



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
Facultad de Educación Especial y Pedagogía
Escuela de Educación Especial

Trabajo de Grado para optar por el Título de Licenciado
en Educación Especial

Tesis

INFLUENCIA DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO
DE ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL EN LA ESCUELA
RUBÉN DARÍO-2025.

Presentado por:
Carlos Vega, 9-725-874

Asesora:
Olivia Martínez

Panamá, 2025

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado a mis hijos, quienes me inspiran para lograr grandes metas; a todos mis profesores, que han enriquecido mi vida con conocimientos y valores; y a toda mi familia que siempre está pendiente de mí, y que se alegra conmigo de mis éxitos.

Carlos Vega

AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios, por ser la fuente de todo bien y que me guía en todo lo que emprendo. A mis padres, que me indicaron el camino correcto en la vida, y a todos los que de una u otra manera, me han impulsado a lograr mis grandes metas.

Carlos Vega

RESUMEN

En esta investigación se aborda el tema de “La influencia del juego dramático en el rendimiento académico de estudiantes con discapacidad intelectual en la escuela Rubén Darío”. El problema gira alrededor de la influencia que el juego dramático tiene en el rendimiento de los estudiantes con discapacidad intelectual y la frecuencia con que los docentes lo utilizan para facilitar la participación colaborativa en el aula. Los objetivos se orientan a determinar el impacto que tiene el juego dramático al utilizarlo como estrategia didáctica. Por otra parte, los resultados obtenidos de la consulta realizada muestran que las observaciones y evaluaciones de los docentes son positivas en cuanto al impacto que el juego dramático tiene en el rendimiento de los estudiantes, en varios aspectos de su aprendizaje, tales como, la expresión verbal o no verbal, la comprensión de contenidos, las habilidades sociales, emocionales y en los cambios de conducta.

Palabras clave: Discapacidad, expresión corporal, expresión verbal, inclusión, juego dramático.

ABSTRACT

This research addresses the topic of "The Influence of Dramatic Play on the Academic Performance of Students with Intellectual Disabilities at the Rubén Darío School." The problem revolves around the influence of dramatic play on the performance of students with intellectual disabilities and the frequency with which teachers use it to facilitate collaborative participation in the classroom. The objectives are geared towards determining the impact of dramatic play when used as a teaching strategy. Furthermore, the results obtained from the survey show that teachers' observations and evaluations are positive regarding the impact of dramatic play on student performance in various aspects of their learning, such as verbal and non-verbal expression, content comprehension, social and emotional skills, and behavioral changes.

Keywords: Disability, body language, verbal expression, inclusion, dramatic play.

CONTENIDO GENERAL

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
1.1. Planteamiento del problema	11
1.1.1. Problema de Investigación	13
1.2. Justificación	13
1.3. Hipótesis	16
1.4. Objetivos	16
1.4.1. Objetivo General	16
1.4.2. Objetivos Específicos	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	19
2.1. El juego dramático	19
2.1.1. Fundamentos teóricos del juego	19
2.1.2. Función simbólica y representación	20
2.1.3. Elementos estructurales	25
2.1.4. Tipos y técnicas de aplicación	27
2.2. Rendimiento académico	28
2.2.1. Dimensiones cognitivas impactadas	29
2.2.2. Habilidades instrumentales específicas	32
2.2.3. Factores afectivos- motivacionales	33
2.3. Discapacidad intelectual	35
2.3.1. Concepto	35
2.3.2. Criterios diagnósticos	36
2.3.3. Características de la discapacidad	37
2.3.4. Escala y Clasificación de la Discapacidad Intelectual	39
2.3.5. La discapacidad intelectual en el contexto educativo	41
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	46
3.1 Diseño de investigación	46
3.2 Población y Muestra	47
3.3 Variables	47

3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	49
3.5 Procedimiento	49
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	52
CONCLUSIONES	79
LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	87

INTRODUCCIÓN

En el campo educativo existe un constante esfuerzo para encontrar las mejores estrategias y técnicas de atención a los estudiantes que presentan alguna deficiencia para encarar los procesos de aprendizaje. Especialmente, en las últimas décadas, los progresos en el conocimiento de las capacidades que deben ser desarrolladas en todos los niños y niñas, es una base para redoblar los esfuerzos didácticos con el fin de ayudarlos eficientemente en su formación plena.

Una de las deficiencias que afectan a muchos estudiantes es la discapacidad intelectual que se refiere a las dificultades para comprender, razonar, resolver problemas o aprender como lo hacen los demás. Es una afección de niños que tienen dificultad para manejar conceptos abstractos, relacionarse socialmente o adaptarse a los cambios que se les presentan en la vida cotidiana.

Esta investigación tiene como tema la influencia del juego dramático en el rendimiento académico de estudiantes con discapacidad intelectual de la escuela Rubén Darío, tomando en cuenta las características que tiene ese tipo de juego y las posibilidades que puede utilizar para tener impacto beneficioso en los procesos de aprendizaje de los estudiantes con esa discapacidad.

El trabajo se estructura en cuatro capítulos, de los cuales, el primero se plantea el problema de investigación, las ideas que lo justifican, y los objetivos que guían el quehacer de la investigación.

El segundo capítulo, contiene el marco teórico en el cual se exponen los tipos, las características y demás aspectos que pertenecen a la variable del juego dramático, así como también, los conceptos que explican el rendimiento académico.

En el tercer capítulo se desarrolla el marco metodológico, en donde se explica el diseño de la investigación, la fuente de recolección de datos, la población y muestra, y la descripción del instrumento que servirá para obtener la información de los participantes.

Por último, en el cuarto capítulo, se presenta el análisis de los resultados encontrados en el proceso de la investigación y se describen los datos con la ayuda de herramientas estadísticas.

Se culmina la investigación aportando las conclusiones, recomendaciones, y referencias bibliográficas, con el añadido de los anexos. Es de esperar que el tema investigado y los hallazgos que se aportan, representen una valiosa contribución con lo relacionado entre el juego dramático y su impacto en los procesos de aprendizaje y rendimiento de los estudiantes con discapacidad intelectual.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1. Planteamiento del problema

La evolución de la manera con que se consideraba a los alumnos con alguna discapacidad ha tenido en el ámbito de la educación varias incorporaciones que condujeron a la adopción de un nuevo enfoque que ha reconocido la diversidad y ha dado lugar a un paradigma que ahora se designa como educación inclusiva. Es un enfoque que actualmente enfatiza en aprendizajes con diversas características, entre las que se menciona que deben ser significativos, humanistas, ecológicos con estrategias que proponen trabajo colaborativo, reflexivo y crítico. (Martínez, 2023)

Es claro que, al aceptar un nuevo paradigma educativo, se crea un nuevo contexto, por el cual, el trabajo docente se ve abocado a asumir nuevas actitudes y aptitudes que son determinantes para incorporar propuestas innovadoras que logren resultados exitosos al implementar la educación inclusiva.

Según Avramidis y Norwich (2002), la implementación de prácticas inclusivas permite a los estudiantes con necesidades educativas especiales acceder a un currículo adaptado que favorece su aprendizaje y participación activa en el aula. Esto se debe a que son prácticas que exigen estrategias y técnicas acordes con el tipo de aprendizaje que se quiere lograr.

La teoría del aprendizaje inclusivo sugiere que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, pueden beneficiarse de un entorno educativo que promueva la diversidad, como lo señala Tomlinson (2001), al afirmar que la diferenciación curricular y la atención personalizada son claves para maximizar el potencial de cada estudiante. Esto se alinea con la idea de que las herramientas inclusivas como el juego dramático no solo benefician a los estudiantes con discapacidad, sino que enriquecen el aprendizaje de todos.

Investigaciones recientes han demostrado que los estudiantes con discapacidad intelectual que participan en entornos inclusivos tienden a mostrar mejoras significativas en su rendimiento académico. Un estudio realizado por Schifter y otros (2018) encontró que los estudiantes que recibieron apoyo inclusivo incluyendo el juego dramático mostraron un aumento del 20% en sus calificaciones en comparación con aquellos que no lo recibieron.

