



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Facultad de Educación Especial y Pedagogía

Escuela de Educación Especial y social

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada

en

Educación Especial

Modalidad

Práctica Profesional

Importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje en niños con TEA

Presentado por:

Díaz Ulloa, Adrianis Michell

Cédula: 6-724-2056

Asesora: Prof. Katherin Escobar

Panamá, 2025

DEDICATORIA

Con mucho amor a mi hijo, Mateo André, y a mi madre, Clementina Ulloa, por estar siempre allí cuando más los necesité, por su comprensión y paciencia, y por todo el amor que me dan.

Una mención muy especial a la señora Josefa Ruiz por su apoyo incondicional todos estos años, por creer en mí y hacer todo lo posible para que continuara mis estudios.

Finalmente, agradezco a mis seres queridos por su presencia; ha sido fundamental para que hoy pueda alcanzar esta meta.

Díaz Ulloa, Adrianis Michell.

AGRADECIMIENTO

A Dios Todopoderoso por cada día de mi vida, por no desampararme en los momentos de penumbra y por darme la sabiduría que he requerido para poder culminar mis estudios universitarios.

A la profesora Katherine Escobar, deseo expresarle mi más sincera gratitud por cada minuto de su valioso tiempo que nos dedicó; además, su paciencia y estímulo me dieron las fuerzas necesarias para no frenar y seguir hacia adelante en el desarrollo de esta investigación.

A mis dos compañeros, Luis Noriega y Estefany Villarreal, gracias por estar conmigo desde el principio hasta el final, por el esfuerzo compartido, la compañía y el apoyo en cada momento de este proceso.

En definitiva, a todas aquellas personas que de una u otra manera me ayudaron de forma generosa, y a la Universidad Especializada de las Américas, por brindarme las herramientas, espacios y recursos para mi formación.

Díaz Ulloa, Adrianis Michell.

CONTENIDO GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	5
1. CAPÍTULO I: MARCO DE REFERENCIA INSTITUCIONAL.....	8
1.1. Antecedentes	8
1.2. Justificación.....	11
1.3. Descripción institucional	12
1.4. Objetivos generales y específicos	13
1.6. Cronograma de actividades.....	15
2. CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL.....	20
2.1 Actividades realizadas.....	21
2.2. Portafolio de actividad	25
3. CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	36
3.1. Análisis de resultados.....	36
3.2. Propuesta de solución	49
3.2.1. Introducción.....	49
3.2.3. Justificación.....	50
3.2.4. Objetivos	51
3.2.5. Beneficios.....	51
3.2.6. Intervención.....	52
CONCLUSIONES.....	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55
ANEXOS	56
ÍNDICE DE CUADROS.....	62
ÍNDICE DE FIGURAS.....	77
ÍNDICE DE TABLAS.....	78
ÍNDICE DE GRÁFICAS	79

INTRODUCCIÓN

El presente informe se desarrolla a partir de la experiencia realizada en el Instituto Panameño de Habilitación Especial (IPHE), específicamente en el Módulo La Villa, institución dedicada a la atención de estudiantes con necesidades educativas especiales que requieren apoyos específicos y permanentes. Durante el periodo de práctica se trabajó con estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) pertenecientes a los niveles de premedia y CTI, quienes presentan características particulares relacionadas con la comunicación social, la flexibilidad cognitiva, la interacción con el entorno y la regulación emocional. Estas particularidades resaltan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas diferenciadas que favorezcan su aprendizaje y participación activa.

A partir de un proceso de observación y diagnóstico institucional, se identificó que uno de los aspectos que podría fortalecerse era el uso sistemático de juego como estrategia pedagógica. Aunque el IPHE cuenta con profesionales capacitados y recursos variados, el juego no siempre se utiliza como herramienta central para promover aprendizajes significativos en los niveles de premedia y CTI. Sin embargo, el juego constituye una herramienta altamente efectiva para estimular habilidades cognitivas, sociales, comunicativas, emocionales y funcionales, especialmente en estudiantes con TEA. Su implementación permite facilitar la comprensión de contenidos, promover la interacción social, mejorar la atención, reducir niveles de ansiedad y ofrecer experiencias educativas significativas dentro de un ambiente estructurado y motivador.

Con base en esta necesidad, se diseñó y aplicó una intervención pedagógica centrada en la implementación del juego como estrategia para favorecer el desarrollo del aprendizaje en estudiantes con TEA. La propuesta se fundamenta en enfoques constructivistas y en principios de la educación inclusiva, los cuales reconocen que el aprendizaje se potencia cuando el estudiante participa activamente, manipula objetos, explora, experimenta y se involucra en actividades

funcionales y significativas. Así mismo, la intervención busca responder al propósito institucional del IPHE de promover la habilitación, autonomía y desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en el nivel de CTI, donde se preparan para la vida adulta y para la adquisición de habilidades adaptativas.

El presente informe se organiza siguiendo el lineamiento establecido para la presentación de la práctica profesional. El primer capítulo expone el marco de referencia institucional, los antecedentes, la justificación, visión, misión, objetivos generales y específicos, población beneficiaria y el cronograma de actividades.

El segundo capítulo desarrolla la descripción de las actividades de las actividades realizadas durante la práctica profesional, incluyendo la aplicación de estrategias lúdicas, el portafolio de evidencias y los procedimientos implementados.

Finalmente, el tercer capítulo presenta el análisis de los resultados, la reflexión pedagógica derivada de la intervención y la propuesta de acciones que contribuyan al fortalecimiento del proceso educativo en los niveles de premedia y CTI.

Este informe permite comprender la importancia del uso del juego como estrategia pedagógica en estudiantes con TEA y destaca el aporte de la práctica profesional en la formación de la docente en proceso de culminación de la licenciatura en Educación Especial. A través de esta experiencia se reafirma el compromiso con una educación inclusiva, flexible y orientada a las necesidades de todos los estudiantes.

CAPÍTULO I

1. CAPÍTULO I: MARCO DE REFERENCIA INSTITUCIONAL

1.1. Antecedentes

El juego es una actividad central en el desarrollo humano que acompaña al niño desde sus primeros meses y se transforma cualitativamente a lo largo de las distintas etapas del crecimiento. En la etapa inicial, los comportamientos lúdicos se caracterizan por la exploración sensoriomotriz: los infantes manipulan objetos, repiten acciones y experimentan con su cuerpo y el entorno como forma de conocer. Desde esta perspectiva, el juego permite la construcción de los primeros esquemas mentales, y representa la base para aprendizajes posteriores. “Durante el período sensoriomotor, el juego es esencialmente un ejercicio funcional, una repetición de acciones por el placer de realizarlas” (Piaget, 1951, p. 147).

Al avanzar hasta la primera infancia, emerge con fuerza el juego simbólico aproximadamente entre los 2 y 6-7 años, momento en que el niño empieza a representar objetos y situaciones y a practicar roles sociales. Este tipo de juego favorece la adquisición del lenguaje, la imaginación y la capacidad de representar la realidad mediante símbolos, lo que constituye una transición importante en el desarrollo cognitivo. Jean Piaget describe estas transformaciones como pasos clave en la maduración del pensamiento representacional y en la capacidad para utilizar símbolos. “El juego simbólico aparece cuando el niño comienza a representar una cosa por otra, como cuando usa una escoba como si fuera un caballo” (Piaget, 1945, p. 147).

Complementando esta visión del desarrollo individual, Lev Vygotsky enfatiza el valor social del juego: considera que en el juego se generan condiciones para la construcción de funciones psicológicas superiores, ya que, mediante la interacción con otros, los niños interiorizan reglas, roles y normas que luego usan para resolver problemas y comunicar ideas. El juego, desde esta mirada, funciona como una zona de desarrollo próximo donde la mediación facilita el avance de las

capacidades. “En el juego, el niño siempre se comporta por encima de su edad promedio, por encima de su comportamiento diario; en el juego es como si fuera un cabeza más alto que él mismo” (Vygotsky, 1933/1979, p. 133).

Por su parte, Jerome Bruner aporta que el juego es una herramienta para construir significado: a través de la exploración simbólica y la creación de narrativas los niños organizan experiencias, experimentan posibilidades y practican soluciones en un marco seguro. Bruner ve el juego como un mecanismo que ayuda a estructurar la experiencia y a favorecer el aprendizaje significativo mediante la representación y la narración. “El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo. En él transformamos el mundo de acuerdo a nuestros deseos” (Bruner, 1983, p. 60).

A medida que el niño progresa hacia etapas escolares, aproximadamente entre los 7 y 11 años según Piaget las formas lúdicas se complejizan. En la etapa de operaciones concretas y en edades posteriores surge con mayor protagonismo el juego de reglas, donde la comprensión de normas, la negación y la cooperación son habilidades centrales. Estos tipos de juegos favorecen el pensamiento lógico, la toma de perspectiva y las habilidades sociales que resultan indispensables en contextos grupales y educativos.

El juego y su relevancia para estudiantes con TEA: En los niños y jóvenes con Trastorno del Espectro Autista (TEA), las características centrales de la condición dificultades en la comunicación social, patrones de conducta repetitivos, respuestas atípicas a estímulos sensoriales y rigidez en la flexibilidad cognitiva inciden en la forma en que participan y se benefician del juego. Por ello, las actividades lúdicas requieren adaptaciones que incluyan estructura, apoyos visuales, secuencias previsibles y objetivos claros para ser efectivas. Las intervenciones basadas en el juego, cuando están planificadas y adaptadas, favorecen la comunicación funcional, la atención compartida y la interacción social en esta población.

Integrar las aportaciones de Piaget, Vygotsky y Bruner en el diseño de actividades lúdicas para estudiantes con TEA resulta especialmente útil. Desde Piaget se rescata la necesidad de ajustar la complejidad de las tareas al nivel cognitivo del estudiante; desde Vygotsky, la estrategia de mediación y la planificación de actividades que promueven el avance en la zona de desarrollo próximo; y desde Bruner, la utilización de símbolos, rutinas narrativas y andamiajes que faciliten la comprensión y la atribución de significado. Así, el juego estructurado permite trabajar simultáneamente aspectos cognitivos, comunicación y sociales, respetando el ritmo y las particularidades de cada estudiante.

