigue el grupo con 1 a 3 años de experiencia (28%), mientras que un 15.6% tiene entre 4 a 6 años de experiencia. Finalmente, solo un 6.3% de los participantes cuenta con más de 6 años de experiencia. Esta distribución de experiencia puede influir en la efectividad de la implementación del manual de juegos adaptados, ya que los niveles de experiencia varían considerablemente entre los participantes, lo que podría afectar la consistencia en la aplicación y evaluación del manual en el desarrollo de los estudiantes.

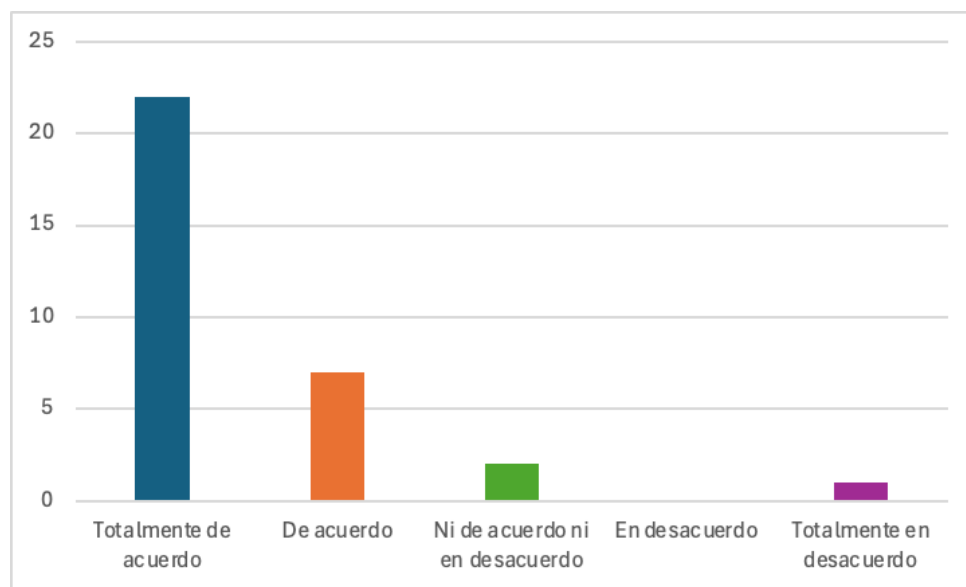
Items. 3: En su opinión, ¿los juegos adaptados contribuyen al desarrollo cognitivo de los estudiantes con discapacidad intelectual?

Tabla 3. Uso de los juegos adaptados contribuyen al desarrollo cognitivo de los estudiantes con discapacidad intelectual

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	22	69%
De acuerdo	7	22%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	6,3%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	3,1%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 3: Contribución del uso de los juegos adaptados al desarrollo cognitivo de los estudiantes con discapacidad intelectual



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 3

La siguiente gráfica muestra las opiniones de los participantes sobre si los juegos adaptados contribuyen al desarrollo cognitivo de los estudiantes con discapacidad intelectual en la escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera. La mayoría de los encuestados se encuentra totalmente de acuerdo (69%) en que los juegos adaptados son beneficiosos para el desarrollo cognitivo, mientras que un 22% adicional está de acuerdo con esta afirmación. Solo un 6.3% de los participantes se muestra ni de acuerdo ni en desacuerdo, y un 3.1% está totalmente en desacuerdo. No se registraron opiniones en desacuerdo.

Estos resultados indican una percepción mayoritariamente positiva sobre el impacto de los juegos adaptados en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, lo cual apoya la Hipótesis Alternativa (H^1) de que la implementación del manual de juegos adaptados puede mejorar el desarrollo cognitivo de estos estudiantes. Sin embargo, para validar plenamente esta hipótesis, sería necesario contar con evidencia empírica adicional que demuestre cambios significativos en el desarrollo cognitivo, tras la implementación de dichos juegos.

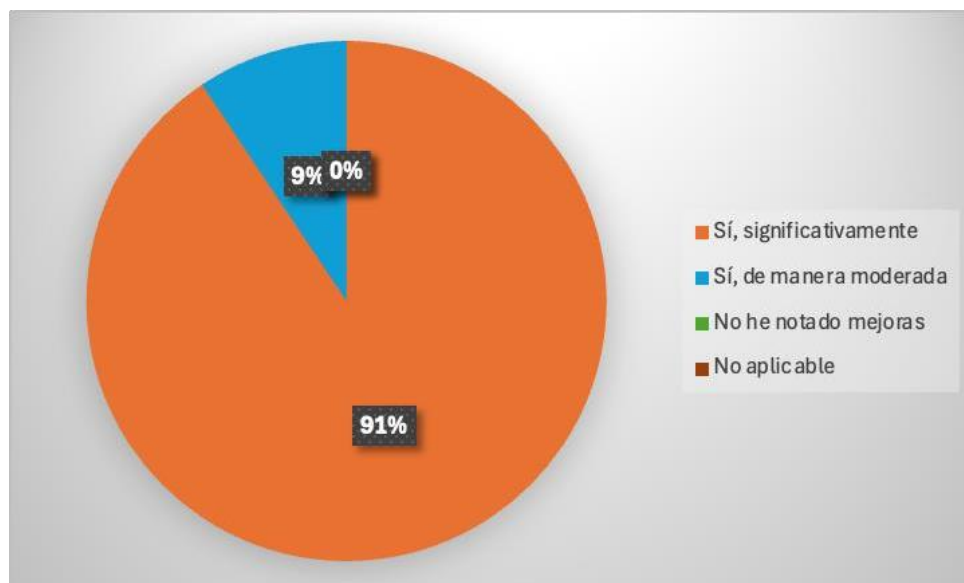
Items. 4: Según su experiencia, ¿los juegos adaptados han ayudado a mejorar las habilidades motoras de los estudiantes?

Tabla 4. Experiencia del uso de los juegos adaptados para mejorar las habilidades motoras de los estudiantes

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Sí, significativamente	29	91%
Sí, de manera moderada	3	9%
No he notado mejoras	0	0%
No aplicable	0	0%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 4: Mejora de habilidades con el uso de los juegos adaptados.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 4

La percepción de los participantes en la escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera, sobre el impacto de los juegos adaptados en el desarrollo de los estudiantes con discapacidad intelectual, es abrumadoramente positiva. De los encuestados, 29 consideran que los juegos adaptados han contribuido de

manera significativa al desarrollo de estos estudiantes, mientras que 3 creen que el impacto ha sido moderado. Ningún participante indicó no haber notado mejoras ni seleccionó la opción de "No aplicable". Estos resultados respaldan la Hipótesis Alternativa (H¹), que plantea que la implementación de un manual de juegos adaptados mejorará significativamente el desarrollo cognitivo, motor y social de los estudiantes con discapacidad intelectual. La fuerte aceptación y la percepción favorable de los participantes sugieren que los juegos adaptados están cumpliendo con sus objetivos de promover el desarrollo de los estudiantes, facilitando así su inclusión educativa y su participación activa en el entorno escolar. No obstante, para validar plenamente esta hipótesis, es conveniente complementar estas percepciones con un análisis de resultados cuantitativos que permiten evaluar el impacto específico en cada área de desarrollo.