Ciertamente, la aceptación de un nuevo paradigma en las prácticas de inclusión remite inmediatamente a una actualización necesaria por parte de los docentes para adecuar métodos y estrategias a dicho paradigma. En ese sentido, Florian y Linklater (2010), manifiestan que la falta de formación docente y déficit de recursos son obstáculos que limitan la eficacia de las prácticas inclusivas como se presentan actualmente.

Ante esta perspectiva, la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual sigue siendo un desafío en muchos países. Según datos de la UNESCO (2021), solo el 40% de los estudiantes con discapacidad en el mundo asisten a escuelas regulares, lo que pone de manifiesto la necesidad de fortalecer las políticas inclusivas.

En un informe de la Organización Mundial de la Salud (2020), se menciona que aproximadamente el 15% de la población mundial vive con alguna forma de discapacidad, y de este grupo, un porcentaje significativo presenta discapacidad intelectual. Esta discapacidad implica la búsqueda de estrategias y técnicas apropiadas para mejorar el rendimiento académico de los niños que la padecen.

También, un estudio reciente reveló que el 65% de los docentes encuestados en una investigación sobre inclusión educativa y rendimiento académico considera que no están adecuadamente preparados para implementar estrategias como esta (González, 2022). Esto refleja una brecha en la formación docente que debe ser abordada para mejorar la inclusión.

1.1.1. Problema de Investigación

Tomando en cuenta el tema que guía esta investigación y que versa sobre la influencia del juego dramático en el rendimiento de los estudiantes con discapacidad intelectual de la escuela Rubén Darío, se plantea la pregunta que recoge el problema que se quiere resolver, así como las subpreguntas que se derivan de ella.

¿Cómo influye el juego dramático en el rendimiento académico de los niños con discapacidad intelectual de la escuela Rubén Darío?

1.2. Justificación

Las razones que sostienen la importancia de esta investigación son de distinto tipo, y, en primer lugar, se destaca el hecho de que el enfoque inclusivo de los procesos de enseñanza aprendizaje implica la búsqueda, identificación e implementación de las estrategias y técnicas más adecuadas para atender a los niños con alguna discapacidad, en este caso, la intelectual, ya que dicha atención puede significar un mejor rendimiento académico en su evolución cognitiva.

Existen diferentes técnicas pedagógicas que han surgido para desarrollar las habilidades y capacidades de los niños con discapacidad intelectual y el objetivo de este estudio cobra gran importancia al proponerse determinar si la técnica de los juegos dramáticos realmente contribuye eficazmente a dicho desarrollo. De los resultados que se obtengan dependerá que el uso del juego dramático se acreciente entre los recursos docentes efectivos en la atención de los niños con discapacidad intelectual y ayudará a identificar las áreas que requieren atención para mejorar la inclusión y el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad intelectual del aula inclusiva de la escuela Rubén Darío.

La importancia de investigar sobre la influencia del juego dramático en el rendimiento académico de estudiantes con discapacidad intelectual obedece a

que esta técnica de presentar temas para dramatizarlos favorece la memoria, la atención y la creatividad, que son habilidades relacionadas con el rendimiento académico. Por otra parte, a través de las representaciones los estudiantes construyen conocimientos de manera vivencial, simbólica y práctica, pues desempeñar un rol o figura facilita más la comprensión de términos y contenidos. Es necesario resaltar que, para estudiantes con discapacidad intelectual, uno de los objetivos más importantes es el desarrollo de competencias comunicativas, de resolución de problemas y de pensamiento crítico, lo cual se consigue con más correspondencia con la realidad, a través del juego dramático.

La importancia de investigar el impacto del juego dramático, también se apoya por razones de tipo social y emocional. Esta técnica es una herramienta que incentiva la participación activa de los estudiantes con discapacidad intelectual en actividades grupales y les permite comprender roles y situaciones que les promueve la interacción y las experiencias de comunicación y de reacciones emocionales diversas. Es innegable que estas experiencias ofrecen a los estudiantes la oportunidad de intercambiar sentimientos y aumentar la convivencia con los compañeros y con los docentes. Al desarrollar valores que están íntimamente ligados a la convivencia, tales como, la confianza, el respeto, la empatía y la cooperación pueden influir en su interés por mejorar el cumplimiento de tareas escolares.

Otra razón de gran importancia para sustentar esta investigación es el peso científico que se desprende de estudiar la vinculación que existe entre el juego dramático y las experiencias de los estudiantes con discapacidad intelectual en su progreso académico. La comprobación del nexo que puede darse entre las experiencias del juego dramático y las experiencias de aprendizaje abre un espacio de gran interés para determinar su impacto en la formación de los estudiantes. Si se tiene evidencia científica de la influencia que tiene la implementación del juego dramático en las experiencias de aprendizaje de los

estudiantes, es posible planificar con más fundamento políticas de innovación para acrecentar el uso de esta técnica en las aulas de clase.

La importancia de indagar la influencia del juego dramático en las actividades académicas, se acrecienta si se considera el lado ético y cultural que tiene su implementación en el aula. El juego constituye un derecho de los niños y jóvenes en cualquier contexto, incluso en el educativo. Utilizarlo como herramienta para incrementar los valores éticos que se deben afianzar en la formación de los estudiantes, es una necesidad educativa.

Los primeros beneficiarios de esta investigación son los niños que estudian en la escuela Rubén Darío y que tienen algún grado de discapacidad intelectual, porque la corroboración que hará el estudio respecto al uso pedagógico del juego dramático y su efectividad para mejorar el rendimiento académico, tiene como objetivo llegar a establecer si la implementación del juego como recurso pedagógico, realmente ayuda al desarrollo académico de los niños.

El beneficio para los niños con discapacidad intelectual al investigar el impacto del juego dramático en su rendimiento académico se extiende, sin duda, a la mejora que se logra en las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, por las experiencias que se proponen y se viven al representar personajes y desarrollar temas con el juego dramático. De acuerdo con las características del juego dramático, las experiencias de los estudiantes podrán desarrollar valores como la confianza, la autoestima y la seguridad en sí mismos.

Por otro lado, los docentes también se verán beneficiados con los hallazgos de este estudio, por cuanto que identificar un recurso didáctico como es el juego dramático y analizarlo profundamente acrecienta las posibilidades de aprovechar sus ventajas para implementarlo con más frecuencia en el aula inclusiva. Aumentar la flexibilidad en el uso de recursos didácticos con un grado alto de seguridad por su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes, es un gran beneficio para los docentes.

Los docentes también reciben el beneficio de ampliar sus posibilidades didácticas al comprobar los efectos positivos del juego didáctico en el interés y satisfacción que produce en los estudiantes. De ahí que los docentes pueden comunicar sus resultados y ayudar a la institución a establecer políticas educativas innovadoras con base en el aumento de actividades dramáticas.

En el contexto académico, el aporte de esta investigación se extiende al aumento del interés por la comprensión de técnicas didácticas que permitan ampliar la disponibilidad de recursos para el aula inclusiva, de modo que los resultados en el desarrollo cognitivo de estudiantes con discapacidad intelectual sean más efectivos. Es evidente que las características del juego dramático transforman contenidos curriculares en experiencias vivenciales, lo que ayuda en gran forma a mejorar la retención y comprensión de los estudiantes.

En este marco de razones, la línea en que se mueve esta investigación permite prever un efecto de gran valor en lo académico, didáctico, y sobre todo, en la conveniencia para los estudiantes de educación inclusiva.