Las investigaciones y experiencias educativas muestran que el juego estructurado (con objetivos claros, rutinas, apoyos visuales y fases predecibles) es más efectivo que el juego completamente libre para muchos estudiantes con TEA, porque reduce la incertidumbre, facilita la comprensión de expectativas y posibilita la práctica repetida de habilidades funcionales en contextos seguros. “El juego estructurado permite a los niños con TEA mejorar sus habilidades sociales, comunicativas y emocionales, al ofrecerles un entorno predecible y seguro para la interacción (Muñoz Parra & Nungo Carmona, 2022, p. 15).

Del juego en premedia al juego en CTI: continuidad y adaptación: Aunque la literatura tradicional sobre juego se concreta en la infancia temprana, su función educativa se mantiene y adapta en etapas posteriores. En premedia, por ejemplo, el juego puede usarse para trabajar habilidades sociales más complejas (negociación, resolución de conflictos, trabajo en equipo) y para reforzar contenidos curriculares mediante actividades lúdicas que exijan planificación, toma de decisiones y estrategia. Para estudiantes con TEA en este nivel, las actividades deben incluir señales visuales, tiempos definidos y roles claros que faciliten la participación y la interacción entre pares.

En el CTI el enfoque lúdico se orienta prioritariamente a la funcionalidad: los juegos y simulaciones se diseñan para recrear situaciones de la vida cotidiana y laboral, practicando tareas, rutinas y habilidades sociales necesarias para la

independencia y la inclusión comunitaria. Juegos de rol, simulaciones de puestos de trabajo, dinámicas de resolución de problemas y actividades colaborativas son ejemplos de propuestas que permiten trasladar aprendizajes a contextos reales y fortalecer autonomía de los jóvenes con TEA.

Relevancia institucional para el IPHE, Módulo La Villa: En el contexto del IPHE Módulo La Villa, la implementación de estrategias lúdicas adaptadas en los niveles de premedia y CTI se alinea con los objetivos de habilitación, participación y formación integral de la institución. Diseñar actividades que integren los principios de Piaget (ajuste a la etapa cognitiva), Vygotsky (mediación social y andamiaje) y Bruner (uso de símbolo y narrativa) posibilita construir propuestas lúdicas que respeten el perfil del estudiante con TEA y promuevan resultados significativos: mayor participación, comunicación funcional, autonomía y aprendizaje transferible a la vida diaria.

La evidencia recogida en el campo y los estudios revisados indican que, al adaptar el juego a las características sensoriales, comunicativas y cognitivas de los estudiantes con TEA, se mejora la eficiencia de los procesos educativos y se favorece el bienestar emocional de los estudiantes. De ahí la pertinencia y la oportunidad de focalizar la práctica profesional en el diseño e implementación de actividades lúdicas en el IPHE, Módulo La Villa como estrategia de intervención y habilitación.

1.2. Justificación

La práctica profesional nos permitirá reforzar conocimientos y adquirir habilidades esenciales para nuestra formación como futuros docentes de Educación Especial. Al trabajar directamente con los estudiantes, aprenderemos nuevas estrategias, reconociendo mejor la manera en que cada estudiante aprende, diferenciando cada ritmo. Además, esta práctica ayuda a ganar más experiencia y preparación

para que, el día de mañana cuando estemos frente a un grupo en un salón de clases podamos desempeñarnos con mayor seguridad, preparación y compromiso profesional.

El tema escogido se desarrollará durante la práctica profesional con el grupo de Premedia y CTI en el IPHE, Módulo La Villa. Se implementarán diferentes tipos de juegos como estrategia pedagógica, observando la participación de los estudiantes, sus intereses y sus respuestas antes y después de cada actividad. Esto permitirá analizar qué dinámicas favorecen el desarrollo de su aprendizaje. También se aplicarán juegos individuales para que cada alumno trabaje a su propio ritmo, considerando que no todos presentan el mismo nivel de autismo ni las mismas necesidades.

Durante esta etapa, se observará cómo reaccionan cognitiva, emocional y socialmente ante las actividades lúdicas, lo que ayudará a identificar de manera precisa cómo cada juego impacta en su aprendizaje, participación y forma de relacionarse.

Se busca resaltar la importancia del juego como herramienta fundamental para apoyar el proceso de enseñanza en niños con TEA, analizando qué tipos de actividades los benefician. Además, se pretende contribuir con nuevas estrategias para adaptar las labores según el ritmo de cada estudiante, mejorando así los métodos de enseñanza y promoviendo un ambiente más inclusivo, motivador y adecuado.

1.3. Descripción institucional

La práctica profesional se realizó en el IPHE, Módulo La Villa de Los Santos, provincia de Los Santos, República de Panamá, dispone de tres maestras especializadas y dos asistentes. Cuentan con tres (3) salones educativos, en el primer salón se atiende a estudiantes de parvulario de tres (3) a cinco (5) años de edad; en el segundo salón se atiende a estudiantes de primaria de seis (6) años

a once (11) años y en el tercer salón se atiende a estudiantes de Premedia y CTI en edades de doce (12) a veintidós (22) años.

El grupo técnico está conformado por una terapeuta ocupacional, una fonoaudióloga, una estimuladora, una psicóloga, una trabajadora social y una terapeuta física. También consta con el área de cocina y un comedor donde se brinda la alimentación a los estudiantes, disponen de trabajadores manuales.

VISIÓN

Ser una institución innovadora en el fortalecimiento de los procesos de habilitación de los niños, niñas y jóvenes con discapacidad que accedan al sistema educativo, mediante la formación, investigación, capacitación, producción de recursos y uso de tecnologías aportando con ello, a la atención a la diversidad.

MISIÓN

Desarrollar servicios habilitadores con calidad, fortaleciendo la inclusión educativa a los niños, niñas y jóvenes con discapacidad, mediante la sensibilización y capacitación a la comunidad educativa para el funcionamiento de esta población en su entorno educativo y social.

1.4. Objetivos generales y específicos

1.4.1 Objetivo general

- Implementar el juego como estrategia pedagógica para observar e impulsar la importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje en niños TEA.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar los tipos de juegos que favorecen el aprendizaje en niños con TEA.
- Describir las respuestas cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes con TEA durante actividades lúdicas y conocer las percepciones de los docentes sobre el uso del juego como estrategia de enseñanza inclusiva.
- Proponer orientaciones didácticas para implementar el juego como herramienta de aprendizaje.

1.5. Población beneficiaria

1.5.1. Población directa

La población beneficiaria directamente fue con 19 estudiantes con diferentes discapacidades en el salón de premedia y CTI del IPHE, Módulo La Villa de los Santos.

1.5.2. Población indirecta

La población indirecta se conformó por la docente a cargo del grupo de Premedia y CTI, además de los padres de familia del IPHE, Módulo de La Villa de Los Santos.

1.6. Cronograma de actividades

Cuadro 1: Cronograma de actividades realizadas en la práctica profesional.

Cronograma de actividades					
Actividades	Mes de septiembre				Observaciones
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	
Actividad 1: Jugando y creando mi biblia reciclada.					Mediante juegos y dinámicas de creatividad, elaboraron su biblia reciclada con cartón y decorándola a su gusto, fortaleciendo el trabajo en equipo, la motricidad fina y expresión personal.
Actividad 2: Pintando y descubriendo Panamá La Vieja.					Aprenden la importancia histórica de Panamá La Vieja, fortaleciendo la motricidad fina al colorear y decorar.
Actividad 3: Juego de lanzamiento y pase de pelota.					Estos juegos le ayudan a los estudiantes a prestar más atención y seguir las instrucciones durante las dinámicas lúdicas
Actividad 4: Participación en los juegos de deportes adaptados.					Convivieron y compartieron con otros estudiantes, participaron activamente en los juegos como un equipo unido.

Actividades	Mes de octubre				Observaciones
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	
Actividad 5: Divirtiéndose y aprendiendo a crear sus propios potes de madera					Los estudiantes fortalecen la motricidad fina manipulando las piezas y realizando los detalles de pintura, disfrutando la actividad mientras trabajan concentración y paciencia.
Actividad 6: Elaboración de piñatas recicladas.					Los estudiantes desarrollan su creatividad al diseñar y decorar la piñata a su estilo.
Actividad 7: Participación en la feria laboral, Las Tablas.					Esta actividad los ayuda a fortalecer su autonomía y seguridad, teniendo la oportunidad de vender sus productos y mostrar lo que saben hacer.
Actividad 8: Preparación de dulces para la venta.					Los estudiantes de forma divertida desarrollan ciertas habilidades de cocina como mezclar, medir, masar.
Actividad 9: Actividad del día del niño.					Los estudiantes disfrutaron su día participando en juegos y dinámicas recreativas.

Actividades	Mes de noviembre				Observaciones
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	
Actividad 10: Divirtiéndonos haciendo yogurt y gelatina para vender.					Disfrutan la experiencia mientras practican responsabilidad y orden. También comprenden cómo organizarse para vender un producto hecho por ellos mismos.
Actividad 11: Entreteniéndose con un juego llamado tierra y agua.					Disfrutan la dinámica y a la vez los ayuda a la concentración, seguir indicaciones, coordinación y actuar de inmediato.
Actividad 12: Disfrutando la elaboración de panes para ventas.					Aprendan de forma divertida y mediante el juego, a preparar pan paso a paso.
Actividad 13: Conociendo nuestra patria a través de imágenes.					Identifican los elementos importantes de nuestra patria mediante imágenes, observando y reconociendo visualmente los símbolos.

Actividades	Mes de diciembre				Observaciones
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	
Actividad 14: Jugando al semáforo.					Este juego los ayuda a seguir instrucciones simples usando colores del semáforo, mejora la atención y la rapidez para responder las señales.
Actividad 15: Adivina la emoción.					Los estudiantes a través de gestos debían adivinar la emoción, mejorando la atención y observando fijamente.