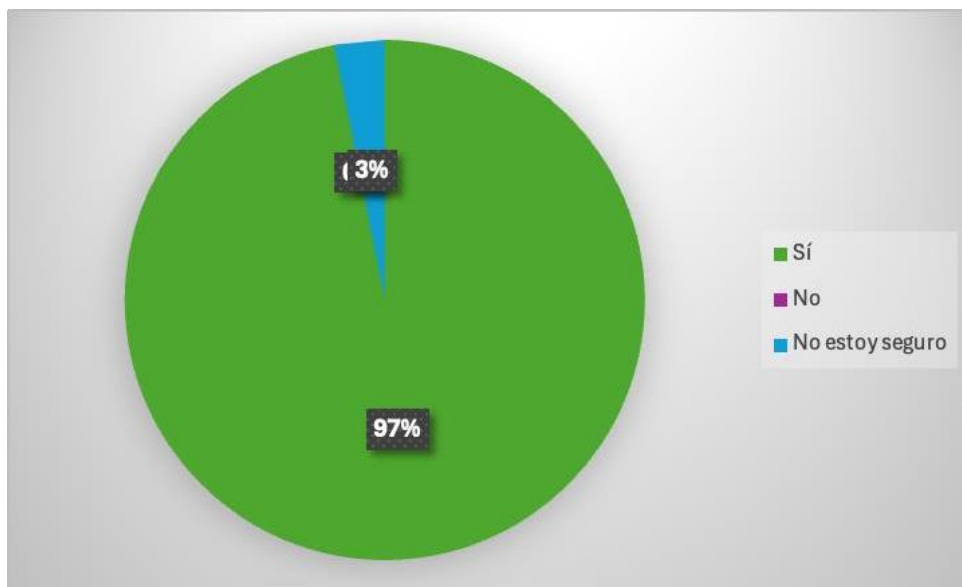
Items. 5: ¿Cree que los juegos adaptados han facilitado el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes, como la interacción con sus compañeros?

Tabla 5. Desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes, como la interacción con sus compañeros.

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	31	97%
No	0	0%
No estoy seguro	1	3%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 5: Desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes, como la interacción con sus compañeros.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 5

Los resultados de la encuesta en la escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera muestran que la mayoría de los participantes percibe un efecto positivo de los juegos adaptados en el desarrollo de las habilidades

socioemocionales de los estudiantes con discapacidad intelectual, específicamente en su capacidad para interactuar con sus compañeros. El 97% de los encuestados (31 participantes) respondieron que los juegos adaptados sí han facilitado el desarrollo de estas habilidades, mientras que ninguno indicó una respuesta negativa. Solo el 3% (1 participante) expresó no estar seguro.

Esta respuesta mayormente positiva refuerza la Hipótesis Alternativa (H¹), que sugiere que la implementación del manual de juegos adaptados contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, motor y social de los estudiantes, promoviendo su inclusión educativa y participación activa en el entorno escolar. Los juegos adaptados ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades socioemocionales, lo cual es fundamental para su integración social y bienestar general dentro del ámbito educativo.

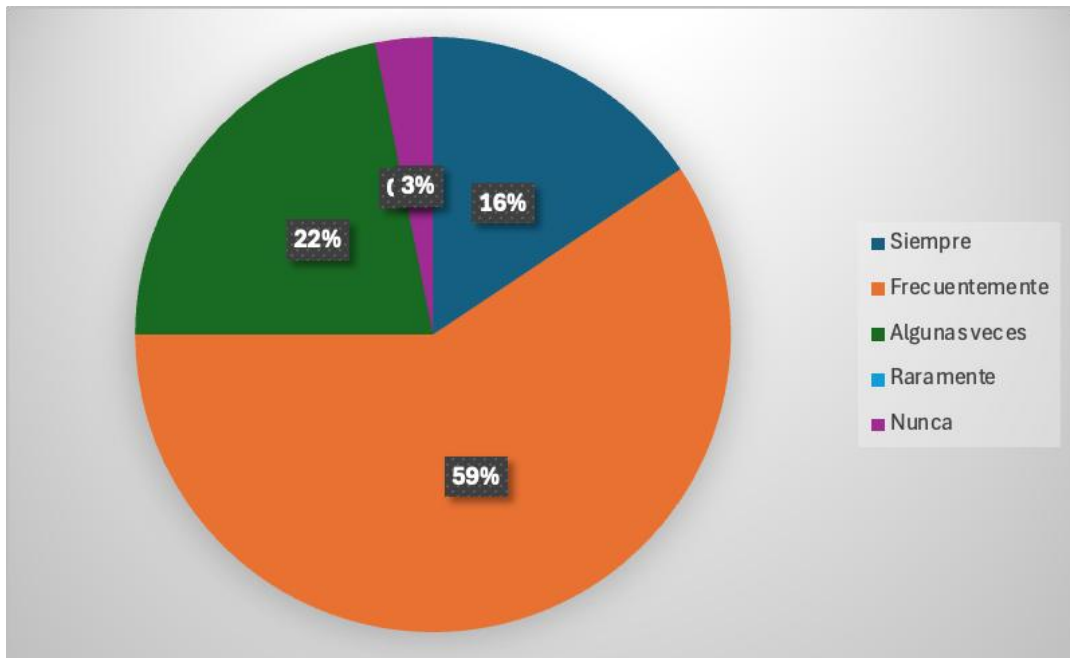
Items. 6: ¿Con qué frecuencia integra los juegos adaptados en sus clases o actividades diarias?

Tabla 6. Frecuencia de juegos adaptativos en clases.

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	5	16%
Frecuentemente	19	59%
Algunas veces	7	22%
Raramente	0	0%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 6: Integración de juegos adaptados



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 6

La gráfica 6 muestra la frecuencia con la que los participantes integran juegos adaptados en sus clases o actividades diarias en la escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera. El 16% de los encuestados indica que siempre utiliza

juegos adaptados, mientras que el 59% los emplea frecuentemente, lo que representa la mayoría de los participantes. Un 22% utiliza estos juegos algunas veces, y solo un 3% indicó que nunca los integra en sus actividades, mientras que no se reportaron respuestas en la categoría de raramente.

Estos resultados reflejan una alta frecuencia en el uso de juegos adaptados, lo cual es un indicio positivo hacia la aceptación y aplicación de esta herramienta en el contexto educativo. La incorporación regular de juegos adaptados sugiere que los participantes reconocen su valor para el desarrollo de los estudiantes con discapacidad intelectual, lo cual apoya la Hipótesis Alternativa (H¹) que plantea que estos juegos contribuyen al desarrollo cognitivo, motor y social de los estudiantes. La integración frecuente en el entorno escolar facilita el potencial impacto en el desarrollo de los estudiantes y refuerza su inclusión y participación activa en el ámbito educativo.

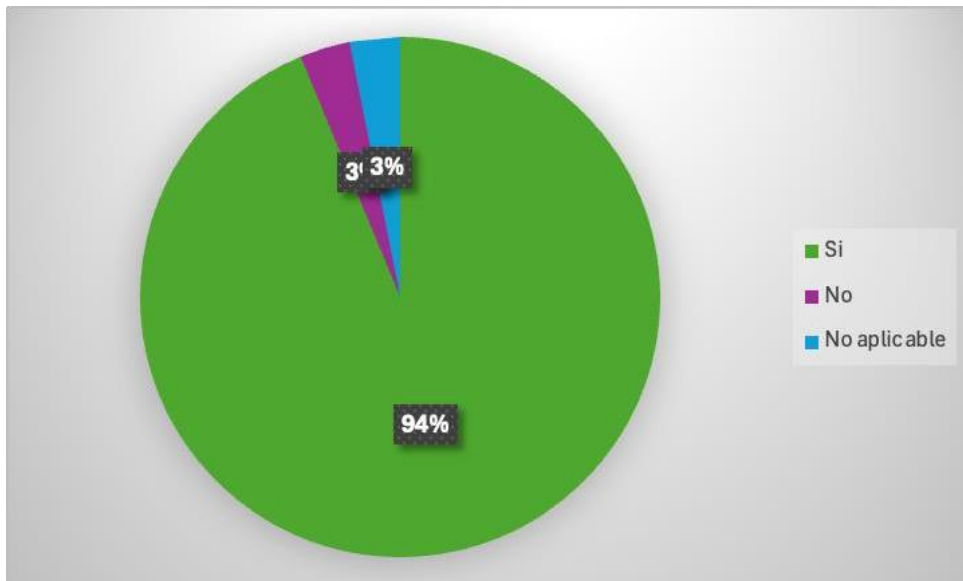
Items. 7: ¿Ha observado una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes como resultado del uso de juegos adaptados?

Tabla 7. Mejora en el rendimiento académico de los estudiantes como resultado del uso de juegos adaptados

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	30	94%
No	1	3%
No aplicable	1	3%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 7: Rendimiento académico de los estudiantes por el uso de los juegos adaptativos.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 7

La gráfica 7 muestra las respuestas de los participantes respecto a si han observado mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes como resultado del uso de juegos adaptados en la escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera. El 94% de los encuestados (30 participantes) indicaron que

sí han notado una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes, mientras que solo un 3% (1 participante) respondió negativamente, y otro 3% seleccionó la opción no aplicable.