1.3. Hipótesis

La implementación del juego dramático, como estrategia inclusiva, mejora significativamente el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad intelectual de la escuela Rubén Darío.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

- Determinar el impacto que tiene el juego dramático en el rendimiento académico y la participación activa de estudiantes con discapacidad intelectual en el aula especial de la escuela Rubén Darío.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar los juegos dramáticos más efectivos que se aplican en el aula especial para estudiantes con discapacidad intelectual.
- Describir qué impacto tiene la implementación de juegos dramáticos en el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad intelectual.
- Determinar el nivel de participación e interacción social que logran los estudiantes con discapacidad intelectual mediante la implementación de juegos dramáticos.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. El juego dramático

Entre los derechos del niño proclamados por UNICEF (2006), aparece el que se relaciona con el juego y que ha sido reconocido por todos los países firmantes de la Convención sobre los Derechos del Niño, cuyo artículo 31 dice: “los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (p.23). Este reconocimiento se enmarca en un contexto familiar y socioeducativo por cuanto el ambiente para que los niños disfruten de dicho derecho a participar libremente en los entretenimientos propios de su edad se les debe proporcionar por parte de la familia, de la sociedad y de la escuela.

2.1.1. Fundamentos teóricos del juego

Una de las actividades más comunes que se observan en los niños es el juego y cuando lo hacen, la impresión que se tiene es que solamente se divierten. Pero lo cierto es que mientras juegan, los niños aprenden (Fernández et al. 2015). Es un aprendizaje inconsciente la mayoría de las veces, pero al mismo tiempo efectivo en relación con el seguimiento de reglas, ya que todo juego por sencillo que sea, las tiene de lo contrario, no se puede jugar. También el niño aprende a respetar a sus compañeros porque en el juego, cada uno muestra sus gustos, sus reacciones, sus estrategias y, por lo regular, difieren entre sí, de modo que el niño percibe que es necesario jugar con esas condiciones propias de cada uno, incluyendo las propias maneras, que los demás, a su vez, deben respetar.

Uno de los aspectos fundamentales en el desarrollo de los niños es el psicomotor que comprende las habilidades sensoriales, perceptivas, motrices y sociales. De acuerdo con lo expuesto por González et al. (2022), la psicomotricidad constituye una capacidad del ser humano que le permite

coordinar a la vez el pensamiento y la reacción ante un estímulo. Es decir, existe un control entre el análisis que se hace frente a un estímulo y la respuesta correspondiente. Esta capacidad habilita en el ser humano un equilibrio entre los movimientos que combinan la inteligencia y el razonamiento con las destrezas motoras.

El juego se convierte en una actividad de primer orden en relación con el desarrollo psicomotriz pues potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos. Mediante el juego que promueven los movimientos y se equilibran las reacciones, se progresa en el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en las acciones corporales.

Otro aspecto de importancia sobresaliente del juego lo refiere Andrés (s.f.) al aludir al concepto dado por Vigotsky al juego como impulsor del desarrollo mental del niño, pues la actividad lúdica facilita el desarrollo de funciones superiores en el ser humano incluyendo la atención y la memoria. Cuando los niños juegan es común observar su concentración en lo que sucede dentro del juego, ya sean sencillos o más complejos, pues el objetivo del juego es siempre ganar según las condiciones que plantea, y para eso, tienen que poner toda su atención en el desarrollo de lo que ocurre, además, se ven movidos a recordar lo que ha pasado con el fin de establecer movimientos que favorezcan su interés, y todas estas acciones mentales, se van ligando de manera consciente y divertida.

2.1.2. Función simbólica y representación

Tanto el aspecto simbólico como el de representación recogen gran importancia en la práctica del juego dramático, y ambos conceptos tienen sus propios matices, en donde lo simbólico se asocia más con la imitación mientras que el aspecto de la representación se liga a la expresión corporal y teatral. (Neves et al. 2023)

En la teoría de Piaget (2005), lo simbólico indica la plenitud del juego infantil porque es una asimilación “de lo real al yo” (p. 65). Esto significa que los niños mediante esta cualidad del juego logran vivir experiencias que de otra manera serían imposibles, y esto le confiere al juego un aspecto sin duda singular. Las situaciones reales aparecen ante la vista del niño con su complejidad habitual, lo que para el niño es difícil explicar, sin embargo, lo que el niño logra captar lo trata de expresar por medio su actividad simbólica.

En el aspecto de la representación, los niños son capaces de crear situaciones “como si” en donde aparecen personajes extraídos de la observación que ellos realizan, de objetos que conocen o situaciones que observan en su entorno. Al extraer estos objetos y personajes los niños crean situaciones ficticias y utilizan su capacidad de fantasía para colocarlos y relacionarlos de acuerdo con lo que ellos imaginan (Neves et al. 2023). Con esta actividad, los niños se distancian de la realidad, pero al mismo tiempo establecen una realidad más próxima a lo que ellos sienten e imaginan, lo cual puede incidir en lo que aprenden por los conceptos que van asimilando.

Entre las acciones que los niños realizan por la representación de situaciones que observan sobresale la imitación que puede ser crucial para el desarrollo de las tareas en el aprendizaje (Bueno, 2019). A través de la imitación de objetos, gestos, imágenes o palabras los niños se relacionan con su propio cuerpo, reconocen su individualidad y se familiarizan con su espacio estableciendo distancia con sus padres y se afirman en sus propias observaciones.

a) Teoría del rol (Descentración)

La representación que los niños realizan en el juego dramático, generalmente se trata de situaciones y personajes que implican el desempeño de un rol, ya sea de manera espontánea o guiada. Cuando el juego es de tipo simbólico, los niños simplemente adoptan papeles con algún significado y se juega sin público. Pero si la representación se hace de manera guiada el rol es más específico.

Según la teoría del rol, consiste en “jugar a ser otro”, y comúnmente, los niños toman el trabajo de las personas adultas que ven a su alrededor, como los papás, el policía, el doctor y demás personajes que ven en los medios. (Moreira, 2017).

Mediante el desempeño de estos roles el niño va entendiendo lo que significa representar un personaje, y por tanto, aprende e interioriza las normas sociales que son propias de tales personajes. Además, la experiencia de tener que seguir conductas de las personas que representa le lleva a entender emociones y puntos de vista ajenos, desarrollando de esa manera niveles de empatía.

Si el desempeño de un rol es exigente, el niño tiene que representar algunas funciones propias del personaje, y por tanto, se ve impelido a ejercitar conductas de planificación o de memoria por las tareas que pertenecen a la representación. Además, aplicar gestos, lenguaje, acciones de otra persona lo pone frente a la necesidad de actuar dentro de la identidad de la misma. Sin embargo, como se trata de jugar, todas las características y experiencias de la representación son pasajeras y en un ambiente seguro, pues el niño comprende que al terminar el juego termina también la exigencia de su representación.

Por otro lado, la descentración se encuentra como un concepto clave para los planteamientos de Piaget (2005), y consiste en que al representar un rol, el niño deja de centrarse en sí mismo para meterse en la perspectiva de otros, es decir, que debe hacer un esfuerzo por ver las cosas como las ve un doctor, un policía, o cualquier personaje que le toque representar. Es evidente que ese ejercicio le facilita al niño adquirir la noción de cómo coordinar otros puntos de vista y al simular conductas de personajes le abre la imaginación y creatividad porque tiene que compaginar la realidad con lo que le exige dicho personaje.

Como se puede observar por esta teoría del rol, el niño que representa un personaje asume una experiencia social pues se desentiende temporalmente de su propio yo, para actuar como otro, dando lugar a la descentración; además,

como se ve interactuando con conductas y perspectivas de otros, eleva su sentido social y cultural.

b) Desarrollo de habilidades pragmáticas

El desarrollo de habilidades pragmáticas se refiere a las características que deben alcanzar los intercambios sociales con otras personas utilizando un lenguaje de conversación apropiada. Para mantener una conversación hábil y eficiente hay componentes que se deben tener en cuenta y que están relacionados con las circunstancias de la interacción, es decir, hay reglas que guían una conversación eficiente y que dependen de la situación comunicativa (Díaz y Salinas, 2017). Por las experiencias que viven los niños se puede afirmar que ellos pueden orientar sus interacciones comunicativas de acuerdo con las situaciones interpersonales que viven, lo cual es aplicable a las que se plantean en el juego dramático.