CAPÍTULO II

2. CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL

2.1. Actividades realizadas

En el Instituto Panameño de Habilitación Especial (IPHE), Módulo La Villa, en la provincia de Los Santos, se realizaron diversas actividades vinculadas con el juego, utilizándolo como una herramienta educativa que permite a los estudiantes interactuar y participar. Además, se llevaron a cabo talleres para promover su autonomía, buscando que logren desenvolverse mejor en su vida diaria y alcancen una mayor independencia.

Las actividades se desarrollaron tanto en el aula de clases como en el área de cocina y la cancha, de acuerdo con el cronograma establecido. Estas fueron:

- Semana 1 del mes de septiembre.

Actividad 1: Jugando y creando mi biblia reciclada.

Elaboraron su biblia reciclada con cartón de forma divertida, integrando el juego con la creatividad, dándole forma de un libro. Posteriormente la forraron con fomi y la decoraron con pegatinas, cruces y otros elementos que representan el tema religioso. Esta experiencia les permitió disfrutar mientras desarrollaban habilidades manuales, expresión creativa y participación activa en un ambiente lúdico.

- Semana 2 del mes de septiembre.

Actividad 2: Pintando y descubriendo a Panamá La Vieja.

En esta actividad se combinó el aprendizaje con la creatividad y el juego, se buscaba que los estudiantes colorearon un dibujo de Panamá La Vieja mientras

se les explicaba la importancia histórica de este sitio para el país. Esta actividad favorece la atención, creatividad y el interés por conocer nuestra historia

- Semana 3 del mes de septiembre.

Actividad 3: Juego de lanzamiento y pase de pelota.

En esta actividad los estudiantes debían lanzar unas bolsas de arena a un punto específico y al momento del pase de pelotas tenía que ser de derecha a izquierda, siguiendo las indicaciones, aquí en estos juegos ellos desarrollan la coordinación y atención, también el trabajo en equipo, el control motor y la lateralidad.

- Semana 4 del mes de septiembre.

Actividad 4: Participación en los juegos de deportes adaptados.

Los estudiantes participaron en los juegos, formando equipos y demostrando compañerismo; además, compitieron con estudiantes de su misma edad, socializaron, trabajaron en equipo, esperando sus turnos con respeto y paciencia.

- Semana 1 del mes de octubre.

Actividad 5: Divirtiéndose y aprendiendo a crear sus propios potes de madera.

En esta actividad los estudiantes realizaban sus potes de madera, colocando paleta por paleta y dándole la forma del pote, luego de esto, los pintaron a su gusto para culminar le colocaban un adorno según su preferencia. En este taller divertido y creativo ellos trabajaron la motricidad fina, la concentración, paciencia y creatividad.

- Semana 2 del mes de octubre.

Actividad 6: Elaboración de piñatas recicladas.

Los estudiantes elaboraron piñatas recicladas, usando cartón y papel crepón según sus preferencias, integrando el juego y la imaginación durante cada paso para fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje divertido. Además, la creatividad y la imaginación.

- Semana 3 del mes de octubre.

Actividad 7: Participación en la feria laboral, Las Tablas.

Dentro de esta actividad ellos pudieron demostrar qué son capaces de hacer, ya que se logran vender muchos de los materiales y productos creados en el aula, por ejemplo, potes de maderas, cuadros, piñatas, entre otros. Fortaleciendo su sentido de logro, motivación y participación activa dentro de un ambiente dinámico y significativo.

- Semana 4 del mes de octubre.

Actividad 8: Preparación de dulces para la venta.

Los estudiantes tenían que seguir las instrucciones paso a paso de la persona experta para preparar los dulces, ellos siempre deben tener correctamente su uniforme sanitario (gorro, delantal, mascarilla) siempre manteniendo las manos limpias, para trabajar de manera segura e higiénica durante la elaboración.

- Semana 5 del mes de octubre.

Actividad 9: Actividad del día del niño.

Se realizó la celebración del día del niño, los estudiantes participaron en diferentes juegos de competencias y otras dinámicas divertidas, fortaleciendo su coordinación, socialización y alegría. Además, se involucraron los docentes,

padres de familia y técnicos en estas actividades donde hubo un ambiente de unión, convivencia y diversión para todos.

- Semana 1 del mes de noviembre.

Actividad 10: Divirtiéndonos haciendo yogurt y gelatina para vender.

Los estudiantes participaron de una manera divertida en la elaboración de yogurt y gelatina, siguiendo cada paso de preparación con sus medidas sanitarias necesarias (mascarilla, delantal, gorro). Luego de esto, realizaron sus ventas, recogiendo el dinero de manera responsable, aquí ellos desarrollan habilidades prácticas, trabajo en equipo, sentido del logro, también observan cómo sus productos son aceptables y valorados.

- Semana 2 del mes de noviembre.

Actividad 11: Entreteniéndose con el juego tierra y agua.

La actividad consistía en que los estudiantes se colocaban en fila, luego se les decía en voz alta y clara “agua” y “tierra” cuando decía “tierra”, los estudiantes deben saltar hacia la izquierda y cuando se decía “agua”, deben saltar hacia la derecha, aquí todos debían estar atentos, prestar atención y reaccionar al instante. Es un juego dinámico, divertido y fácil de entender aquí se promueve la atención, coordinación motora y participación de todos.

- Semana 3 del mes de noviembre.

Actividad 12: Disfrutando la elaboración de panes para la venta.

En esta actividad participaron en la preparación de panes guiados por una persona experta, antes de empezar, los estudiantes se deben colocar su delantal, gorro y guantes, aquí ellos aprenden la importancia de la higiene y la seguridad

en la cocina. Luego de la elaboración paso a paso, se realizó una venta dentro del plantel, esta actividad es significativa, práctica y divertida, además siguen instrucciones paso a paso y la participación de todos.

- Semana 4 del mes de noviembre.

Actividad 13: Conociendo nuestra patria a través de imágenes.

Los estudiantes observaron diferentes imágenes relacionadas con Panamá, en donde identificaban qué elementos y símbolos representaban al país, luego de eso, debían armar la bandera correctamente a través de imágenes, esto les ayuda a reconocer y comprender los elementos, fortaleciendo el sentido de identidad nacional y la capacidad de organizar correctamente la bandera de nuestro país.

- Semana 1 del mes de diciembre.

Actividad 14: Jugando al semáforo.

En esta actividad se utilizaron tres tarjetas de colores: rojo, verde y amarillo. La tarjeta roja significaba “alto”, la verde “avance” y la amarilla “vaya un poco más lento”, el juego consistía en que debían reaccionar de inmediato y realizar la acción correspondiente. Se trabajó la atención y la capacidad de seguir instrucciones a través de reconocimiento de los colores del semáforo.

- Semana 1 del mes de diciembre.

Actividad 15: Adivina la emoción.

Cada estudiante pasaba al frente y representaba una emoción con gestos y con su cuerpo, mientras un compañero mostraba la emoción los demás observaban y debían adivinar cuál era. Ellos expresaron diferentes emociones mediante la

observación y la interpretación de gestos, fortalecieron la comunicación, socializaron y participaron todos los estudiantes.

2.2. Portafolio de actividad

Actividad 1: Jugando y creando mi biblia reciclada.

Figura 1:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día el 5 de septiembre del 2025, a las 9:25 a.m.

Figura 2:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 5 de septiembre del 2025, a las 11:30 a.m.

Actividad 2: Pintando y descubriendo a Panamá La Vieja.

Figura 3:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 10 de septiembre del 2025, a las 9:35 a.m.

Figura 4:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 10 de septiembre del 2025, a las 9:20 a.m.

Actividad 3: Juego de lanzamiento y pase de pelota.

Figura 5:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 19 de septiembre del 2025, a las 11:05 a.m.

Figura 6:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 19 de septiembre del 2025, a las 11:23 a.m.

Actividad 4: Participación en los juegos de deportes adaptados.

Figura 7:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 25 de septiembre, a las 11:04 a.m.

Figura 8:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 25 de septiembre, a las 10:13 a.m.

Actividad 5: Divirtiéndose y aprendiendo a crear sus propios potes de madera.

Figura 9:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el 1 de octubre del 2025, a las 8:46 a.m.

Figura 10:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 1 de octubre, a las 11:55 a.m.

Actividad 6: Elaboración de piñatas recicladas.

Figura 11:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada el día 7 de octubre del 2025, a las 8:45 a.m.

Figura 12:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada el día 7 de octubre del 2025, a las 11:01 a.m.

Actividad 7: Participación en la feria laboral, Las Tablas.

Figura 13:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 17 de octubre, a las 8:42 a.m.

Actividad 8: Preparación de dulces para la venta.

Figura 14:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada el día 21 de octubre del 2025, a las 8:40 a.m.

Figura 15:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 21 de octubre, a las 9:10 a.m.

Actividad 9: Actividad del día del niño.

Figura 16:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 31 de octubre, a las 11:37 a.m.

Fuente 17:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 21 de octubre del 2025, a las 12:30 p.m.

Actividad 10: Divirtiéndonos haciendo yogurt y gelatina para vender.

Figura 18:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 6 de noviembre del 2025, a las 8:20 a.m.

Figura 19:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 6 de noviembre del 2025, a las 9:34 am.

Actividad 11: Entreteniéndose con el juego tierra y agua

Figura 20:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 12 de noviembre del 2025, a las 10:35 a.m.

Actividad 12: Disfrutando la elaboración de panes para la venta.

Figura 21:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 20 de noviembre del 2025, a las 8:19 a.m.

Figura 22:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 20 de noviembre del 2025, a las 10:35 a.m.

Actividad 13: Conociendo nuestra patria a través de imágenes.

Figura 23:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 27 de noviembre del 2025, a las 10:45 a.m.

Figura 24:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 27 de noviembre del 2025, a las 10:48 a.m.

Actividad 14: Jugando al semáforo.

Figura 25:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 3 de diciembre del 2025 a las 8:15 a.m.