Estos resultados refuerzan la Hipótesis Alternativa (H^1), que sostiene que la implementación de un manual de juegos adaptados mejora el desarrollo de los estudiantes con discapacidad intelectual, contribuyendo no solo en áreas cognitivas y motoras, sino también en su rendimiento académico. La alta percepción de mejora académica sugiere que los juegos adaptados tienen un impacto positivo en el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes, lo que apoya su inclusión educativa y participación activa en el entorno escolar.

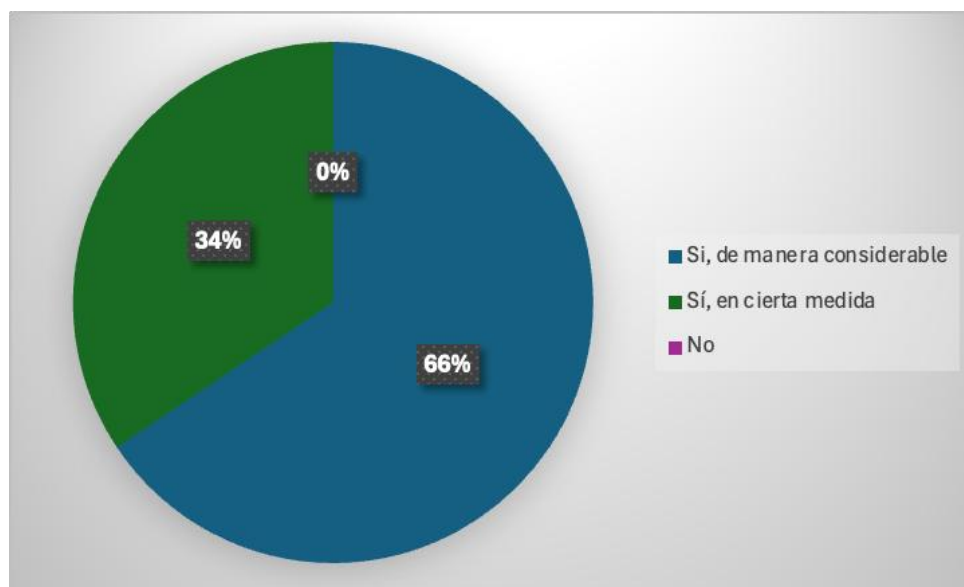
Items. 8: ¿Considera que los juegos adaptados aumentan la motivación y el interés de los estudiantes para participar en las actividades escolares?

Tabla 8. Juegos adaptados aumentan la motivación y el interés de los estudiantes para participar en las actividades escolares.

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Sí, de manera considerable	21	66%
Sí, en cierta medida	11	34%
No	0	0%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 8: Motivación y el interés de los estudiantes para participar en las actividades escolares.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 8

En la siguiente gráfica se refleja la percepción de los participantes sobre si los juegos adaptados aumentan la motivación e interés de los estudiantes para participar en las actividades escolares en la escuela Luz de Alegría del IPHE -

Extensión de Herrera. El 66% de los encuestados (21 participantes) consideran que los juegos adaptados incrementan de manera considerable la motivación y el interés, mientras que el 34% (11 participantes) opinan que estos juegos los aumentan en cierta medida. Ningún participante seleccionó la opción No, lo que indica una aceptación general de la eficacia de los juegos adaptados en fomentar la participación.

Estos datos apoyan la Hipótesis Alternativa (H¹), ya que el alto nivel de acuerdo con el impacto positivo de los juegos adaptados en la motivación e interés sugiere que estos, contribuyen de manera significativa a la inclusión educativa de los estudiantes con discapacidad intelectual, promoviendo su participación activa en el entorno escolar.

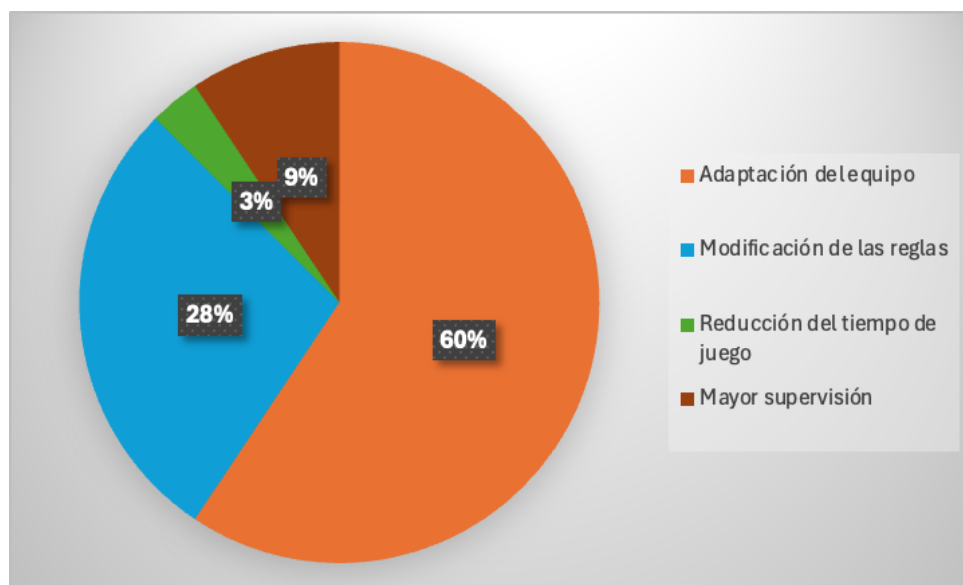
Items. 9: ¿Qué tipo de adaptaciones cree que son más efectivas en los juegos, según las necesidades de los estudiantes?

Tabla 9. Adaptaciones más efectivas en los juegos.

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Adaptación del equipo	19	59,4%
Modificación de las reglas	9	28%
Reducción del tiempo de juego	1	1%
Mayor supervisión	3	9,4%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 9: Adaptaciones más efectivas en los juegos.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 9

La gráfica 9 presenta las opiniones de los participantes sobre las adaptaciones más efectivas en los juegos para satisfacer las necesidades de los estudiantes en la escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera. La mayoría, el 59,4% (19 participantes), considera que la adaptación del equipo es la modificación más

eficaz. El 28% (9 participantes) cree que la modificación de las reglas también es efectiva, mientras que solo el 1% (1 participante) piensa que la reducción del tiempo de juego es la adaptación más útil. Finalmente, un 9,4% (3 participantes) opta por la mayor supervisión como la mejor adaptación.

Estos resultados destacan la importancia de la adaptación del equipo en los juegos, sugiriendo que proporcionar materiales y herramientas accesibles facilita una participación más efectiva e inclusiva de los estudiantes con discapacidad intelectual, alineándose con la Hipótesis Alternativa (H¹) sobre el impacto positivo de los juegos adaptados en el desarrollo y la inclusión educativa de los estudiantes.

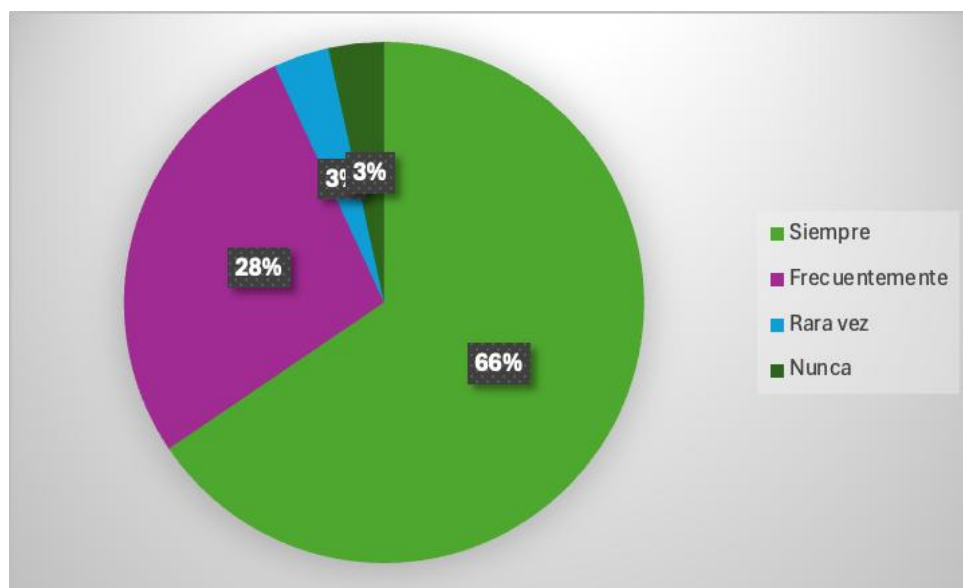
Items. 10: ¿Con qué frecuencia los estudiantes con discapacidad intelectual participan activamente en los juegos adaptados?