Entre las principales habilidades pragmáticas que los niños fortalecen mediante el juego dramático, se mencionan:

- El lenguaje contextual

Mediante la situación que marca la representación de un personaje, el niño ajusta su lenguaje según dicho personaje. Así, por ejemplo, es distinto el lenguaje que utiliza un vendedor al que utiliza un profesor. De ahí, que el niño puede acrecentar la conciencia del tipo lingüístico que necesita en determinado momento, ya sea con términos formales o informales, técnicos o populares.

- Los turnos de conversación

Cuando los niños representan un personaje en el juego dramático tienen que esperar el turno que les corresponde para hablar, y además, deben respetar las intervenciones que hacen los otros personajes. Esta capacidad de mantener el orden en la participación le da coherencia y fluidez al diálogo en el juego.

- Comprensión e inferencias implícitas

Durante la interacción en el juego dramático los niños, además de la conversación utilizando el lenguaje explícito, son capaces de interpretar expresiones, gestos y tonos para comprender la comunicación implícita, es decir, la información que se puede captar leyendo entre líneas, de modo que puedan responder a tal información de manera pertinente.

- Roles negociados

Al organizar el juego dramático los niños tienen la oportunidad de decidir a qué personaje van a representar, por lo cual, utilizan la negociación y los argumentos para ponerse de acuerdo. Esta organización puede fomentar no solo la flexibilidad cognitiva y la consideración de capacidades y gustos, sino también la capacidad de argumentar y alcanzar acuerdos.

- Intención de comunicación con claridad

El juego dramático invita al niño a utilizar un lenguaje con un fin determinado, pues se trata de convencer a los demás con el propio punto de vista, de pedir concesiones de acuerdo con el mejor interés personal y del grupo, de ordenar situaciones y elementos. Con este ejercicio, los niños se dan cuenta de que el lenguaje tiene funciones más sociales y de interacción con otros fines, y no se queda solamente en la tarea de nombrar objetos o calificar circunstancias.

- Temas y narrativas coherentes

El juego dramático al poner un tema ante la actuación de los niños implica también crear historias, implementar escenas, lo cual, exige mantener una lógica interna en el desarrollo de dicho tema y escenas. Para lograr esta coherencia, es necesario organizar las ideas, prever la secuencia de las acciones y mantener en todos los momentos la correspondencia entre todos los elementos. Las fallas en este aspecto pueden provocar un juego y representaciones inciertas.

2.1.3. Elementos estructurales

c) Definición de roles y personajes

El juego dramático es esencialmente una acción en la que intervienen los actores como representantes de un personaje para comunicar diversas situaciones mediante gestos y palabras (Eines y Mantovani, 1985). En este sentido, el actor tiene la tarea de reproducir alguna conducta humana con las condiciones que recoge el escenario. Son conductas que han sido definidas por el autor del juego, pero es el actor quien las reproduce y las muestra a lo largo de una representación. De esa manera, el rol de los actores es revelar en acciones escénicas las conductas del personaje que representan en las diversas circunstancias de la vida.

La asignación de los roles en una representación se puede hacer con base en algún criterio, tomando en cuenta el proceso del grupo y las características personales, sin embargo, no es indispensable que los participantes se identifiquen con el rol asignado, ya que la interpretación de cualquier rol es oportunidad de ampliar perspectivas. También puede darse al grupo autonomía para escoger los representantes de los papeles en el juego, y que se tomen el tiempo necesario para preparar la interpretación, así como entender los alcances de la misma. (Quintero, 2016)

d) Elaboración de la trama y secuencia de eventos

La dinámica de las vivencias que se desarrollan en el juego dramático es clave para que los actores interpreten con más proximidad su representación. Se puede recurrir a una grabación de los eventos para captar mejor el proceso de la representación y los efectos que se quieren lograr. Lo importante es que los actores capten el sentir de sus papeles y los puedan vivenciar.

El juego puede resultar muy divertido y ameno, pero el sentido más importante de la dramatización recae en el procesamiento que facilita el intercambio, el

análisis, la reflexión y los aprendizajes a que conduce la representación. Aquí también cabe que todos los participantes, es decir, actores, actrices, observadores y autores expresen sus opiniones. (Quintero, 2016)

e) Uso de utilería y escenografía (simbolización)

El espacio donde tiene lugar el juego y la dramatización debe prepararse con el fin de crear el ambiente escénico más apropiado. Por lo cual, es necesario establecer la entrada y la salida de las escenas, colocar los objetos que conectan con el sentido de lo que se representa. Para lograr esta ambientación adecuada, se debe poner en acción la fantasía y la imaginación de modo que el escenario facilite la conexión entre lo que se representa y las circunstancias que enmarcan las conductas de los personajes en el juego.

f) Reglas de interacción social (Turnos, diálogo)

El diálogo promovido por el juego dramático estimula la comunicación espontánea, la cooperación y la empatía en los estudiantes, así como también abre espacios seguros para la práctica de la expresión oral y la escucha activa.

La interacción oral entre los estudiantes los lleva al uso de palabras, tonos de voz o gestos que les permiten transmitir ideas y emociones. Además, desempeñar un rol les exige escuchar a los otros para responder con coherencia lo que les corresponde de acuerdo con el desarrollo de la conversación, y con esa interacción aprenden a escuchar a los demás. (Sánchez, 2022)

El juego dramático implica la coordinación entre personajes, espacios en el escenario y turnos para intervenir de modo que los actores tienen que respetar opiniones, emitir las propias y llegar a negociaciones. Esto es una oportunidad para desarrollar la empatía y la perspectiva de los puntos de vista que tienen los demás.

El juego dramático, entre sus características, tiene la de representar situaciones cotidianas en donde aparecen problemas que pueden ser reflexionados por los estudiantes para buscar soluciones. Estas pueden llegar mediante un diálogo participativo, crítico y con ideas que se combinan entre todos.

2.1.4. Tipos y técnicas de aplicación

a) Juego de roles (imitación de situaciones cotidianas)

Esta técnica consiste en que los participantes asumen diversos personajes y cada uno tiene un rol para desarrollarlo en alguna situación específica. En el ámbito educativo esta técnica se puede emplear con el objetivo de estimular la empatía, la comunicación y la resolución de problemas. Al representar roles, un estudiante puede comprender mejor las dinámicas sociales y emocionales que ocurren en sus interacciones diarias.

Entre las características sobresalientes de esta técnica está la interacción que se establece entre los participantes, que no solo son observadores de lo que sucede sino se involucran activamente experimentando diversas reacciones y emociones.

Como herramienta pedagógica, esta técnica se puede aplicar en múltiples situaciones de aprendizaje, ya sea para conceptos sencillos o complejos, y en temas que pueden ser objeto de debate. La preparación de un juego de roles exige la colaboración y el trabajo en equipo, y cuando se representa, se ponen en juego habilidades que ayudan a los estudiantes a comprender con más profundidad las interacciones de la vida que se representan. (Amorsystemi, 2025)

b) Improvisación dirigida (Flexibilidad cognitiva)

En los procesos de enseñanza aprendizaje la improvisación puede convertirse en un recurso creativo y en una técnica integral que permite al docente adaptarse con flexibilidad a los cambios que se dan en el aula. Es relevante

crear un ambiente de confianza y colaboración para que los estudiantes se sientan seguros en su expresión de ideas y emociones y eso se logra cuando hay espacios para el intercambio y la comunicación.