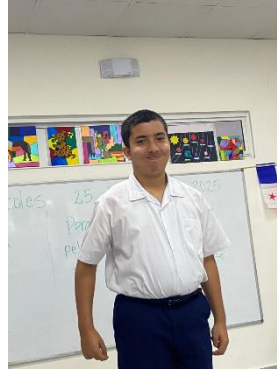
Figura 26:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 3 de diciembre del 2025, a las 8:20 a.m.

Actividad 15: Adivina la emoción.

Figura 27:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 3 de diciembre a las 11:26 a.m.

Figura 28:



Fuente: Adrianis Díaz, tomada desde el celular el día 3 de diciembre, a las 11:26 a.m.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3. CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El análisis de los resultados obtenidos durante la práctica profesional en el IPHE, Módulo La Villa, permite comprender cómo el juego, utilizado como estrategia pedagógica, favorece el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes con trastorno del espectro autista (TEA) pertenecientes al grupo de Premedia y CTI. A partir de la observación sistemática, el registro de actividades y la participación individual y grupal, se identificaron avances significativos en las áreas cognitiva, emocional, social y funcional, lo cual confirma la pertinencia de integrar actividades lúdicas estructuradas dentro del proceso formativo de esta población.

3.1 . Análisis de resultados

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos mediante la aplicación de tres instrumentos dirigidos a la población involucrada en el proceso educativo de los estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) del IPHE La Villa. Los instrumentos aplicados fueron: entrevista semiestructurada a padres, entrevistas semiestructurada a docentes y guía de observación de sesiones lúdicas. La información recopilada se organiza y analiza con el propósito de identificar como el juego contribuye al desarrollo del aprendizaje, así como las habilidades sociales, cognitivas y emocionales observadas durante las actividades.

Resultados de la observación, realizada a través de la guía de observación de sesiones lúdicas.

La guía de observación se aplicó durante diferentes actividades lúdicas. A partir de los datos presentes en las tablas, se identificaron los siguientes patrones:

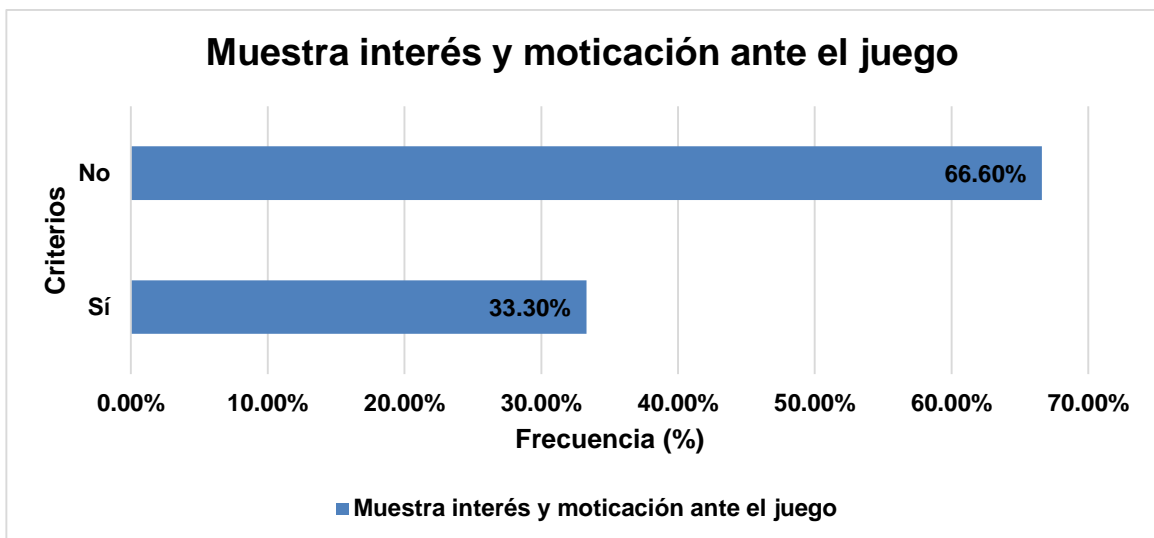
Ítems 1. Muestra interés y motivación ante el juego.

Tabla N°1. Guía de observación de sesiones lúdicas.

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
Sí	1	33.3%
No	2	66.6%
Total	3	100%

Fuente: Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Gráfica N°1. Guía de observación de sesiones lúdicas.



Fuente: Cuadro N°1. Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Los resultados muestran que solo uno de los tres niños (33.3%) demuestra interés y motivación inicial ante las actividades lúdicas, mientras que dos de ellos (66.6%) no presentan esta disposición espontánea. Esto indica que los niños con TEA pueden requerir un tiempo de adaptación antes de involucrarse en el juego; por lo tanto, la falta de interés inicial no significa un rechazo. Por lo general, esto se relaciona con la dificultad para anticipar la actividad, la necesidad de rutinas predecibles y la preferencia por juegos estructurados y repetitivos.

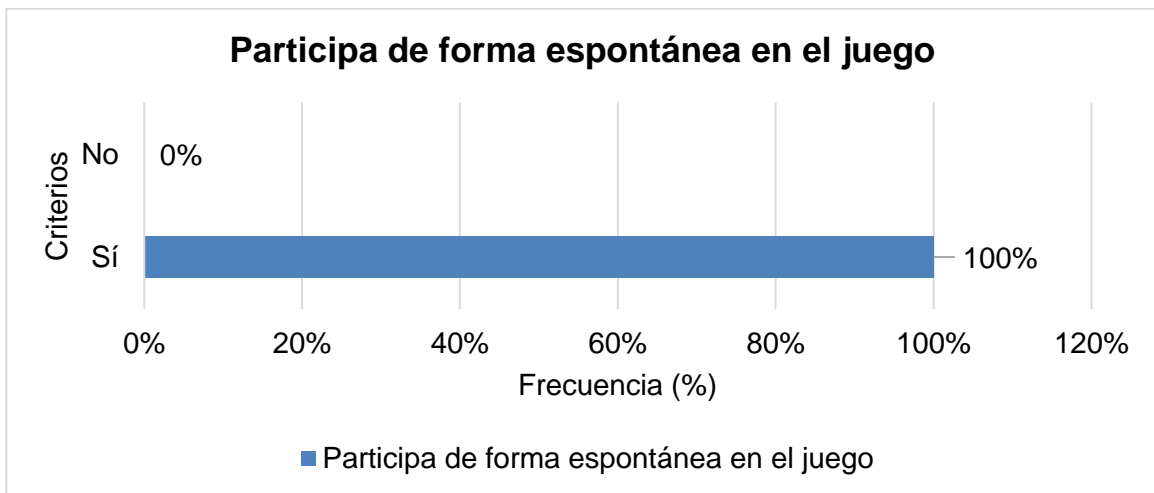
Ítems 2. Participa de forma espontánea en el juego.

Cuadro N°2. Guía de observación de sesiones lúdicas.

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
Sí	3	100%
No	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Gráfica N°2. Guía de observación de sesiones lúdicas.



Fuente: Cuadro N°2. Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Los resultados muestran que los tres niños (100%) participan de forma espontánea en las actividades lúdicas. Este resultado es altamente positivo y muestra que participan sin necesidad de mucha presión, aunque algunos puedan requerir apoyo inicial o modelaje, una vez que comprendan la dinámica del juego, se integran voluntariamente.

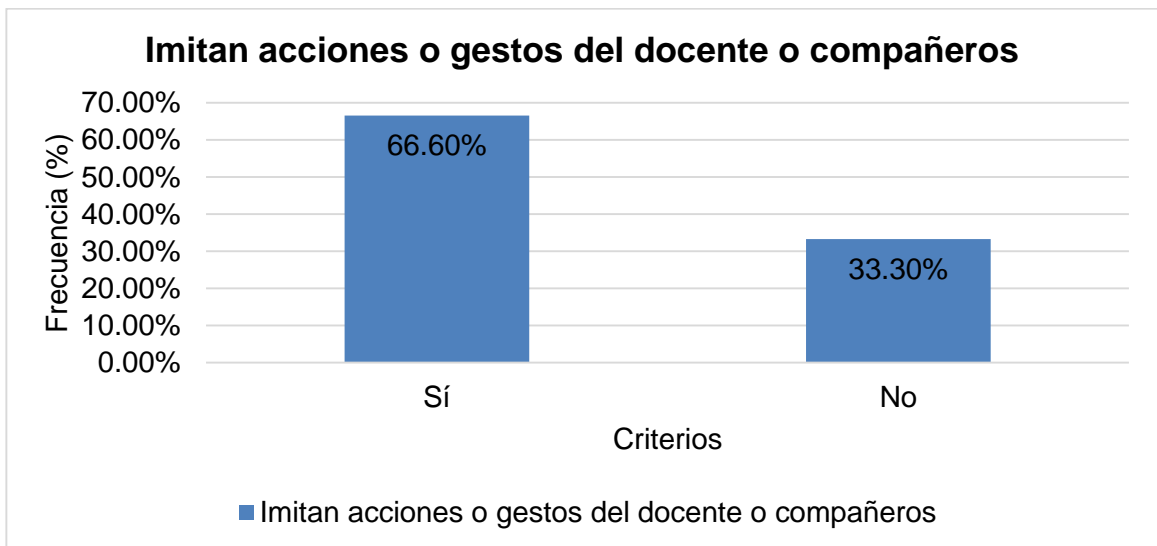
Ítems 3. Imitan acciones o gestos del docente o compañeros.

Cuadro N°3. Guía de observación de sesiones lúdicas.

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
Sí	2	66.6%
No	1	33.3%
Total	3	100%

Fuente: Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Gráfica N°3. Guía de observación de sesiones lúdicas.



Fuente: Cuadro N°3. Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Los resultados indican que dos de los tres niños (66.6%) imitan acciones o gestos del docente o de sus compañeros durante las actividades lúdicas, mientras que uno de ellos (33.3%), no lo hace. La imitación es una habilidad clave en el desarrollo infantil, especialmente en niños con TEA, porque ayuda a adquirir nuevos comportamientos, favorece la atención conjunta, facilita la integración social y apoya la comprensión de reglas del juego. El hecho de que la mayoría imite demuestra que el ambiente lúdico facilita la habilidad.