Tabla 10. Participación activa en los juegos adaptativos

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	19	25%
Frecuentemente	8	69%
Rara vez	1	3%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 10: Participación activa en los juegos adaptativos.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 10

En la siguiente gráfica se muestra la frecuencia de participación activa de los estudiantes con discapacidad intelectual, en los juegos adaptados en la escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera. Según los datos, el 69% (8 participantes) observan que los estudiantes frecuentemente participan activamente en estos juegos, mientras que el 25% (19 participantes) indican que

los estudiantes siempre participan. Solo un 3% (1 participante) señala que los estudiantes participan rara vez o nunca en los juegos.

Estos resultados reflejan una alta participación de los estudiantes en los juegos adaptados, lo que refuerza la Hipótesis Alternativa (H¹), que propone que el uso de un manual de juegos adaptados contribuye significativamente al desarrollo y a la inclusión educativa de los estudiantes con discapacidad intelectual, incentivando su participación activa en el entorno escolar.

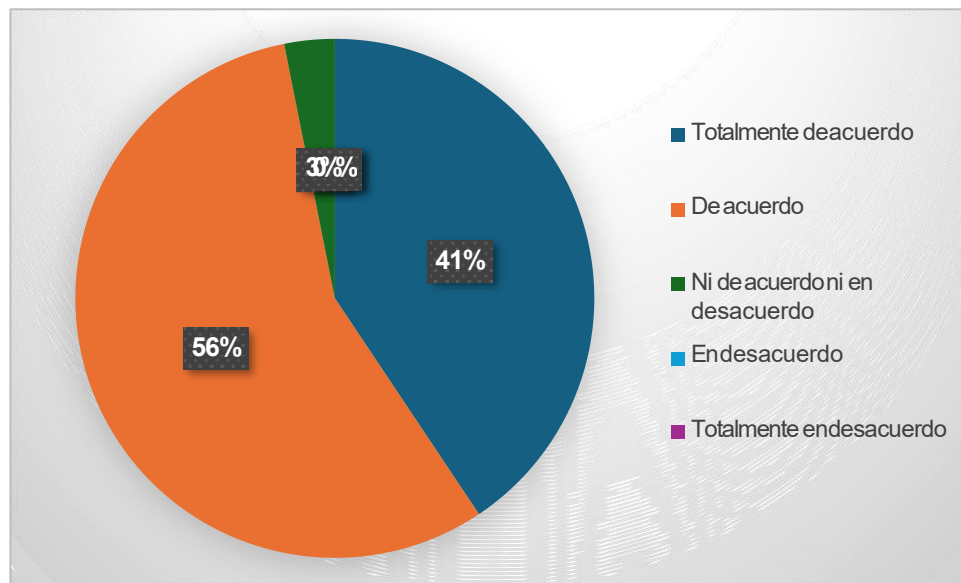
Items. 11: En su opinión, ¿los juegos adaptados han contribuido a reducir las conductas de los estudiantes, como la frustración o el aislamiento?

Tabla 11. Contribución de los juegos adaptados para reducir las conductas problemáticas.

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	13	41%
De acuerdo	18	56%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 11: Contribución de los juegos adaptados para reducir las conductas problemáticas.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 11

La gráfica 11 presenta la opinión de los encuestados sobre la contribución de los juegos adaptados en la reducción de conductas problemáticas, tales como la frustración o el aislamiento, en estudiantes con discapacidad intelectual. Los resultados indican que un 56% (18 participantes) están de acuerdo con que los juegos adaptados ayudan a disminuir estas conductas, mientras que un 41% (13 participantes) están totalmente de acuerdo. Solo un 3% (1 participante) se mostró ni de acuerdo ni en desacuerdo, y no hubo respuestas en desacuerdo o totalmente en desacuerdo.

Estos resultados respaldan la Hipótesis Alternativa (H^1), que sostiene que el uso de juegos adaptados contribuye significativamente a mejorar el desarrollo y bienestar emocional de los estudiantes, al ayudar a reducir conductas problemáticas y promover una mayor integración social.

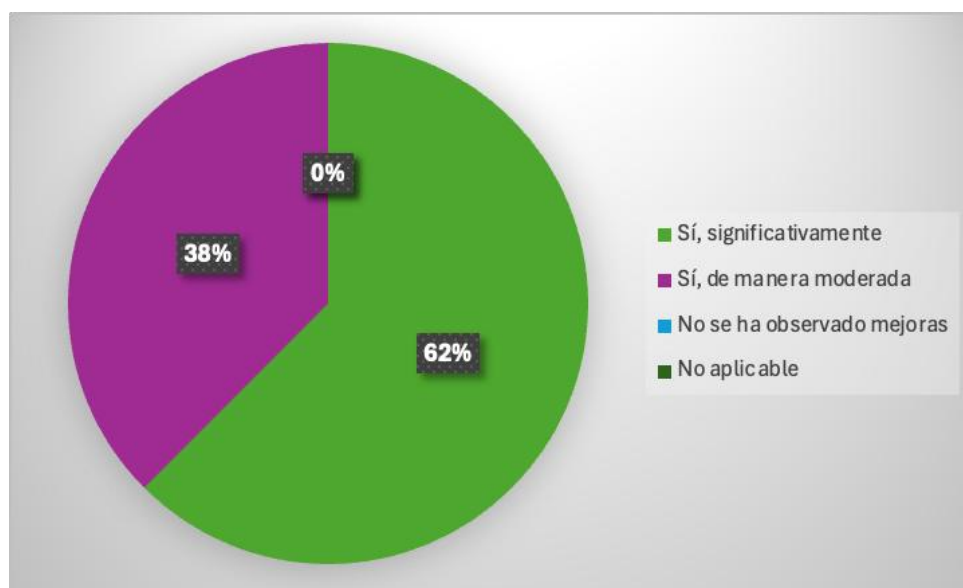
Items. 12: ¿El uso de juegos adaptados ha mejorado la comunicación entre los estudiantes con discapacidad intelectual y sus compañeros?

Tabla 12. Uso de los juegos adaptado para mejorar la comunicación.

Escala	Indicadores	
	Frecuencia	Porcentaje %
Sí, significativamente	20	63%
Sí, de manera moderada	12	37%
No se ha observado mejoras	0	0%
No aplicable	0	0%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada en la escuela Luz de Alegría del IPHE –Extensión de Herrera.

Gráfica 12: Uso de los juegos adaptados para mejorar la comunicación.



Fuente: Datos obtenidos de la tabla No. 12

La gráfica 12 refleja la percepción de los encuestados sobre el impacto del uso de juegos adaptados en la comunicación entre estudiantes con discapacidad intelectual y sus compañeros. Un 63% (20 participantes) afirman que los juegos han mejorado la comunicación significativamente, mientras que el 37% (12

participantes) consideran que la mejora ha sido moderada. No se registraron respuestas que indicaran falta de mejoras ni casos no aplicables.

Estos resultados apoyan la Hipótesis Alternativa (H¹), que plantea que los juegos adaptados facilitan el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, en estudiantes con discapacidad intelectual. La respuesta positiva sugiere que el uso de estos juegos es una estrategia efectiva para fomentar la interacción y el entendimiento entre los estudiantes, contribuyendo a su integración social y al fortalecimiento de sus habilidades comunicativas.