El docente puede diseñar y utilizar algunas técnicas de improvisación para lograr la participación activa de los estudiantes. Entre esas técnicas está el uso de preguntas abiertas que promueven el pensamiento crítico. El juego dramático, también se puede convertir en una técnica de improvisación, cuando se utiliza en su variante de no estructurado, lo que permite a los estudiantes seguir el guión con lenguaje improvisado que presente sus ideas de acuerdo con la secuencia de la presentación. (Siglosdeteatro, s.f.)

c) Dramatización de historias (comprensión narrativa)

La dramatización es una técnica que sirve para realizar representaciones teatrales con el fin de comunicar ideas, emociones o mensajes. Mediante esta técnica se diseñan escenas y se crean personajes que por medio del lenguaje, los gestos, expresiones corporales y faciales y diálogos tienen un impacto en los espectadores. Cuando se dramatiza una historia se logra transmitir muy directamente lo esencial de los hechos y se logra una comprensión profunda de lo que sintieron los protagonistas.

El uso de esta técnica en los procesos de aprendizaje pueden ayudar al docente a plantear situaciones científicas, históricas, sociales o culturales que mediante una dramatización bien secuenciada propicia la participación de los estudiantes de manera creativa, crítica, innovadora tanto para ellos mismos como para los que colaboran en la dramatización.

2.2. Rendimiento académico

Diversos estudios han demostrado que la implementación de estrategias inclusivas, como el juego dramático, puede llevar a mejoras significativas en el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad intelectual. Por

ejemplo, investigaciones han mostrado que los estudiantes que participan en actividades de juego dramático tienden a mostrar un aumento en sus calificaciones y en su participación en clase.

El juego dramático permite a los niños explorar roles y situaciones a través de la actuación. Este tipo de juego es especialmente beneficioso para el desarrollo social y emocional de los niños, incluidos aquellos con discapacidad intelectual.

2.2.1. Dimensiones cognitivas impactadas

El juego dramático no solo es fundamental para el desarrollo social y emocional de los niños, sino que también tiene un impacto significativo en su rendimiento académico, el cual se puede reflejar en las siguientes dimensiones cognitivas:

a) Adquisición de contenidos curriculares (memoria)

El juego dramático es beneficioso para la adquisición de contenidos curriculares porque no solo sirve para presentar personajes sino, sobre todo, porque se hace una representación lo que implica un nivel alto de exigencia en el recuerdo de contenidos utilizando todos los sentidos. Para representar un personaje se incluyen aspectos que requieren el recuerdo de múltiples detalles, en donde se ponen en juego habilidades multidimensionales. Así, por ejemplo, si se quiere recordar a la mamá cuando se enoja, o al maestro cuando hace recomendaciones a los estudiantes, o al compañero cuando se pone triste o alegre, para luego representarlo, es necesario tener en la memoria muchos aspectos que permitan dicha representación. (Bamford, 2014)

b) Comprensión de textos y narrativas

El lenguaje usado en el juego dramático puede surgir, ya sea de manera espontánea, cuando se da el espacio a la improvisación, ya sea de manera preparada cuando la representación se planifica con un guión. En cualquier caso, la realización del juego dramático ayuda a la comprensión de un texto y subtexto,

por la conexión que se establece al utilizar palabras y frases en relación con alguna experiencia que se representa y permite al alumno establecer el sentido de la representación originada en el hecho representado. (Baldwin, 2014)

El juego dramático, debido a la distribución de roles para las presentaciones, puede ayudar a elevar la calidad del aprendizaje del idioma. La comprensión de los textos al inicio, puede ser de bajo alcance por la característica que se utiliza cuando se prepara un texto. Pero a medida que el estudiante capta la historia que se representa, aumenta su capacidad intuitiva para comprender el sentido de los textos en toda su amplitud y transferir lo nuevo del idioma a su propia vida. En este sentido, el estudiante aumenta su aprendizaje y comprensión del idioma por los procesos que el ofrece el juego dramático al imitar, repetir, gesticular y comunicarse en distintas formas. (Bamford, 2014)

En relación con las habilidades lingüísticas, el juego dramático influye en los siguientes aspectos:

- Desarrollo del lenguaje: A través del juego dramático, los niños practican el uso del lenguaje en contextos variados, lo que mejora su vocabulario y habilidades comunicativas. Esto es especialmente beneficioso en el aula, donde la comunicación efectiva es clave para el aprendizaje.
 - Comprensión lectora: Al representar historias y personajes, los niños desarrollan una mejor comprensión de la narrativa y la estructura de los textos, lo que puede traducirse en un mejor rendimiento en lectura y escritura.
- c) Habilidades de razonamiento lógico.

El juego dramático se desarrolla en torno un tema planteado en donde es natural que aparezca una trama o problema. El desarrollo del juego tiene como objetivo la resolución de dicho problema y todos los participantes se concentran en las estrategias o dirección de la historia representada para la resolución del

problema por resolver. En esta situación, los estudiantes tienen que aplicar su capacidad de razonamiento para encontrar la solución del problema, que regularmente, el guión del juego va proponiendo hasta que se logra. Esta habilidad de razonar y resolver problemas en el escenario también se convierte en un aprendizaje para la solución de problemas reales. (Baldwin, 2014)

El juego dramático fomenta el desarrollo del pensamiento crítico al requerir que los niños tomen decisiones rápidas, resuelvan problemas y piensen creativamente sobre cómo actuar en diferentes situaciones.

d) Transferencia y generalización del aprendizaje

Existe la problemática planteada por González (2021), sobre la posibilidad que ofrece el juego dramático de que los estudiantes puedan desarrollar procesos cognitivos fundamentales en el sentido de trasladar información adquirida por el razonamiento realizado en las actividades lúdicas a otros contextos diferentes, es decir, la transferencia.

La transferencia de conocimiento de un contexto a otro puede darse por el ejercicio del juego dramático, por diversos modos. Cuando los estudiantes aprenden a resolver conflictos simulados en una obra, las estrategias utilizadas para resolver el problema pueden trasladarse a otros contextos más reales por analogía o razonamiento.

En el área académica, los estudiantes pueden utilizar las habilidades de organización, memoria y comunicación que desarrollan al sostener una ficción en el juego dramático. En el área afectiva y emocional, las características del juego dramático de lenguaje, movimiento, música, espacio y emociones se puede conectar con la transferencia hacia las correspondientes inteligencias que se enriquecen con estas experiencias.

El juego dramático, también abre la posibilidad de enfrentar problemas y situaciones inciertas, por lo cual, los estudiantes tienen la oportunidad de

desarrollar pensamiento divergente y solución de ambigüedades, que luego pueden ser transferidos a la solución de problemas reales en la cotidianidad.

2.2.2. Habilidades instrumentales específicas

a) Desarrollo del lenguaje expresivo (vocabulario y fluidez)

Reforzar y fortalecer las habilidades del lenguaje es una función educativa en todos los niveles de enseñanza, para lo cual es necesario utilizar estrategias, herramientas y técnicas dinámicas. En este sentido Vygotsky (2005) admite que el juego dramático ofrece a los estudiantes la oportunidad de tener más competencia y seguridad en sí mismos abriendo la posibilidad de aprender e interiorizar la lengua de forma creativa y placentera.

Por su parte, Mercer (2002), manifiesta que los estudiantes pueden utilizar el lenguaje para acceder y desarrollar el pensamiento crítico y creativo, lo cual puede lograrse a través de las características del juego dramático en cuanto que al participar en este tipo de juegos, pueden desarrollar diálogos meditados y razonados, tienen compañeros de conversación que surgen como modelos de lenguaje y, además, pueden usar el lenguaje para diversas actividades mentales como razonar, reflexionar y explicar ideas propias a los demás.

b) Aplicación de conceptos matemáticos (medidas, conteo)

El juego se considera una forma de entretenimiento y a la vez una herramienta para aprendizajes eficaces, incluyendo los conceptos matemáticos. La razón es que los niños pueden explorar mediante el juego y manejar conceptos matemáticos, ya sea en situaciones de medidas o de conteo. Como se trata de ambiente lúdico, los estudiantes se liberan del estrés que comúnmente sienten cuando estudian temas matemáticos.