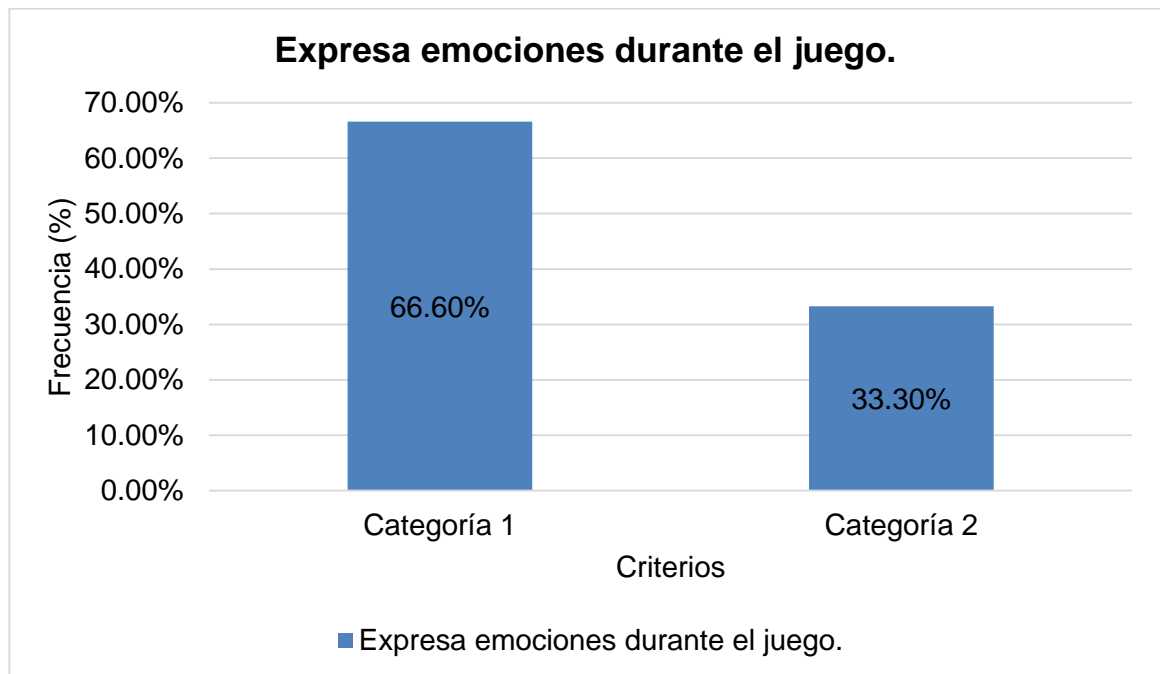
Ítems 4. Expresa emociones durante el juego.

Cuadro N°4. Guía de observación de sesiones lúdicas.

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
Sí	2	66.6%
No	1	33.3%
Total	3	100%

Fuente: Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Gráfica N°4. Guía de observación de sesiones lúdicas.



Fuente: Cuadro N°4. Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Los resultados muestran que dos de los tres niños (66.6%) sí expresan emociones durante el juego como sonrisas, entusiasmo, sorpresa y disfrute, esto significa que la presión emocional en el juego es muy importante, ya que esto le ayuda al niño a poder comprender sus estados emocionales, reconocer emociones en otros,

conectarse socialmente y participar con mayor disfrute en las dinámicas y hasta poder autorregularse mejor durante la actividad, el hecho de que dos niños sí expresan emociones indica que el entorno lúdico favorece la espontaneidad emocional. Mientras que un niño (33.3%) no lo hace. Esto es común en algunos estudiantes con TEA no significa desinterés, sino un estilo diferente de respuesta emocional.

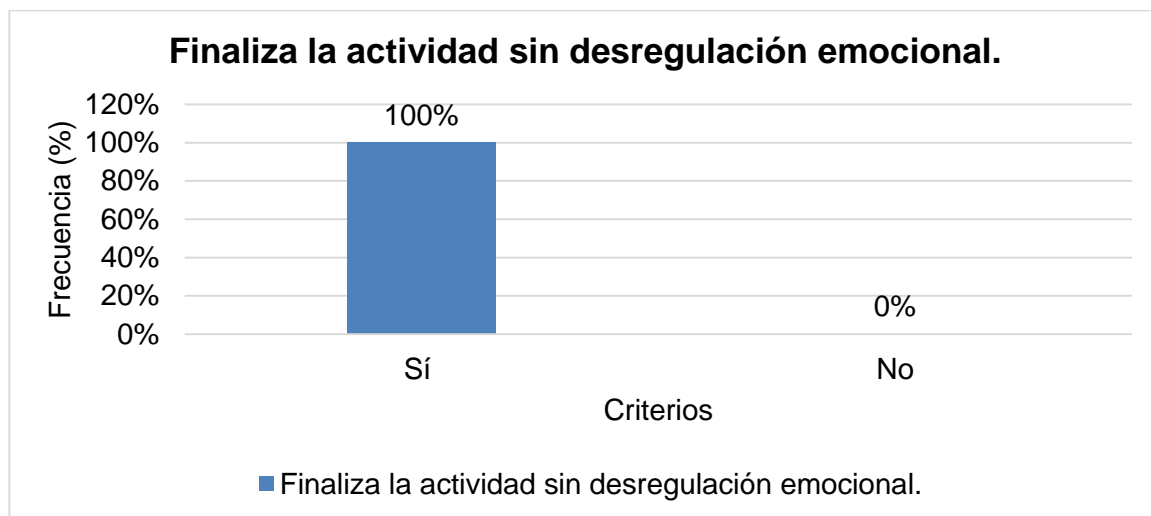
Ítems 5. Finaliza la actividad sin desregulación emocional.

Cuadro N°5. Guía de observación de sesiones lúdicas.

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
Sí	3	100%
No	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Gráfica N°5. Guía de observación de sesiones lúdicas.



Fuente: Cuadro N°5. Guía de observación de sesiones lúdicas, realizadas a estudiantes con TEA en el IPHE La Villa, 2025.

Los resultados muestran que los tres niños (100%) logran finalizar la actividad sin presentar comportamientos de desregulación emocional como llanto, frustración intensa, rechazo abrupto, molestia o escape. Esto significa que las actividades lúdicas fueron adecuadas y tolerables para todos, también que hubo un buen manejo del ritmo, la duración y los estímulos, Los estudiantes se sintieron seguros y en control durante el juego y no generan sobrecarga en el estudiante.

Resultados de la entrevista semiestructurada a docentes

Ítem 1. ¿Qué papel cumple el juego dentro del proceso de aprendizaje en niños con TEA?

Datos obtenidos

- El juego permite que los niños con TEA aprendan de forma natural.
- Contribuye a mejorar la comunicación.
- Favorece el desarrollo de habilidades sociales.
- Ayuda a mantener la atención durante las actividades

Análisis de Resultados

Según lo expresado por la docente especialista, el juego cumple una función esencial dentro del proceso de aprendizaje en los niños con TEA, ya que actúa como un medio natural y espontáneo para adquirir conocimiento. Su afirmación de que los niños “aprenden de forma natural” indica que las actividades lúdicas facilitan la comprensión sin la presión que puedan generar los métodos tradicionales. Asimismo, la docente destaca mejoras en la comunicación y en las habilidades sociales, lo cual refleja que el juego ofrece oportunidades reales para interactuar, expresar necesidades y participar en intercambios significativos. La observación de qué juego incrementa la atención demuestra que la dinámica lúdica logra captar el interés de los niños, mantenerlos involucrados y favorecer su continuidad en las actividades. Todo ello coincide con lo que la docente percibe directamente en el aula, reflejando un impacto positivo y observable.

Ítems 2. ¿Qué respuestas cognitivas, emocionales o sociales observa durante las actividades lúdicas?

Datos obtenidos

- Los niños siguen instrucciones en tareas sencillas.
- Interactúan con sus compañeros durante el juego,
- Se observa mayor disposición para participar cuando las actividades son lúdicas.
- Algunos niños muestran expresiones emocionales positivas como sonrisas, entusiasmo durante el juego.
- Se evidencia mayor tolerancia a la espera y al trabajo en pequeños grupos.

Análisis de resultados

Según los datos recopilados y lo mencionado por la docente especialista, las actividades lúdicas permiten que los niños con TEA sigan instrucciones en pequeñas tareas e interactúen con sus compañeros, lo cual refleja avances importantes en el ámbito cognitivo y social. El hecho de que logren seguir instrucciones muestra que el juego facilita la comprensión, la atención sostenida y la ejecución de acciones dirigidas, aspectos que suelen requerir apoyo en estos estudiantes. Potenciando habilidades que normalmente son más difíciles desarrollar en aspectos tradicionales.

Ítems 3. ¿Ha notado cambios en la motivación o interacción de los niños tras participar en juegos adaptados?

Datos obtenidos

- Los niños muestran más interés después de participar en juegos adaptados.

- Se observa mayor disposición para iniciar la actividad sin necesidad de tanta guía.
- Los estudiantes presentan incremento en el tiempo de permanencia dentro del juego.
- Se evidencia más participación voluntaria en turnos y dinámicas grupales.
- Los niños buscan repetir la actividad, lo que muestra motivación intrínseca.

Análisis de resultados

Según el resultado y la respuesta de la docente indica, claramente, que los juegos adaptados generan un aumento en el interés del niño con TEA, lo cual sugiere un impacto positivo a su motivación. El hecho de que muestren más interés revela que las actividades lúdicas adaptadas responden a sus preferencias sensoriales, ritmo y necesidades, haciendo que la experiencia sea accesible y atractiva. A partir de esta observación, se entiende que el incremento de la motivación también influye directamente en la interacción social. En conclusión, los datos muestran que la adaptación del juego no solo mejora la motivación, sino que también fortalece conductas sociales fundamentales para el aprendizaje y la convivencia escolar, generando cambios positivos y observables en el comportamiento del niño con TEA.