4.2. Entrevista a docentes de educación física

Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Análisis
1. ¿Cuánto tiempo lleva trabajando como docente de educación física y en qué tipos de instituciones (públicas, privadas, educación especial) ha impartido clases?	40 años en escuela públicas y privadas.	Tengo 26 años de servicios como docente de educación física en instituciones privadas y públicas.	23 años y la capacidad de afrontar retos positivos para que el estudiante aprenda.	12 años de experiencia laboral como docente. En todos estos años he tenido en mis aulas estudiantes con discapacidad intelectual, con diferentes habilidades y dificultades, lo que lleva a realizar ajustes razonables.	Todos los docentes tienen una trayectoria amplia, con experiencia en distintos tipos de instituciones (públicas y privadas). Sin embargo, el docente 4 enfatiza su experiencia con estudiantes con discapacidad intelectual, destacando la necesidad de hacer ajustes en las aulas.
2. ¿Cuál ha sido su experiencia al trabajar con estudiantes que presentan alguna discapacidad, especialmente	Me parece que fue muy buena y que pude ayudar a muchos jóvenes.	Bueno, con este tipo de discapacidad ha sido un poco difícil, ya que en los centros no	Que el estudiante se integre a la comunidad educativa, que se sientan	En la mayoría de las clases trato de implementar el uso de actividades que los lleve de lo concreto a lo	La mayoría de los docentes consideran positiva la experiencia, aunque el

<p>discapacidad intelectual?</p>		<p>hay suficientes materiales e instalaciones.</p>	<p>aceptados, animarlos a participar en diferentes actividades dentro y fuera del salón de clases.</p>	<p>abstracto. De igual forma, me enfoco en que los aprendizajes que adquieran sean significativos.</p>	<p>docente 2 destaca la falta de recursos como una dificultad. Tanto el docente 3 como el docente 4 resaltan la importancia de la integración y la adaptación de los métodos de enseñanza.</p>
<p>3. ¿Cómo adapta sus clases para asegurar que los estudiantes con discapacidad participen activamente en las actividades físicas?</p>	<p>Primero miro las diferencias individuales, luego los integro poco a poco a las actividades de manera recreativa y por último al objetivo deseado.</p>	<p>Trato de buscar informaciones y actividades adecuadas a las discapacidades de mis alumnos y a sus necesidades.</p>	<p>Adecuaciones curriculares, materiales, adaptar las actividades que se realizan y respetar su iniciativa y paciencia.</p>	<p>Tomando como referencia las habilidades que cada estudiante tiene, parto de las fortalezas para hacer las adaptaciones al currículo.</p>	<p>Todos los docentes hacen énfasis en adaptar las clases con estrategias que incluyen evaluar individualmente a los estudiantes y utilizar materiales adecuados. Hay un enfoque común en respetar las capacidades individuales de cada estudiante.</p>

<p>4. ¿Qué juegos o actividades físicas considera más adecuados para fomentar el desarrollo psicomotor de los estudiantes con discapacidad intelectual?</p>	<p>Juegos con balones. He visto que el ajedrez los integra.</p>	<p>Las actividades de coordinación, resistencia, fuerza, flexibilidad y velocidad.</p>	<p>Estar pendiente que disfruten del aprendizaje a través de cuentos, videojuegos, para que desarrollen una buena motora fina y gruesa.</p>	<p>Realizando la prueba diagnóstica y por medio de la observación puedo identificar las fortalezas y las áreas que deben mejorar los estudiantes.</p>	<p>Las respuestas varían bastante, ya que cada docente propone distintos tipos de actividades. Sin embargo, todos coinciden en adaptar las actividades según las necesidades y habilidades específicas de los estudiantes, promoviendo tanto el desarrollo físico como el disfrute.</p>
<p>5. ¿Qué recursos o materiales utiliza para facilitar la inclusión de estos estudiantes en las clases de educación física?</p>	<p>Balones, aros, juego de ajedrez.</p>	<p>Los recursos como sogas, conos, aros, bolas de distintos tamaños y colchonetas.</p>	<p>Psicomotricidad, expresión oral, rompecabezas, identificar partes del cuerpo, completar palabras.</p>	<p>Para promover el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo de los estudiantes con discapacidad intelectual utilizo canciones, dinámicas grupales, juegos como bingo, dominó (adaptados</p>	<p>Existe una variedad de recursos empleados por los docentes, con algunos materiales comunes como balones y aros. El docente 4 emplea métodos</p>

				al contenido en estudio).	más integrales, incluyendo recursos musicales y juegos cognitivos, lo que muestra un enfoque en el desarrollo integral.
6. ¿Ha recibido formación específica en la adaptación de actividades físicas para estudiantes con discapacidad? De ser así, ¿podría describir esa formación?	No, pero he recibido curso, ya que trabajé en un colegio de chicos con este tipo de características y realicé mi tesis sobre estudiantes con pérdidas auditivas.	Bueno, participé de una especialización y he participado de varios cursos.	Enseñarle al ritmo que ellos aprenden, tomar en cuenta la calidad de comunicación del estudiante, evaluar los aprendizajes de acuerdo con sus habilidades.	Para garantizar la participación de todos los estudiantes en las actividades educativas, realizo los ajustes pertinentes visualizando las barreras que puedan enfrentar y eliminando las mismas, antes de implementar la actividad.	Solo el docente 2 menciona una especialización formal. Los demás docentes destacan sus experiencias previas o enfoques individuales, pero se observa una necesidad común de adaptar las actividades según las barreras que enfrentan los estudiantes.
7. ¿Cómo colabora con otros	Permito que los estudiantes	Bueno, realizando	Adaptaciones curriculares,	Para lograr un desarrollo integral	La colaboración es valorada por

<p>profesionales, como terapeutas ocupacionales o psicólogos, para mejorar la participación de los estudiantes con discapacidad en las actividades físicas?</p>	<p>participen y los apoye en sus clases.</p>	<p>comentarios e informándolos de la participación de los estudiantes durante las clases.</p>	<p>parte de confianza y respeto a todos sus compañeros.</p>	<p>en los estudiantes de realizar un trabajo en equipo con todos los entes responsables de la formación de los estudiantes, brindando la información que necesiten y también realizando observaciones cuando sea necesario.</p>	<p>todos, y el docente 4 enfatiza un enfoque en el trabajo en equipo para lograr un desarrollo integral. Hay un consenso en la importancia de comunicar el progreso de los estudiantes con otros profesionales.</p>
<p>8. ¿Cuáles son los principales desafíos que ha enfrentado al integrar a estudiantes con discapacidad en las actividades deportivas?</p>	<p>La timidez, y el miedo y, en algunos casos con autismo, su agresividad.</p>	<p>Los principales desafíos son cómo he trabajado en media y premedia. Los estudiantes llegan con muy pocos conocimientos sobre actividades físicas y hay que comenzar de cero.</p>	<p>Presentan mayor dificultad en las habilidades y destrezas en las actividades.</p>	<p>El espacio del aula es uno de los desafíos que he enfrentado, al implementar juegos adaptados he logrado superarlos, realizando los juegos en el área verde de la escuela.</p>	<p>Los desafíos son diversos y van desde barreras emocionales, hasta limitaciones del espacio físico y la falta de conocimientos previos en los estudiantes. Este punto revela la necesidad de</p>

					contar con recursos adecuados y adaptaciones en el entorno.
9. ¿Qué estrategias emplea para motivar y fomentar la participación de los estudiantes con discapacidad, en las actividades físicas?	Me integro como parte del grupo y trabajo junto con ellos.	Realizar actividades divertidas como el trencito, saltar sogas y hablarles mucho.	Es importante el juego para la adquisición de habilidades sociales como la integración con otros niños.	Sí se observa un gran avance en los estudiantes cuando se implementan los juegos en las clases, de igual forma se logra captar la atención de ellos.	La mayoría de los docentes utilizan los juegos como estrategia para motivar e integrar a los estudiantes. Existe una coincidencia en que el juego es una herramienta eficaz para captar la atención y promover la participación activa.
10. En su experiencia, ¿las instalaciones y recursos de su institución son adecuados para ofrecer actividades físicas inclusivas?	No, el colegio no cuenta con las instalaciones adecuadas.	Dentro de la institución falta infraestructura, como materiales, pero hay que atender a los alumnos de la mejor forma	Adaptación curricular, explorar al estudiante para saber cómo puede aprender situaciones nuevas, dejarle	Se puede utilizar la tecnología, el uso de software educativos, juegos digitales, plataformas, que sean dominadas por los docentes para el uso en beneficio de	Todos los docentes coinciden en que las instalaciones y recursos actuales son insuficientes