El docente puede diseñar juegos dramáticos con temas matemáticos, especialmente de medidas y conteo para crear historias donde esas habilidades

se pongan en práctica, y por medio de planteamientos de diálogo, discusión y aplicación los estudiantes comprendan conceptos matemáticos y su aplicación en problemas reales. (Cruz, s.f.)

c) Coherencia en la comunicación oral.

El desarrollo de las habilidades del lenguaje implica el interés de los estudiantes por adquirir más comprensión de conceptos y usarlos debidamente. Cuando los estudiantes se comunican pueden darse cuenta de su facilidad o dificultad para que los demás los entiendan. La coherencia en la comunicación oral significa que los conceptos que se emiten son comprendidos por los demás debido a que las ideas son bien emitidas, expresadas y por lo tanto, tienen coherencia. (Soler et al. 2018)

En este sentido, el juego dramático puede convertirse en una herramienta clave para desarrollar la habilidad de comunicarse con coherencia, pues la construcción de los diálogos para una representación debe hacerse con cuidado, siguiendo la secuencia de los hechos y conectando los significados que se van a expresar en el escenario.

2.2.3. Factores afectivos- motivacionales

a) Motivación y actitud hacia el aprendizaje

Respecto al trabajo en equipo y a las habilidades sociales, el juego dramático puede ayudar en la mejora de los siguientes aspectos:

- Colaboración: El juego dramático requiere que los niños trabajen juntos, lo que fomenta habilidades de colaboración y trabajo en equipo. Estas habilidades son esenciales en entornos académicos, donde el aprendizaje cooperativo se valora cada vez más.
- Empatía y comprensión social: Al asumir diferentes roles, los niños desarrollan empatía y una mejor comprensión de las emociones de los

demás, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje más positivo y inclusivo.

b) Esfuerzo y persistencia en tareas

Es fundamental adaptar las actividades de juego dramático para que sean accesibles y significativas para los niños con DI, utilizando apoyos visuales y estructurando las tareas de manera clara.

Ejemplos de actividades:

- Teatro de marionetas: Utilizar marionetas para representar historias, lo que puede ser menos intimidante y más accesible para algunos niños.
- Juegos de roles: Crear escenarios simples donde los niños puedan actuar, como una tienda o una casa, fomentando la interacción y la práctica de habilidades sociales.

c) Autoconfianza y autoestima académica

En relación con algunas actitudes personales, el juego dramático ayuda en los siguientes puntos:

- Interés en el aprendizaje: El juego dramático puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante para los niños, aumentando su motivación y compromiso con las actividades académicas.
- Reducción del estrés: Al ofrecer un espacio para la autoexpresión y la creatividad, el juego dramático puede reducir la ansiedad y el estrés relacionados con el rendimiento académico, permitiendo que los niños se sientan más seguros y dispuestos a participar en el aula.

La creación de entornos de juego puede ayudar al crecimiento de la autoconfianza para lo cual es necesario proporcionar espacios y materiales que

estimulen el juego dramático, como disfraces, accesorios y áreas de juego designadas.

La participación de los educadores y cuidadores puede acrecentar el interés y frecuencia del juego dramático, así como el uso de estrategias para guiar a los niños en la creación de historias y personajes, promoviendo la participación activa.

2.3. Discapacidad intelectual

2.3.1. Concepto

Según la OMS (2025), los trastornos del desarrollo intelectual se caracterizan por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y el comportamiento adaptativo, que se refiere a dificultades con las habilidades conceptuales, sociales y prácticas cotidianas en la vida diaria. La discapacidad se caracteriza por excesos o insuficiencias en el desempeño de una actividad rutinaria normal, los cuales pueden ser temporales o permanentes, reversibles o surgir como consecuencia directa de la deficiencia o como una respuesta del propio individuo, sobre todo la psicológica, a deficiencias físicas, sensoriales o de otro tipo. (Tantaléan, 2019)

Jiménez (2007), indica que en la evolución del concepto de discapacidad hay que considerar la contraposición que se dio entre el modelo médico y el modelo social. El primero, concebía la discapacidad como el resultado de una desviación física, mental o sensorial que debe ser atendida por medio de medidas terapéuticas. Sin embargo, el modelo social fue dando importancia a los factores sociales que afectan a los individuos entre las que se consideran las barreras físicas y otras actitudes, prejuicios y estereotipos. Esta concepción del modelo social ha dado lugar a un cambio conceptual de la discapacidad,

La definición de la discapacidad intelectual aportada por Luckasson (2002), se refiere a que el retraso mental es una discapacidad que se caracteriza por

limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en la conducta adaptativa, y que se refleja en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas. Además, esta discapacidad se produce antes de los dieciocho años.

Es significativo que la Asociación Americana (2011), en su manual sobre discapacidad intelectual, sustituye el término “retraso mental” que aparecía en la versión de 2007, por el de discapacidad intelectual. Con este concepto se hace alusión a tres fundamentos que forman parte del diagnóstico de la discapacidad intelectual como son: las limitaciones intelectuales, las limitaciones de la persona en su adaptación al contexto y la edad en que se manifiesta que es antes de los dieciocho años.

Por otra parte, la Asociación Americana de Psiquiatría DSM-5 (2014), adopta esta nueva manera de referirse a este trastorno y utiliza los términos “discapacidad intelectual” y “trastorno del desarrollo intelectual”.

2.3.2. Criterios diagnósticos

El inicio de la discapacidad intelectual ocurre durante el período de desarrollo, como lo describe el DSM-5 (2014), y las limitaciones que se identifican corresponden al funcionamiento intelectual, al comportamiento adaptativo en el plano conceptual, social y práctico. Los criterios que se enlistan para determinar estas limitaciones son tres:

- Deficiencias de las funciones intelectuales: entre ellas se mencionan el razonamiento, resolución de problemas, planificación, pensamiento abstracto, juicio, aprendizaje académico y por experiencia. Estas deficiencias se deben confirmar por medio de evaluación clínica y pruebas de inteligencia estandarizadas e individualizadas.
- Deficiencias del comportamiento adaptativo: estas afectan la autonomía personal y la responsabilidad social, pues no permiten que las personas

se desenvuelvan según los estándares de desarrollo y en el plano sociocultural. El efecto de estas limitaciones se reflejan en la vida cotidiana, tanto en la comunicación, como en la participación social y en la vida independiente en los diversos entornos donde se mueven las personas.

- El inicio de las deficiencias intelectuales y adaptativas: ocurren durante el período de desarrollo.

2.3.3. Características de la discapacidad

Entre las características de la discapacidad intelectual que presenta el DSM-5 (2014), se describen las áreas cognitivas, del lenguaje, del desarrollo físico, y del desarrollo social y emocional.

1) Área cognitiva:

- Nivel bajo en capacidad cognitiva: Los individuos con Discapacidad Intelectual pueden tener un nivel reducido de funcionamiento cognitivo en comparación con sus pares sin discapacidad.
- Déficit en la capacidad para aprender: Pueden experimentar dificultades en la cantidad de información que pueden procesar y retener.
- Déficit en el uso de habilidades como la metacognición y la memoria: Les resulta complicado identificar cómo aprenden y organizar la información.
- Déficit en la atención: Pueden tener dificultades para dirigir su atención y concentrarse en la tarea actual.
- Déficit en la atención selectiva: Les cuesta reconocer señales, direcciones o tareas requeridas para una nueva actividad.

- Déficit en la generalización de habilidades: Pueden tener problemas para aplicar lo que han aprendido en diferentes contextos, lo que se conoce como "transferencia de capacidades."

1) Área del lenguaje:

- Problemas de lenguaje frecuentes: Los problemas de lenguaje, incluyendo la articulación, son más comunes en personas con Discapacidad Intelectual.
- Retraso en la adquisición del lenguaje: Pueden adquirir el lenguaje a un ritmo más lento que sus compañeros sin discapacidad.
- Vocabulario limitado: Suelen tener un vocabulario más limitado.
- Déficit en las habilidades de comunicación no verbal: Pueden tener dificultades en la comunicación no verbal, como la proximidad, el gesto, sonreír y el contacto ocular.