Ítems 4. ¿Cómo considera que el juego contribuye al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales (empatía, autorregulación, convivencia) en niños con TEA?

Datos obtenidos

- El juego ayuda a reconocer emociones.
- Los niños practican los turnos mediante actividades lúdicas.
- Se observa que los estudiantes muestran mayor tolerancia a la frustración cuando las reglas están claras.

- Algunos niños logran esperar su turno sin necesidad de tanta intervención adulta.
- El juego favorece momentos de convivencia positiva, donde comparten materiales y celebran pequeños logros con sus compañeros.
- Se evidencia aumento en la autorregulación cuando las actividades incluyen apoyos visuales o pasos estructurados.

Análisis de resultados

La docente enfatiza que el juego contribuye a que los niños con TEA reconozcan emociones y practiquen turnos, lo cual demuestra un impacto directo en el desarrollo socioemocional. El reconocimiento de emociones es un componente fundamental de la empatía, y su presencia durante el juego indica que los niños logran identificar estados emocionales propios y ajenos cuando interactúan en un ambiente seguro.

Ítems 5. ¿Qué tipo de formación o acompañamiento considera necesario para que los docentes puedan implementar con éxito estrategias lúdicas inclusivas en el aula?

Datos obtenidos

- Necesidad de implementar más capacitaciones en temas relacionados con TEA para los docentes.
- La importancia del apoyo de especialistas.
- Se identifica la necesidad de orientación sobre adaptación de materiales lúdicos.
- Los docentes requieren formación en manejo de conductas y autorregulación para aplicar juegos inclusivos de forma efectiva.
- Se observa la necesidad de herramientas prácticas para diseñar y evaluar actividades lúdicas adaptadas.

- Es importante contar con acompañamiento continuo como no solo capacitaciones aisladas.

Análisis de resultados

Según la respuesta de la docente especialista se marcan dos elementos centrales: la capacitación en TEA y el apoyo de especialistas. Esto refleja que para implementar estrategias lúdicas inclusivas es imprescindible que los docentes comprendan las características, necesidades y estilos de aprendizaje de estudiantes dentro del espectro autista. Esta formación inicial proporciona las bases para seleccionar, adaptar y aplicar juegos de manera adecuada. El apoyo de especialistas como psicólogos, terapeutas ocupacionales, especialistas en educación especial es igualmente relevante, ya que permite orientar la planificación, resolver dudas específicas y ajustar estrategias según el progreso de los niños. Además, los datos ampliados muestran que la capacitación debe incluir contenidos prácticos, tales como adaptación de materiales, manejo de conductas, estructuración de tarea y evaluación del impacto del juego. La demanda de acompañamiento constante indica que las necesidades de los estudiantes pueden cambiar, por lo que los docentes requieren apoyo continuo para responder adecuadamente a las necesidades de cada uno de los estudiantes.

Resultados de la entrevista semiestructurada a padres o acudientes.

Ítems 1. ¿Cómo describe el comportamiento de su hijo(a) durante las actividades de juego en casa o en la escuela?

Datos obtenidos

Se observa que el interés y la participación en el juego son variables según el niño, ya que el estado emocional influye directamente en sus niveles de involucramiento, algunos niños participan si hay estructura o instrucciones claras.

Análisis de resultados

Las respuestas de los padres muestran comportamientos heterogéneos durante las actividades de juego, lo cual es habitual en niños con TEA. En conclusión, las respuestas reflejan que el juego está presente, pero en calidad y duración varían según el nivel de interés, la estructura de la actividad y el estado emocional del niño, de aquí la importancia de ofrecer juegos adaptados, predecibles y acordes a sus referencias sensoriales, para favorecer una participación más constante.

Ítems 2. ¿Ha notado que es juego mejora la comunicación o interacción de su hijo (a)?

Datos obtenidos

Se observa que el juego sirve como puente para fomentar la interacción, las actividades con música o canto generan mayor conexión social y la comunicación aumenta cuando el niño se siente cómodo o motivado.

Análisis de resultados

La respuesta de los padres coincide en que el juego tiene un impacto positivo en la comunicación y la interacción social de sus hijos. Esta coincidencia demuestra que más allá de las diferencias individuales, el juego y particularmente las actividades basadas en música crean un espacio donde los niños con TEA pueden comunicarse de manera más espontánea.

Ítems 3. ¿Qué dificultades ha notado cuando su hijo(a) juega con otros niños?

Datos obtenidos

Se observa que las dificultades pueden ser comunicativas o de interés, dependiendo del niño, algunos niños se integran sin grandes problemas, mientras que otros requieren apoyo para relacionarse.

Análisis de resultados

La respuesta evidencia que la experiencia de juego con otros niños varía según el niño y su condición, estas respuestas muestran que las dificultades no son homogéneas y que pueden estar asociadas a factores individuales como el desarrollo motor, las habilidades sociales, la comunicación y el nivel de interés. Estas diferencias resaltan la importancia de adaptar las actividades de juego para garantizar que todos los niños tengan oportunidades exitosas e interactúen con sus compañeros.

Ítems 4. ¿Qué papel cree usted que tiene el juego en el desarrollo de los niños con TEA?

Datos obtenidos

El juego se percibe como herramienta clave para mejorar atención, comunicación, interacción social y seguridad emocional.

Análisis de resultados

Las respuestas de los padres coinciden de manera clara en que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los niños con TEA. Ya que, el juego es un medio de aprendizaje significativo, donde los niños pueden explorar, relacionarse, expresarse y fortalecer habilidades fundamentales para su desarrollo como lo es la comunicación y la interacción.

Ítems 5. ¿De qué manera refuerza usted en casa las actividades de juego que promueve la escuela?

Datos obtenidos

La utilización de actividades motoras, musicales y sociales favorece la interacción, ya que se notan cambios con el tiempo y mayor tolerancia durante el juego.

Análisis de resultados

Las respuestas muestran que cada familia refuerza el juego en casa de acuerdo con las características e intereses del niño. Estos juegos resultan estimulantes reforzando habilidades las cuales se han trabajado en la escuela. Aunque, cada niño responde de manera diferente, las actividades proporcionadas por los padres permiten fortalecer vínculos, promover la participación y apoyar el aprendizaje socioemocional.

3.2. Propuesta de solución

Desarrollar un programa formativo para docentes, enfocado exclusivamente en el uso del juego y las actividades lúdicas como estrategias educativas central para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). La propuesta busca que los docentes aprendan a planificar juegos adaptados, facilitar interacciones, mejorar la conducta durante el juego y utilizar estas dinámicas para fortalecer comunicación, socialización y autorregulación.

3.2.1 Introducción

El juego es la herramienta educativa más significativa, porque permite aprender de forma natural, espontánea y motivadora. El estudiante con Trastorno del Espectro Autista (TEA), el juego adquiere un valor aún mayor: facilita la comprensión del entorno, favorece la interacción social, promueve la comunicación funcional y ayuda a regular las emociones.

A pesar de su importancia, muchos docentes expresan dificultades para integrar juegos adaptados en el aula, sea por falta de formación o porque desconocen cómo ajustarlos a las características del TEA. Por ello, esta propuesta plantea un programa de capacitación orientado a fortalecer el uso del juego como estrategia pedagógica clave en el desarrollo de los estudiantes con TEA.

3.2.2 Marco de referencia

3.2.2.1 Marco conceptual

- Juego: actividad recreativa que permite al niño representar, explorar, relacionarse e interactuar con su entorno.
- Juego educativo: dinámica estructurada con intencionalidad pedagógica que favorece aprendizajes.
- Juegos adaptados: actividad lúdica modificada para ajustarse al estilo de comunicación, atención, interacción o sensibilidad sensorial del niño con TEA.
- Actividad lúdica: cualquier actividad pasada en la motivación, el disfrute y la participación activa.
- TEA: condición del neurodesarrollo que puede afectar la comunicación social como la flexibilidad y la interacción con el entorno del niño.

3.2.2.2 Marco teórico

El juego permite desarrollar habilidades sociales, comunicativas y emocionales en los niños con TEA. Según Vygotsky, el juego impulsa el aprendizaje porque genera interacciones sociales significativas y promueve la comunicación. Evidencias educativas demuestran que el juego mejora la atención conjunta, facilita la toma de turnos, incrementa la participación, reduce ansiedad durante el aprendizaje o las actividades de juego y promueve la expresión de emociones. Aquí el docente es mediador esencial que guía, modela y estructura al juego que para favorecer la inclusión.

3.2.3 Justificación

La investigación mostró que los padres y docentes reconocen que el juego genera cambios positivos en los estudiantes con TEA. Hay mayor participación, más interés, mejor comunicación y avance en la socialización. Sin embargo, también se detectó que muchos juegos no se aplican de forma regular por falta de

capacitación docente, ausencia de estrategias adaptadas o desconocimiento sobre cómo acompañar a los niños durante la actividad lúdica.

Por ello, es necesario un programa formativo centrado exclusivamente en cómo enseñar mediante el juego, cómo adaptarlo, cómo guiar la interacción y cómo utilizarlo para fortalecer habilidades fundamentales en el TEA. Esa propuesta busca que los docentes transformen el juego en una herramienta educativa diaria y no solo en una actividad recreativa.

3.2.4 Objetivos

3.2.4.1. Objetivo general

Capacitar a los docentes en el uso del juego y actividades lúdicas adaptadas como estrategia educativa esencial para potenciar la comunicación, interacción social y autorregulación de estudiantes con TEA.

3.2.4.2. Objetivos específicos

- Comprender la importancia del juego en el desarrollo de niños con TEA.
- Enseñar a adaptar juegos según necesidades comunicativas, sociales o sensoriales.
- Fortalecer habilidades docentes para guiar la toma de turnos, interacción y participación conjunta.
- Diseñar juegos que promuevan reconocimiento emocional y convivencia.
- Integrar el juego como herramienta diaria dentro de la planificación educativa.