<p>¿Qué mejoras recomendaría?</p>		<p>posible, porque he visto que las actividades físicas desarrollan mucho a estos niños y niñas.</p>	<p>resolver actividades de la vida diaria.</p>	<p>los estudiantes con discapacidad intelectual.</p>	<p>para una educación inclusiva de calidad. El docente 4 ofrece una recomendación más detallada, sugiriendo el uso de herramientas tecnológicas para mejorar la inclusión.</p>
-----------------------------------	--	--	--	--	--

CONCLUSIÓN

Este estudio ha evidenciado que el uso de juegos adaptados genera un impacto positivo y relevante en el desarrollo integral de los estudiantes con discapacidad intelectual de la escuela Luz de Alegría del IPHE – Extensión de Herrera. Mediante la integración de estrategias lúdicas y adaptaciones pedagógicas, se impulsó el desarrollo cognitivo, motor y socioafectivo de los estudiantes, favoreciendo su inclusión en el ambiente escolar y contribuyendo a su bienestar emocional.

Los resultados obtenidos indican que los juegos adaptados son herramientas efectivas para mejorar la coordinación motora, estimular el pensamiento crítico y fortalecer las relaciones interpersonales. La percepción positiva tanto de los docentes como de los padres de familia respalda la utilidad de esta estrategia inclusiva en el aula, ya que se observó una alta aceptación y frecuencia de uso de los juegos adaptados en el proceso educativo.

A partir de los resultados obtenidos, se concluye que los juegos adaptados representan una herramienta clave para fomentar una educación inclusiva que facilite un aprendizaje activo y significativo en estudiantes con discapacidad intelectual. Este estudio destaca la relevancia de seguir incorporando estrategias lúdicas en la enseñanza de este grupo de estudiantes y plantea la necesidad de formar a los docentes a través de la elaboración de manuales prácticos y recursos pedagógicos diseñados para maximizar el potencial de los juegos adaptados.

Por último, se sugiere implementar este enfoque en otras instituciones educativas con el propósito de impulsar una educación más inclusiva y equitativa. Este modelo busca garantizar que todos los estudiantes, sin importar sus habilidades, puedan integrarse activamente y desarrollar su máximo potencial dentro de un ambiente escolar diverso y cooperativo.

LIMITACIONES

- El estudio se llevó a cabo en una sola institución educativa, lo que restringe la posibilidad de aplicar los resultados a otras escuelas con diferentes características o contextos. La variabilidad en los entornos educativos podría tener un impacto en la efectividad de los juegos adaptados.
- La duración del estudio fue relativamente corta, lo que podría haber influido en la profundidad del impacto observado. Los efectos a largo plazo de los juegos adaptados no fueron plenamente evaluados, lo que limita la comprensión completa de sus beneficios en el desarrollo integral de los estudiantes.
- El estudio se centró en estudiantes con discapacidad intelectual, sin considerar la inclusión de otros tipos de discapacidades, lo que podría haber proporcionado una visión más amplia sobre la efectividad de los juegos adaptados en diversos contextos de discapacidad.
- Aunque se utilizaron entrevistas y observaciones, la subjetividad de los participantes podría haber influido en la interpretación de los datos cualitativos, ya que las percepciones y experiencias de los docentes, padres y estudiantes podrían no reflejar el impacto real en términos cuantitativos.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda llevar a cabo estudios similares en varias instituciones educativas, con mayor diversidad en términos de ubicación geográfica, nivel educativo y características de los estudiantes, para validar la efectividad de los juegos adaptados en diferentes contextos.
- Tener una visión más integral del impacto de los juegos adaptados, es necesario realizar estudios a largo plazo que permitan observar los efectos sostenidos en el desarrollo cognitivo, motor y socioafectivo de los alumnos con discapacidad intelectual.
- Incluir a estudiantes con otros tipos de discapacidad (como discapacidad física o sensorial) en futuras investigaciones permite una comprensión más global de cómo los juegos adaptados pueden beneficiar a diferentes grupos de estudiantes con necesidades diversas.
- Es fundamental ofrecer formación continua a los docentes sobre el uso de juegos adaptados en el aula, para garantizar su correcta implementación y maximizar su impacto. Se recomienda el desarrollo de talleres y manuales prácticos para orientar a los educadores en la adaptación de los juegos según las necesidades individuales de los estudiantes.
- Es recomendable utilizar herramientas de evaluación más integrales, que combinen métodos cuantitativos y cualitativos de manera más robusta, para captar de forma más precisa los efectos de los juegos adaptados en las diversas áreas del desarrollo de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD). (2021). Definición de discapacidad intelectual. <https://www.aaid.org/intellectual-disability/definition>
- Greenspan, S., & Woods, G. W. (2017). La discapacidad intelectual como un trastorno del razonamiento y el juicio: El cambio gradual lejos de los puntajes límite del coeficiente intelectual. *Current Opinion in Psychiatry*, 27(2), 110-116.
- Harris, J. C. (2006). *Discapacidad intelectual: Comprender su desarrollo, causas, clasificación, evaluación y tratamiento*. Oxford University Press.
- Hodapp, R. M., & Dykens, E. M. (2019). Retraso mental y discapacidades del desarrollo: Nuevos avances y cuestiones emergentes. *Annual Review of Psychology*, 63, 23-47.
- Ley 15 de 2016. Gaceta Oficial N° 28,406-B, 31 de mayo de 2016. República de Panamá.
- Ley 42 de 1999. Gaceta Oficial N° 23,756, 27 de agosto de 1999. República de Panamá.
- Luckasson, R., Coulter, D. L., Polloway, E. A., Reiss, S., Schalock, R. L., Snell, M. E., Spitalnik, D. M., & Stark, J. A. (2002). *Retraso mental: Definición, clasificación y sistemas de apoyos* (10a ed.). American Association on Intellectual and Developmental Disabilities.
- Matson, J. L. (2019). *Análisis conductual aplicado para niños con trastornos del espectro autista*. Springer.
- Pitetti, K. H., Rimmer, J. H., & Fernhall, B. (2019). Aptitud física y adultos con retraso mental. Una visión general de la investigación actual y direcciones futuras. *Sports Medicine*, 31(11), 771-788.

- Rimmer, J. H., Braddock, D., & Marks, B. (2022). Características y comportamientos de salud de adultos con retraso mental que residen en tres entornos de vida. *Research in Developmental Disabilities*, 15(2), 60-72.
- Schalock, R. L., Borthwick-Duffy, S. A., Bradley, V. J., Buntinx, W. H. E., Coulter, D. L., Craig, E. M., ... & Yeager, M. H. (2021). Discapacidad intelectual: Definición, clasificación y sistemas de apoyos. AAIDD.
- Shogren, K. A., Wehmeyer, M. L., Palmer, S. B., Forber-Pratt, A. J., & Little, T. D. (2018). Relaciones entre la autodeterminación y los resultados post-escolares para jóvenes con discapacidades. *The Journal of Special Education*, 52(2), 77-87.
- Tassé, M. J., Schalock, R. L., Thompson, J. R., & Wehmeyer, M. L. (2022). La relación entre el funcionamiento intelectual y el comportamiento adaptativo en el diagnóstico de la discapacidad intelectual. *Intellectual and Developmental Disabilities*, 50(4), 322-344.
- Thompson, J. R., McGrew, K. S., & Bruininks, R. H. (2019). Necesidades de apoyo de adultos con discapacidades intelectuales y sus implicaciones para la planificación de apoyos. *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*, 114(5), 389-402.
- Ulrich, D. A., & Holland, M. K. (2020). Actividad física y juego: Promoviendo el acondicionamiento físico, estilos de vida activos y saludables, y relaciones sociales en niños con discapacidades. *Human Kinetics*.
- UNESCO. (2020). Informe de Monitoreo de la Educación Global: Inclusión y Educación: Todos significa todos. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373718>
- Wehmeyer, M. L. (2013). *El manual de Oxford de psicología positiva y discapacidad*. Oxford University Press.
- Winnick, J. P., & Porretta, D. L. (2023). Educación física adaptada y deporte. *Human Kinetics*.