2) Área del desarrollo físico.

- Posible menor peso y estatura: Algunas personas con Discapacidad Intelectual pueden tener un peso y una estatura inferiores al promedio.
- Habilidades motoras menos desarrolladas: Suelen mostrar habilidades motoras menos desarrolladas.
- Problemas de salud más frecuentes: A medida que el retraso mental aumenta, pueden surgir problemas de salud adicionales, como defectos estructurales en el corazón, problemas visuales o auditivos, que pueden requerir tratamiento médico o quirúrgico.

3) Área del desarrollo social y emocional:

- Afectación en las relaciones sociales: Al igual que cualquier niño, las características personales o físicas pueden influir en el grado de aceptación del niño en su grupo de referencia.
- Conductas desadaptativas: Algunas personas con Discapacidad Intelectual pueden mostrar conductas desadaptativas, como autoestimulación o agresividad, y también, conductas inmaduras en comparación con sus pares.

Es crucial comprender que las personas con discapacidad Intelectual son diversas en sus perfiles de desarrollo, y las diferencias pueden ser significativas en áreas cognitivas, lingüísticas, físicas y socioemocionales. Por lo tanto, cualquier enfoque de apoyo o intervención debe ser individualizado y adaptado a las necesidades específicas de cada persona.

2.3.4. Escala y Clasificación de la Discapacidad Intelectual

Según el DSM-5 (2014) la discapacidad intelectual es un trastorno del desarrollo neuropsicológico que comienza en el período de desarrollo temprano y se caracteriza por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en el comportamiento adaptativo. Esta discapacidad consiste en un funcionamiento de las capacidades intelectuales con limitaciones significativas.

La clasificación de esta discapacidad descrita por el DSM-5 se enfoca tanto en el cociente intelectual como en el nivel de apoyo requerido para el funcionamiento adaptativo. Se distinguen los siguientes niveles:

- Discapacidad intelectual Leve (F70) Dominio conceptual: dificultades académicas en el aprendizaje de las aptitudes, académicas relativas a la lectura, la escritura, la aritmética, más pronunciadas que sus pares, pero puede alcanzar habilidades académicas aproximadamente hasta el nivel de

secundaria. En lo Social: Puede tener dificultades en la percepción social y en la toma de decisiones, pero puede mantener relaciones amistosas y laborales. En el aspecto de dominio práctico: Puede realizar actividades de la vida diaria con cierto grado de supervisión y apoyo.

Las personas con discapacidad intelectual ligera o leve presentan un cociente intelectual entre 55 y 70. Sus características son muy parecidas a las que presentan las personas con inteligencia límite diferenciándose únicamente en la intensidad de los apoyos que precisan para desarrollar con éxito sus proyectos vitales.

- Discapacidad intelectual Moderada (F71) Dominio conceptual: Habilidades académicas limitadas, el progreso en la lectura, escritura y matemáticas se limita a los niveles básicos. Social: Capacidad de establecer relaciones amistosas, pero puede tener dificultades significativas en la comunicación y en las relaciones sociales complejas. En el aspecto práctico: Necesita apoyo para las actividades diarias, pero puede desarrollar ciertas habilidades independientes con entrenamiento extensivo.

Las personas con discapacidad intelectual moderada presentan un cociente intelectual entre 35-50. En este grado de discapacidad intelectual las dificultades son mayores que en el nivel anterior, aunque pueden obtener un buen grado de autonomía en el autocuidado y el desplazamiento. Las personas pueden responsabilizarse de sus propias decisiones y participar en la vida social, aunque con ayudas y con un periodo de aprendizaje prolongado.

- Discapacidad intelectual Grave (F72) Dominio conceptual: Habilidades académicas muy limitadas; generalmente no adquiere habilidades académicas más allá de los conceptos básicos de preescolar. Social: Comunicación limitada, pero puede entender y responder a la comunicación directa y simple. Práctico: Requiere supervisión y apoyo considerable para

todas las actividades de la vida diaria. Con un cociente intelectual situado entre 20 y 35, la necesidad de apoyos para el desarrollo de las actividades básicas de la vida diaria se intensifica, precisando ayuda y supervisión continuada. Adquirir ciertas habilidades es posible, aunque implica un proceso de aprendizaje extendido en el tiempo y la necesidad de apoyo es constante.

- Discapacidad intelectual profunda (F73) Dominio conceptual: Dificultades significativas en el funcionamiento intelectual y de adaptación, con habilidades académicas muy rudimentarias. En lo Social: Comunicación muy limitada, puede responder a la comunicación no verbal y sensorial. En lo práctico: Necesita apoyo constante para todas las actividades de la vida diaria.

En cuanto a su evaluación y diagnóstico, es el grado más elevado de la discapacidad intelectual y también el menos frecuente, Las personas con este nivel de discapacidad presentan un cociente intelectual inferior a 20 limitando las posibilidades de contar con cierta autonomía en su desarrollo vital y tendrán una alta dependencia para realizar la mayor parte de las actividades de la vida diaria.

Es fundamental destacar que no se puede establecer un perfil homogéneo para las personas afectadas por la condición de discapacidad intelectual, ya que, si bien muchos de ellos pueden compartir una determinada condición o problema biológico o psicofisiológico, la manera en que esta condición influye en su perfil de habilidades de desarrollo puede ser totalmente diferente en diversas áreas (Barrios et al., 2020).

2.3.5. La discapacidad intelectual en el contexto educativo

La atención educativa a los estudiantes con discapacidad intelectual implica la consideración de algunos aspectos importantes para obtener resultados

positivos en el rendimiento académico. Como lo afirman Barrios et al. (2020), los estudiantes con discapacidad intelectual deben considerarse como una riqueza en los procesos de enseñanza aprendizaje con base en el principio de inclusión educativa que se orienta actualmente a proporcionar una atención centrada en la dignidad del ser humano.

Existe en el contexto educativo actual el enfoque innovador de la diversidad de los seres humanos lo cual lleva a la búsqueda de estrategias que atiendan con efectividad las necesidades comunes de los estudiantes, pero también las necesidades que los hacen diversos, y en ese aspecto, la discapacidad intelectual es una característica de esa diversidad y debe ser atendida mediante nuevas formas de enseñanza.

Las diferencias que exhiben los estudiantes con discapacidad intelectual, según el análisis de Barrios et al. (2020), se relacionan con aspectos, tales como:

- Estilos y ritmos de aprendizaje
- Las experiencias y conocimientos previos
- La motivación y la atención
- La condición emocional y social.

Estos aspectos ubican a estos estudiantes en la categoría de necesidades educativas especiales, y por consiguiente, dentro de la correspondiente necesidad de apoyos especiales para aprender y realizar sus procesos educativos.

Estos apoyos especiales deben ser contemplados en el centro educativo donde todos los actores, es decir, la comunidad educativa debe estar consciente de los requerimientos que deben tenerse presentes para una adaptación y orientación que corresponda con las necesidades propias de los estudiantes. Esto incluye la necesidad de proporcionar materiales didácticos que estimulen la atención, la concentración y el aprendizaje.

De manera especial, la atención a la diversidad y directamente a estudiantes con discapacidad intelectual, implica la utilización de metodologías apropiadas para lograr aprendizajes significativos. Aquí entran las estrategias que el docente debe implementar que sirvan eficazmente para la atención de los estudiantes con discapacidad intelectual, de acuerdo con las necesidades individuales y grupales. Es una adaptación que no se origina en los estudiantes sino en el currículo y su adecuación para atender con eficacia a estudiantes con esta discapacidad.