3.2.5 Beneficios

- Los estudiantes con TEA participan con mayor interés y disposición.
- Mejora la comunicación funcional durante el juego como por ejemplo gestos, palabras, respuestas.

- Se fortalecen habilidades socioemocionales, empatía, reconocimiento de emociones y regulación.
- Aumenta la interacción con pares mediante actividades lúdicas guiadas.
- Los docentes desarrollan herramientas prácticas para el manejo del juego adaptado.
- Se crean ambientes educativos más inclusivos y motivadores.

3.2.6 Intervención

La intervención está estructurada en un taller, realizado dentro de planteles educativos con la participación de padres de familia, docentes y estudiantes. El propósito principal es promover el uso del juego y las actividades lúdicas como herramienta educativa para fortalecer la comunicación, interacción social y autorregulación de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Durante el taller, los padres trabajan diferentemente en conjunto a sus hijos, acompañados con los docentes, con el fin de favorecer la colaboración, mejorar el vínculo efectivo y potencial el aprendizaje mediante el trabajo en equipo.

Taller 1.

Temas a abordar en el taller:

- Importancia del juego en el desarrollo de los niños con TEA
- Tipos de juegos que favorecen la comunicación, turnos e interacción.
- Cómo adaptar el juego a las necesidades de cada niño.
- Actividades lúdicas para mejorar la convivencia y el reconocimiento emocional.
- Estrategias sencillas para continuar las actividades lúdicas en casa.
- Demostración práctica de juegos adaptados (padres, estudiantes).
- Orientaciones para que los padres de familia refuercen el juego diariamente.

CONCLUSIONES

- La presente tesis permite evidenciar que el juego constituye una herramienta pedagógica fundamental para favorecer el aprendizaje, la socialización y la regulación emocional en estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). A lo largo de las actividades ejecutadas y de la aplicación de instrumentos como cuestionarios semiestructurados a padres y a docentes y la guía de observación de actividades lúdicas, fue posible obtener información significativa sobre el comportamiento, las habilidades y las necesidades educativas de los niños participantes.
- Los resultados encontrados demuestran que, aunque algunos estudiantes presentan baja motivación inicial antes del juego, una vez la actividad inicia logran integrarse y participar de manera espontánea. Esta respuesta confirma que el juego estructurado, con reglas claras, modelaje y apoyo visual, es un medio altamente efectivo para involucrar a los estudiantes con TEA en dinámicas educativas y sociales. Asimismo, en la mayoría de los casos se observaron avances en áreas como la imitación, la expresión emocional, la participación activa y la finalización de actividades sin desregulación emocional, lo que refleja un impacto positivo en su desarrollo integral.
- Por otra parte, los aportes de padres y del docente permitieron obtener una visión más amplia del desempeño de los niños tanto en el hogar como en el contexto escolar. Los padres destacaron la importancia del juego para mejorar la atención, la conducta y la interacción familiar, mientras que la docente especialista señaló que las actividades lúdicas favorecen la comunicación, el respeto de turnos y la autonomía dentro del aula. La coincidencia entre ambas perspectivas reafirma que el juego es una estrategia que beneficia a diferentes áreas del desarrollo.

- El proceso de práctica permite también comprobar que los estudiantes con TEA responden de manera favorable cuando las actividades están adaptadas a sus características, cuando existe acompañamiento constante y cuando se utilizan recursos multisensoriales que despiertan la curiosidad y promuevan la participación.
- En términos generales, la experiencia de práctica y la aplicación de instrumentos permitieron concluir que el juego es una herramienta pedagógica viable y accesible altamente efectiva para potenciar habilidades fundamentales en estudiantes con TEA, tales como, la atención, la imitación, la comunicación, la expresión emocional y la autorregulación. Además, contribuye al establecimiento de vínculos sociales y favorece la integración en actividades colectivas, lo cual constituye un aspecto clave para su desarrollo y bienestar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Piaget, J. (1951). La formación del símbolo en el niño. Fondo de cultura Económica.

Piaget, J. (1945). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación. Fondo de Cultura Económica.

Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores (2.^a ed., L. Moll, Ed.). Crítica. (Obra original publicada en 1933).

Bruner, J. S. (1983). Child's talk: Learning to use language. Oxford University Press.

Muñoz Parra, V., & Ñungo Carmona, M. F. (2022). El juego como herramienta psicoterapéutica en niños con autismo: Una revisión nacional e internacional. Universidad de San Buenaventura Medellín.

Autor desconocido. (s.f.). El juego en el desarrollo infantil: Unidad 2 (PDF). Scribd. <https://es.scribd.com/document/384451309/El-juego-en-el-desarrollo-infantil-Unidad-2-pdf>

Universidad de Pamplona. (s.f.). Lúdica y aprendizaje. Facultad de Estudios a Distancia, Universidad de Pamplona. <https://share.google/oTrE0OtoVdgNxvUTJ>

Pérez Fort, L. (2017). El juego: su origen y evolución. Publicaciones Didácticas, (88), 122-124. <https://www.publicacionesdidacticas.com>

ANEXOS

ANEXOS N°1

Entrevista semiestructurada a padres y docentes



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN AZUERO
FACULTAD DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y PEDAGOGÍA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL**

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A PADRES O ACUDIENTES

Propósito: explorar las percepciones de los padres sobre la influencia del juego en el aprendizaje y desarrollo de sus hijos con TEA.

Datos generales

Nombre del acudiente: _____ Nombre del niño: _____

Edad del niño: _____ Diagnóstico: _____

Centro Educativo: _____ Fecha: _____

1. ¿Cómo describe el comportamiento de su hijo(a) durante las actividades de juego en casa o en la escuela?
R/ _____

2. ¿Ha notado que el juego mejora la comunicación o interacción de su hijo(a)?
R/ _____

3. ¿Qué dificultades ha notado cuando su hijo(a) juega con otros niños?
R/ _____

4. ¿Qué papel cree usted que tiene el juego en el desarrollo de los niños con TEA?
R/ _____

5. ¿De qué manera refuerza usted en casa las actividades de juego que promueve la escuela?
R/ _____



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN AZUERO
FACULTAD DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y PEDAGOGÍA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL**

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A DOCENTES

Propósito: Identificar la percepción de los docentes sobre el uso del juego como estrategia pedagógica en niños con TEA.

Datos generales

Nombre del docente: _____

Centro Educativo: _____ Fecha: _____

1. ¿Qué papel cumple el juego dentro del proceso de aprendizaje en niños con TEA?

R/ _____

2. ¿Qué respuestas cognitivas, emocionales o sociales observa durante las actividades lúdicas?

R/ _____

3. ¿Ha notado cambios en la motivación o interacción de los niños tras participar en juegos adaptados?

R/ _____

4. ¿Cómo considera que el juego contribuye al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales (empatía, autorregulación, convivencia) en los niños con TEA?

R/ _____

5. ¿Qué tipo de formación o acompañamiento considera necesario para que los docentes puedan implementar con éxito estrategias lúdicas inclusivas en el aula?

R/ _____

ANEXOS N°1

GUÍA DE OBSERVACIÓN



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN AZUERO
FACULTAD DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y PEDAGOGÍA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL**

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES O ACUDIENTES

Centro Educativo: _____ Nombre _____ del
estudiante: _____ Edad del estudiante: _____

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE SESIONES LÚDICAS

Propósito: Registrar comportamientos, interacciones y respuestas de los niños con TEA durante actividades de juego estructurado.

N°	INDICADOR OBSERVADO	SI	NO	OBSERVACIONES
1.	Muestra interés o motivación ante el juego.			
2.	Participa de forma espontánea o guiada en el juego.			
3.	Imita acciones o gestos del docente o compañeros.			
4.	Expresa emociones durante el juego			
5.	Finaliza la actividad sin desregulación emocional.			

Observador: _____ Fecha _____
Actividad observada: _____

ANEXOS N°1

CONTROL DE ASISTENCIA DURANTE LA PRÁCTICA PROFESIONAL



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN AZUERO
REGISTRO DE ASISTENCIA – PRÁCTICA PROFESIONAL- OPCIÓN TRABAJO
DE GRADO
Lugar de Práctica: IPHE – Modulo la Villa -Provincia de los Santos

Estudiante: Adrianis Díaz

Docente: Katherin Escobar

Total, de horas: 320 horas

Semana de 1 de septiembre a 5 de septiembre 2025

N°	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	3/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
2.	4/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
3.	5/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
4.			
5.			

Semana de 8 de septiembre a 12 de septiembre 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	8/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
2.	9/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
3.	10/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
4.	11/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
5.	12/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez

Semana de 15 de septiembre a 19 de septiembre 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	15/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
2.	16/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
3.	17/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
4.	18/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
5.	19/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez

Firma del supervisor de Práctica

Firma de Docente

Nerys Gonzalez

**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN AZUERO
REGISTRO DE ASISTENCIA – PRÁCTICA PROFESIONAL- OPCIÓN TRABAJO
DE GRADO**

Lugar de Práctica: IPHE – Modulo la Villa -Provincia de los Santos

Estudiante: Adrianis Díaz

Docente: Katherin Escobar

Total, de horas: 320 horas

Semana de 22 de septiembre a 26 de septiembre 2025

N°	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	22/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
2.	23/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
3.	24/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
4.	25/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
5.	26/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez

Semana de 29 de septiembre a 3 de octubre 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	29/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
2.	30/9/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
3.	1/10/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
4.	2/10/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
5.	3/10/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez

Semana de 6 de octubre a 10 de octubre 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	6/10/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
2.	7/10/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
3.	8/10/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
4.	9/10/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez
5.	10/10/25	Adrianis Diaz	Nerys Gonzalez

Firma del supervisor de Práctica

Firma de Docente

Nerys Gonzalez



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN AZUERO**
**REGISTRO DE ASISTENCIA – PRÁCTICA PROFESIONAL- OPCIÓN TRABAJO
DE GRADO**

Lugar de Práctica: IPHE – Modulo la Villa -Provincia de los Santos

Estudiante: Adrianis Díaz

Docente: Katherin Escobar

Total, de horas: 320 horas

Semana de 13 de octubre a 17 de octubre 2025

N°	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	13/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
2.	14/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
3.	15/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
4.	16/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
5.	17/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González

Semana de 20 de octubre a 24 de octubre 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	20/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
2.	21/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
3.	22/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
4.	23/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
5.	24/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González

Semana de 27 de octubre a 31 de octubre 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	27/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
2.	28/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
3.	29/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
4.	30/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González
5.	31/10/25	Adrianis Diaz	Nerys González

Firma del supervisor de Práctica

Firma de Docente

215

Nerys González



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN AZUERO
REGISTRO DE ASISTENCIA – PRÁCTICA PROFESIONAL- OPCIÓN TRABAJO
DE GRADO

Lugar de Práctica: IPHE – Modulo la Villa -Provincia de los Santos

Estudiante: Adrianis Díaz

Docente: Katherin Escobar

Total, de horas: 320 horas

Semana de 3 de noviembre a 7 de noviembre 2025

N°	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	3/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
2.	4/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
3.	5/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
4.	6/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
5.	7/11/25	Adrianis Díaz	Nery González

Semana de 10 de noviembre a 14 de noviembre 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	10/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
2.	12/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
3.	13/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
4.	14/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
5.			