- Calderón, M., & López, J. (2020). El papel del docente en la inclusión de juegos adaptados para personas con discapacidad. *Revista de Educación Inclusiva*, 18(2), 34-50.
- Fernández, S., & Pérez, L. (2019). Motivación y desarrollo del docente en el ámbito de la educación inclusiva. *Revista de Educación y Juegos Adaptados*, 12(1), 45-60.
- García, R., & López, A. (2021). Impacto socioafectivo de los juegos adaptados en personas con discapacidad. *Psicología y Educación Especial*, 13(3), 22-38.
- Gómez, L., & Rodríguez, P. (2021). El desarrollo de la inclusión a través de los juegos adaptados. *Educación y Sociedad Inclusiva*, 17(4), 66-80.
- Martínez, J., & Gómez, L. (2019). Desarrollo de la psicomotricidad a través de juegos para personas con discapacidad intelectual. *Revista de Psicomotricidad Adaptada*, 22(3), 40-56.
- Rodríguez, S., & Pérez, F. (2021). El área lingüística y su relación con el juego adaptado en personas con discapacidad intelectual. *Lenguaje y Educación Inclusiva*, 21(2), 54-68.

ANEXOS

ANEXO N°1

CUESTIONARIO DE ENCUESTA



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Decanato de Postgrado y Maestría

Encuesta para evaluar el impacto de los juegos adaptados en estudiantes con discapacidad intelectual

Instrucciones: Por favor, responda las siguientes preguntas seleccionando la opción que mejor describe su opinión o experiencia. Todas las respuestas serán confidenciales.

Datos demográficos:

a. Rol en la escuela:

- Docente
- Miembro del equipo técnico (psicólogo, fisioterapeuta, terapeuta del lenguaje)
- Padre/Madre de familia

b. Años de experiencia trabajando con estudiantes con discapacidad intelectual:

- Menos de 1 año
- 1-3 años
- 4-6 años
- Más de 6 años

Percepción sobre los juegos adaptados

1. ¿Cree que los juegos adaptados facilitan el desarrollo cognitivo de los estudiantes con discapacidad intelectual?
 - a. Totalmente de acuerdo
 - b. De acuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - d. En desacuerdo
 - e. Totalmente en desacuerdo
2. En su experiencia, ¿los juegos adaptados han contribuido a mejorar las habilidades motoras de los estudiantes?
 - a. Sí, significativamente
 - b. Sí, de manera moderada
 - c. No, no he visto mejoras
 - d. No aplicable

3. ¿Considera que los juegos adaptados han ayudado a los estudiantes a mejorar sus habilidades socioafectivas, como interactuar con sus compañeros?
 - a. Sí
 - b. No
 - c. No estoy seguro
4. ¿Qué tan frecuente integra usted los juegos adaptados en sus clases o actividades diarias?
 - a. Siempre
 - b. Frecuentemente
 - c. A veces
 - d. Raramente
 - e. Nunca
5. ¿Ha notado una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes como resultado del uso de juegos adaptados?
 - a. Sí
 - b. No
 - c. No aplicable
6. ¿Cree que los juegos adaptados mejoran la motivación y el interés de los estudiantes por participar en actividades escolares?
 - a. Sí, mucho
 - b. Sí, un poco
 - c. No
7. ¿Qué tipo de adaptaciones considera más efectivas para los juegos en función de las necesidades de los estudiantes? (Seleccione todas las que correspondan)
 - a. Adaptación del equipo
 - b. Modificación de las reglas
 - c. Reducción del tiempo de juego
 - d. Aumento de la supervisión
 - e. Otros: _____
8. ¿Con qué frecuencia los estudiantes con discapacidad intelectual en su clase participan activamente en los juegos adaptados?
 - a. Siempre
 - b. A menudo
 - c. Rara vez
 - d. Nunca
9. ¿Cree que los juegos adaptados han reducido las conductas problemáticas (como la frustración o el aislamiento) en los estudiantes?
 - a. Totalmente de acuerdo
 - b. De acuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - d. En desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

10. ¿El uso de juegos adaptados ha mejorado la comunicación entre los estudiantes con discapacidad intelectual y sus compañeros?

- a. Sí, significativamente
- b. Sí, pero de manera moderada
- c. No he observado mejoras
- d. No aplicable

ANEXO N°2

ENTREVISTA



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Decanato de Postgrado y Maestría

ENTREVISTA

Dirigida: Docente de educación física

Modalidad: Presencial

La presente entrevista se ha diseñado con el objetivo de **conocer la experiencia del docente de educación física en la implementación de actividades adaptadas para estudiantes con discapacidad, especialmente aquellas que contribuyen a su desarrollo motor, cognitivo y socioemocional.**

La información obtenida es tratada de forma confidencial al objetivo del estudio, buscando de esta forma soluciones efectivas para el problema planteado, por ello agradezco su tiempo y su sinceridad al responder.

Indicaciones:

Lea cuidadosamente cada una de las preguntas, antes de dar una respuesta.
Proceda a contestar de acuerdo al planteamiento cualitativo del estudio.

1. Señale el sexo: _____
2. Indique su edad: _____
3. Señale el grado en que está: _____

Items

1. ¿Cuánto tiempo lleva trabajando como docente de educación física y en qué tipos de instituciones (públicas, privadas, educación especial) ha impartido clases?
2. ¿Cuál ha sido su experiencia al trabajar con estudiantes que presentan alguna discapacidad, especialmente discapacidad intelectual?
3. ¿Cómo adapta sus clases para asegurar que los estudiantes con discapacidad participen activamente en las actividades físicas?
4. ¿Qué juegos o actividades físicas considera más adecuados para fomentar el desarrollo psicomotor de los estudiantes con discapacidad intelectual?
5. ¿Qué recursos o materiales utiliza para facilitar la inclusión de estos estudiantes en las clases de educación física?
6. ¿Ha recibido formación específica en la adaptación de actividades físicas para estudiantes con discapacidad? De ser así, ¿podría describir esa formación?
7. ¿Cómo colabora con otros profesionales, como terapeutas ocupacionales o psicólogos, para mejorar la participación de los estudiantes con discapacidad en las actividades físicas?
8. ¿Cuáles son los principales desafíos que ha enfrentado al integrar a estudiantes con discapacidad en las actividades deportivas?
9. ¿Qué estrategias emplea para motivar y fomentar la participación de los estudiantes con discapacidad en las actividades físicas?
10. En su experiencia, ¿las instalaciones y recursos de su institución son adecuados para ofrecer actividades físicas inclusivas? ¿Qué mejoras recomendaría?

Gracias por su participación y colaboración

ANEXO N°3

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN



**JUGANDO PARA CRECER
MANUAL DE ACTIVIDADES
LÚDICAS ADAPTADAS
PARA EL DESARROLLO
INTEGRAL**

Realizado por
Yissibell Vásquez

INTRODUCCIÓN

El desarrollo integral de estudiantes con discapacidad intelectual representa un desafío significativo en los contextos educativos. El uso de juegos adaptados ha demostrado ser una estrategia eficaz para estimular áreas habilitatorias como la cognitiva, psicomotora, socioafectiva y lingüística. Sin embargo, es esencial garantizar que los recursos disponibles sean aplicados de manera efectiva y contextualizada. Esta propuesta busca potenciar el impacto del Manual de Juegos Adaptados implementado en la Escuela Luz de Alegría del IPHE - Extensión de Herrera, mediante actividades estructuradas, capacitación continua y evaluación constante, con el objetivo de promover la inclusión y el aprendizaje significativo.





OBJETIVOS DEL TALLER

01

Diseñar actividades prácticas y dinámicas basadas en los principios del manual para abordar las áreas habilitadoras.

02

Capacitar a los docentes, equipo técnico y familias en el uso del manual y las adaptaciones necesarias.

03

Fomentar la colaboración entre la escuela y otras instituciones educativas para replicar el modelo.



ACTIVIDADES
ÁREA COGNITIVA



SECUENCIA DE COLORES Y FORMAS



Objetivo: Mejorar la atención, memoria y capacidad de razonamiento lógico.



Materiales:

- Tarjetas de colores y formas (triángulos, cuadrados, círculos).
- Una tabla para ordenar las tarjetas.

Instrucciones:

1. Colocar una secuencia de tarjetas (por ejemplo: rojo, azul, rojo, amarillo) en una mesa.
2. Mostrar la secuencia al estudiante durante 10 segundos y luego cubrirla.
3. Pedir al estudiante que reproduzca la secuencia en otra tabla utilizando tarjetas iguales.
4. Aumentar la dificultad añadiendo más elementos a la secuencia.

Adaptaciones:

- Usar pictogramas o texturas en las tarjetas para estudiantes con discapacidad visual.

• Amplificar las secuencias según las habilidades del estudiante.



ÁREA PSICOMOTORA

Carrera de Obstáculos Adaptada

- Objetivo: Desarrollar la coordinación motora gruesa y la orientación espacial.

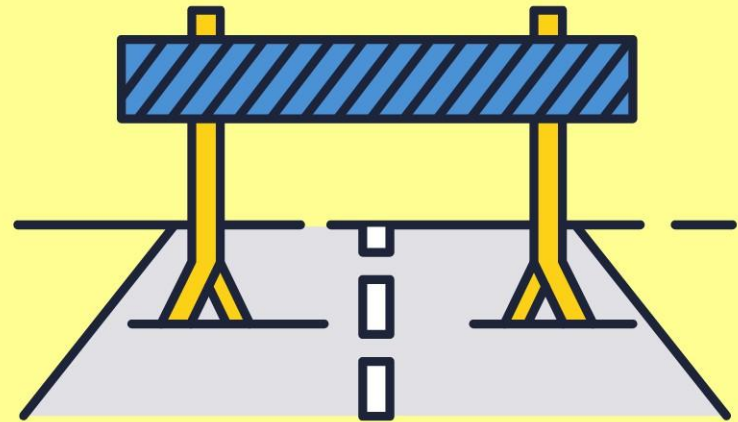
Materiales

Conos,
pelotas, aros y
cuerdas.

Caminos
señalizados
con colores.



- Instrucciones:
 - Crear un circuito con obstáculos sencillos como caminar entre conos, saltar dentro de aros o lanzar una pelota a un objetivo.
 - Explicar y demostrar el recorrido al estudiante.
 - Permitir al estudiante completar el circuito a su ritmo, brindando apoyo si es necesario.
- Adaptaciones:
 - Reducir el número de obstáculos para estudiantes con movilidad limitada.
 - Incluir apoyos físicos como barras o asistentes en cada estación.



ÁREA SOCIOAFECTIVA

JUEGO DE ROLES CON HISTORIAS



Objetivo: Fomentar habilidades sociales, empatía y trabajo en equipo.



Materiales:

- Tarjetas con personajes y situaciones (por ejemplo: "Eres un bombero salvando a un gatito").
- Disfraces o accesorios simples (sombreros, gafas, capas).

Instrucciones:

1. Dividir a los estudiantes en pequeños grupos.
2. Asignar a cada grupo un personaje y situación para representar.
3. Darles 5 minutos para preparar una pequeña actuación.
4. Permitir que presenten sus historias al grupo completo.

Adaptaciones:

- Proporcionar guías visuales o escritas para estudiantes con dificultades de lenguaje.
- Permitir participación parcial, como sostener un accesorio o imitar sonidos.



ÁREA LINGÜÍSTICA

Bingo de Palabras

- Objetivo: Fortalecer el vocabulario y la asociación de palabras con imágenes.

Materiales

Tablas de bingo con palabras e imágenes asociadas (por ejemplo: imagen de un gato y la palabra "gato").

Fichas para marcar.



Instrucciones:

- Entregar una tabla de bingo a cada estudiante.
- Decir una palabra en voz alta y pedir a los estudiantes que la encuentren en su tabla.
- Continuar hasta que un estudiante complete una fila o columna y grite "Bingo".

Adaptaciones:

- Usar solo imágenes para estudiantes con dificultad de lectura.
- Reducir el tamaño de la tabla (3x3 en lugar de 5x5).

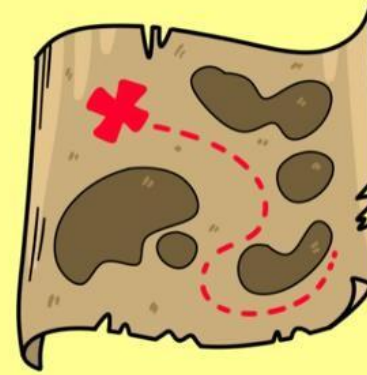


ACTIVIDADES INTEGRAL

El Tesoro Escondido



Objetivo: Integrar habilidades cognitivas, motoras y sociales en un contexto de juego colaborativo.



Materiales:

- Mapas simples con pistas visuales.
- Objetos que representen "tesoros" (pelotas, figuras pequeñas).

Instrucciones:

1. Formar equipos de 2-3 estudiantes y entregarles un mapa.
2. Pedirles que sigan las pistas en el mapa para encontrar el tesoro.
3. Colocar pequeñas actividades en cada parada, como saltar dentro de aros o resolver un rompecabezas.
4. Celebrar con un reconocimiento al final del juego.



Adaptaciones:

- Proporcionar apoyo visual o físico para estudiantes que lo requieran.
- Simplificar el recorrido y reducir las pistas si es necesario.



RECOMENDACIONES

- Incluir una sección de recursos digitales en el manual para facilitar su uso en entornos híbridos.
- Promover la participación activa de las familias en la planificación y ejecución de las actividades.
- Realizar reuniones periódicas de retroalimentación con el equipo técnico para ajustar las estrategias.
- Garantizar la sostenibilidad del programa mediante alianzas con organizaciones que apoyen la educación inclusiva.
- Diseñar indicadores claros para medir el impacto del manual en términos de inclusión y desarrollo integral.

ÍNDICE DE TABLA

Tablas	Descripción	Páginas
Tabla 1	Rol en la escuela	57
Tabla 2	Años de experiencia de los participantes.	59
Tabla 3	Uso de los juegos adaptados contribuyen al desarrollo cognitivo de los estudiantes con discapacidad intelectual	61
Tabla 4	Experiencia del uso de los juegos adaptados a mejorar las habilidades motoras de los estudiantes	63
Tabla 5	Desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes, como la interacción con sus compañeros.	65
Tabla 6	Frecuencia de juegos adaptativos en clases.	67
Tabla 7	Mejora en el rendimiento académico de los estudiantes como resultado del uso de juegos adaptados	69
Tabla 8	Juegos adaptados aumentan la motivación y el interés de los estudiantes para participar en las actividades escolares.	71
Tabla 9	Adaptaciones más efectivas en los juegos.	73
Tabla 10	Participación activa en los juegos adaptativos	75
Tabla 11	Contribución de los juegos adaptados para reducir las conductas problemáticas.	77
Tabla 12	Uso de los juegos adaptado para mejorar la comunicación.	79

ÍNDICE DE GRÁFICA

Gráficas	Descripción	Páginas
Gráfica 1	Rol en la escuela	57
Gráfica 2	Años de experiencia de los participantes.	59
Gráfica 3	Uso de los juegos adaptados contribuyen al desarrollo cognitivo de los estudiantes con discapacidad intelectual	61
Gráfica 4	Experiencia del uso de los juegos adaptados a mejorar las habilidades motoras de los estudiantes	63
Gráfica 5	Desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes, como la interacción con sus compañeros.	65
Gráfica 6	Frecuencia de juegos adaptativos en clases.	67
Gráfica 7	Mejora en el rendimiento académico de los estudiantes como resultado del uso de juegos adaptados	69
Gráfica 8	Juegos adaptados aumentan la motivación y el interés de los estudiantes para participar en las actividades escolares.	71
Gráfica 9	Adaptaciones más efectivas en los juegos.	73
Gráfica 10	Participación activa en los juegos adaptativos	75
Gráfica 11	Contribución de los juegos adaptados para reducir las conductas problemáticas.	77
Gráfica 12	Uso de los juegos adaptado para mejorar la comunicación.	79