Semana de 17 de noviembre a 21 de noviembre 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	18/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
2.	19/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
3.	20/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
4.	21/11/25	Adrianis Díaz	Nery González
5.			

Firma del supervisor de Práctica

Firma de Docente

Nery González

290



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN AZUERO
REGISTRO DE ASISTENCIA – PRÁCTICA PROFESIONAL- OPCIÓN TRABAJO
DE GRADO
Lugar de Práctica: IPHE – Modulo la Villa -Provincia de los Santos

Estudiante: Adrianis Díaz

Docente: Katherin Escobar

Total, de horas: 320 horas

Semana de 24 de noviembre a 28 de noviembre 2025

N°	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	24/11/25	Adrianis Diaz	Nep Escobar
2.	25/11/25	Adrianis Diaz	Nep Escobar
3.	26/11/25	Adrianis Diaz	Nep Escobar
4.	27/11/25	Adrianis Diaz	Nep Escobar
5.	28/11/25	Adrianis Diaz	Nep Escobar

Semana de 1 de diciembre a 5 de diciembre 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.	1/12/25	Adrianis Diaz	Nep Escobar
2.			
3.			
4.			
5.			

Semana de _____ a _____ 2025

	Fecha D/M/A	Firma estudiante	Firma de Docente
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Firma del supervisor de Práctica

Firma de Docente

Nep Escobar

9.2.2 Carta de Terminación

LICENCIATURA/MAESTRÍA



HOJA MEMBRETADA

LOGO DE LA EMPRESA O INSTITUCIÓN

Dirección de la institución

CARTA DE TERMINACIÓN

FECHA: 1/12/25

AUTORIDAD UNIVERSITARIA

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXX

PRESENTE

Por este conducto, le comunico a usted que (Nombre de la persona que va a realizar la Práctica Profesional) con número de cédula 6-724-2056 de la carrera de Educación Especial realizó su Práctica Profesional en esta (Empresa o Dependencia) en el (Departamento o Área), durante el periodo comprendido del 3/09/25 al 1/12/25, con un horario de 7:00 AM a 12:00 PM dando un total de (Nº de horas) el lapso de (meses correspondientes), desarrollando las siguientes actividades:

- Apoyo en matemática funcional, rutinas norimas
- con apoyo visual, manualidades, juegos educativos
- Proyectos

Sin más por el momento, quedo de usted

ATENTAMENTE

SELLO DE LA EMPRESA

Ó INSTITUCIÓN

Alvaro Escobedo

NOMBRE Y FIRMA DE LA PERSONA

RESPONSABLE DEL PUESTO

ANEXOS N°2

EVIDENCIA DE REVISIÓN DEL TURNITIN

Informe del turnitin

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%
INDICE DE SIMILITUD

12%
FUENTES DE INTERNET

4%
PUBLICACIONES

13%
TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	10%
2	repositorio2.udelas.ac.pa Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uflo.edu.ar Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
5	Submitted to Universidad Autonoma de Chile Trabajo del estudiante	<1%
6	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	Sánchez , Kimberly Peguero. "Impacto del Teatro como complemento terapéutico para adolescentes con trastorno del espectro autista", Universidad Ana G Méndez - Gurabo Publicación	<1%
8	prezi.com Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Argentina John F. Kennedy Trabajo del estudiante	<1%
10	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	<1%
	zagan.unizar.es	

11	Fuente de Internet	<1%
12	repositorio.eesppjsco.edu.pe Fuente de Internet	<1%

ANEXOS N°2

EVIDENCIA DE REVISIÓN DE ESPAÑOL



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
Evaluación para Trabajo de grado
Facultad de Educación Especial y Pedagogía

Panamá, 19 de enero del 2026.

Señores
COMISIÓN DE TRABAJO DE GRADO

Presente:

La suscrita certifica que él o la estudiante:

Díaz Ulloa, Adrianis, cédula: 6-724-2056

se le ha revisado el trabajo de grado titulado:

Importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje
en niños con TEA.

Doy fe que el trabajo cumple con todas las exigencias de redacción y ortografía del idioma español.

Atentamente,

Isabel Otencio

Profesor(a) de Español

Cédula: 9-702-444

Registro del Diploma No. 3601

Adjunto: Copia del Diploma.



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
Evaluación para Trabajo de grado
Evaluación del Profesor de Español

Aspirante: Díaz Ulloa, Adriánis Cédula: 6-724-2056

Título del trabajo de grado:

Importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje en niños con TEA.

APRECIACIÓN GENERAL DEL
TRABAJO DE GRADO

	(Si)1	2	3	4	5(No)
Está bien citado y documentado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CLARIDAD

La ortografía y gramática son correctas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

OBSERVACIONES (Debe modificar)

EVALUACIÓN FINAL DEL TRABAJO DE GRADO

NOMBRE Y FIRMA DEL EVALUADOR

FECHA DE LA EVALUACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/>	Aceptable	<input type="checkbox"/>	No Aceptable
<i>Lebeth Otencio</i>			
			19/01/2026

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

LA FACULTAD DE

Ciencias de la Educación



EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

UNIVERSIDAD

Rebecca Marcela Álvarez Narciiso

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS
QUE LE HACEN ACREDEDOR AL TÍTULO DE

**Profesora de Educación Primaria
con Especialización en Español**

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE

ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMÁ, A LOS **veas**
DÍAS DEL MES DE **octubre** DEL AÑO DOS MIL UNO.

AMAMANA 30 ACILIBU93R
INICIAACION DE EDUCACION DE AMOMIS
DIRECCION DE EDUCACION DE AMOMIS

LO 570. 3.888M3L1C1D 30 91
M HT382T . 8 OIOMETA

1052 71071991 808

[Signature]

Agustina H. ...
Secretaría General
Diploma **89654**
Identificación personal **9-702-444**

Stanis Cas ...
Decano

Ballarino
Rector



REPÚBLICA DE PANAMÁ
DOCUMENTO DE IDENTIDAD

25-11-76



**Isbeth Maritzel
Atencio Barrios**

NOMBRE USUAL:

FECHA DE NACIMIENTO: 25-nov-1976

LUGAR DE NACIMIENTO: VERAGUAS

SEXO: F TIPO DE SANGRE: B+ ♥

VALIDEZ: 16-ene-2024 EXPIRA: 16-ene-2039

Isbeth Atencio

9-702-444

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro	Descripción	Página
Cuadro 1	Cronograma de actividades	15

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura	Descripción	Página
Figura 1	Jugando y creando mi biblia reciclada	25
Figura 2	Jugando y creando mi biblia reciclada	25
Figura 3	Pintando y descubriendo Panamá La Vieja	26
Figura 4	Pintando y descubriendo Panamá La Vieja	26
Figura 5	Juego de lanzamiento y pase de pelota	27
Figura 6	Juego de lanzamiento y pase de pelota	27
Figura 7	Participación en los juegos de deportes	27
Figura 8	Participación en los juegos de deportes	28
Figura 9	Divirtiéndose y aprendiendo a crear potes	28
Figura 10	Divirtiéndose y aprendiendo a crear potes	28
Figura 11	Elaboración de piñatas recicladas	29
Figura 12	Elaboración de piñatas recicladas	29
Figura 13	Participación en la feria laboral, Las Tablas	29
Figura 14	Preparación de dulces para la venta	30
Figura 15	Preparación de dulces para la venta	30
Figura 16	Actividad día del niño	30
Figura 17	Actividad día del niño	31
Figura 18	Divirtiéndonos haciendo yogurt y gelatina	31
Figura 19	Divirtiéndonos haciendo yogurt y gelatina	32
Figura 20	Entreteniéndonos con el juego tierra y mar	32
Figura 21	Disfrutando la elaboración de panes	32
Figura 22	Disfrutando la elaboración de panes	33
Figura 23	Conociendo la patria a través de imágenes	33
Figura 24	Conociendo la patria a través de imágenes	33
Figura 25	Jugando al semáforo	34
Figura 26	Jugando al semáforo	34
Figura 27	Adivina la emoción	35
Figura 28	Adivina la emoción	35

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla	Descripción	Página
Tabla 1	Muestra interés y motivación ante el juego	37
Tabla 2	Participa de forma espontánea en el juego	39
Tabla 3	Imitan acciones o gestos	40
Tabla 4	Expresa emociones durante el juego	41
Tabla 5	Finaliza la actividad sin desregulación emocional	42

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica	Descripción	Página
Gráfica 1	Muestra interés y motivación ante el juego	38
Gráfica 2	Participa de forma espontánea en el juego	39
Gráfica 3	Imitan acciones o gestos	40
Gráfica 4	Expresa emociones durante el juego	41
Gráfica 5	Finaliza la actividad sin desregulación	42