De ahí que las recomendaciones que surgen al pensar en la manera innovadora de atender a los estudiantes con discapacidad intelectual, se extienden a todos los docentes que tienen la responsabilidad de atender alumnos con esta característica, ya sean especialistas o sencillamente docentes regulares que se esfuerzan por comprender y atender en sus grupos, a los estudiantes que son diagnosticados con esta discapacidad.

Algunas de las recomendaciones que Barrios et al. (2020) recogen en su guía de orientación para los docentes que atienden a estudiantes con discapacidad intelectual son:

- Respetar el nivel de competencia, el ritmo y el progreso de los estudiantes.
- Estimular positivamente los logros de los estudiantes.
- Mantener buen nivel de actividad dentro del aula sin marginar a ningún estudiante.
- Tomar en cuenta la disposición de los estudiantes para las tareas más que la calidad de las mismas.
- Tomar en consideración la tendencia de estos estudiantes a la frustración y a crisis emocionales, lo que implica más apoyo.

- Ejercer disciplina con firmeza afectuosa sin autoritarismo para evitar el rechazo de los estudiantes al trabajo escolar.
- Evitar que los estudiantes sean objeto de burlas.
- Transmitir esperanza, optimismo y confianza.
- Estar pendiente de los estudiantes que toman medicamentos y conocer cómo reaccionar si tienen crisis.
- Considerar si tiene algún grado de pérdida auditiva para hablar en el tono apropiado.
- Integrar a todos los estudiantes en las actividades sociales, de juegos y colaboración grupal.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Diseño de investigación

Esta investigación tiene un diseño no experimental, que consiste en manejar las variables sin manipular ninguna de ellas. Hernández et al. (2014) manifiesta que el diseño no experimental “*se realiza sin manipular deliberadamente variables*” (p.149). En este sentido, los participantes en la recolección de información no se exponen a estímulos controlados, sino que se observan naturalmente. En este caso, la información que se pretende extraer de los comportamientos y reacciones de los niños con discapacidad intelectual será por medio de observación e interacción natural.

- Tipo de estudio

El tipo de estudio es descriptivo, que según lo expresa Hernández et al. (2014) busca exponer “*las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunicades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a análisis*” (p. 92). En el contexto de esta investigación, esa descripción responde al hecho de utilizar el juego dramático en la atención de los niños con discapacidad intelectual y la influencia en sus comportamientos y rendimiento académico.

Por otra parte, la investigación es transversal puesto que se establece un tiempo específico para la recolección de la información, Esto lo explica Golcher (2012) diciendo que la investigación “*se realiza en un momento determinado y su propósito es estudiar el fenómeno en el presente*” (p. 168). Por lo cual, esta investigación, se realiza recurriendo a procedimientos e instrumentos que se aplican en una sola intervención o consulta con cada informante.

3.2 Población y Muestra

La población, según la descripción de Gómez (2012) consiste en la “*totalidad del fenómeno de estudio*” (p.88). Esto significa que al seleccionar un tema de estudio existen personas, elementos o fenómenos que componen la totalidad de dicho tema y por lo tanto, se incluyen en la población del estudio. En el contexto de esta investigación, se incluyen como población de estudio a doce docentes de la escuela Rubén Darío que atienden a estudiantes con discapacidad intelectual en los diferentes grupos de alumnos del colegio.

- Muestra

La muestra, según la describe Baena (2017) es la “*parte representativa del universo de estudio*” (p.125). y para determinarla se utilizan diferentes maneras, mediante las cuales el investigador escoge las unidades que necesita para obtener la información relevante de su investigación. En este estudio el muestreo utilizado es el aleatorio, por medio del cual, se escogen los individuos o elementos que el investigador considera necesarios para obtener la información fundamental del estudio.

En esta investigación, debido a que la población en estudio es pequeña, la muestra seleccionada está constituida por los doce docentes que atienden a los trece estudiantes con discapacidad intelectual en los diversos grupos de estudiantes

3.3 Variables

Variable 1: Juego dramático.

Definición conceptual:

Es un medio de expresión muy completo en el que se incluyen otras manifestaciones artísticas desde la representación escénica a la danza y expresión corporal, así como el lenguaje plástico y visual. (Kießling, 2015).

Definición operacional:

El juego dramático permite a los niños explorar y comunicar sus sentimientos, ya sea que pertenezcan o no a un personaje, o sencillamente para utilizar sus habilidades expresando lo que viven imaginariamente.

Variable 2: Rendimiento académico

Definición conceptual:

Según la Real Academia Española, el rendimiento académico consiste en el nivel de aprovechamiento y éxito que un estudiante tiene en sus estudios. Este concepto puede medirse a través de diversas variables, como calificaciones, puntajes en exámenes, asistencia a clases, entre otros.

Definición operacional:

El rendimiento académico se mide objetivamente mediante calificaciones numéricas o cualitativas que se obtienen mediante pruebas, exámenes, trabajos y proyectos que los estudiantes realizan durante un período de estudios y que indican cuál ha sido el progreso en su aprendizaje.

Variable 3: Discapacidad intelectual

Definición conceptual:

Es un trastorno que comienza durante el período de desarrollo y que incluye limitaciones del funcionamiento intelectual como también del comportamiento adaptativo en los dominios conceptual, social y práctico. (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013)

Definición operacional:

Debido a esta deficiencia de las funciones intelectuales, las personas sufren limitaciones en el razonamiento, la resolución de problemas, la planificación, el

pensamiento abstracto, el juicio, el aprendizaje académico y el aprendizaje a partir de la experiencia.

3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Esta investigación emplea para el ejercicio de recoger la información la técnica de la encuesta con preguntas cerradas y abiertas.

La encuesta, constituye una de las técnicas más utilizadas por cuanto que la información que se recoge de los sujetos seleccionados se convierte en datos fundamentales para efectos de comprobar conceptos, principios o experiencias relacionadas con el tema de estudio. (Martínez et al. 2023)

Se considera que la encuesta es una técnica muy eficaces para recibir información directa de los afectados por el fenómeno que se estudia. En este caso, las encuestas se aplican a los doce docentes que se encargan de atender a los estudiantes con discapacidad intelectual de la escuela Rubén Darío, en su aprendizaje y desarrollo humano. La finalidad es obtener información sobre el uso del juego dramático en el aula como una técnica que puede ayudar a los estudiantes con discapacidad intelectual en su rendimiento académico.

- Instrumentos:

En la encuesta se utiliza como instrumento un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas que cubren la temática del juego dramático como técnica didáctica para investigar en que grado influye en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

3.5 Procedimiento

Para la elaboración de esta investigación se siguieron los siguientes pasos:

- Se seleccionó el tema de investigación y se discutió hasta quedar definido.

- La información para realizar los diversos capítulos se logró con la búsqueda de libros, artículos y documentos de diversa índole, lo cual permitió viabilizar la confección de cada uno de ellos.
- Por la especialidad del tema hubo que hacer consultas a especialistas y orientación a los profesores encargados de guiar el trabajo.
- La elaboración de los instrumentos para recabar información se hizo consultando a los profesores asesores, para lograr un nivel de seguridad científica.
- Se aplicaron los instrumentos en la escuela especificada.
- Se realizó el análisis de la información para procesarla y presentarla con ayuda de herramientas estadísticas para más claridad y precisión de los datos obtenidos.
- Se revisó finalmente para obtener el pase a la sustentación.

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Con el fin de obtener la información directa sobre la influencia del juego dramático en el rendimiento académico de estudiantes con discapacidad intelectual, se realizó una encuesta a doce docentes que atienden a los grupos donde asisten estudiantes con dicha discapacidad, en la escuela Rubén Darío en Santiago de Veraguas. La encuesta se diseñó de acuerdo con el objetivo del estudio, orientado a determinar el impacto de esta herramienta didáctica en el rendimiento académico y participación de los estudiantes con discapacidad intelectual en el aula.

Los resultados encontrados se presentan mediante tablas, gráficas y comentarios pertinentes con el fin de mostrar las opiniones y experiencias de los docentes con más claridad estadística.

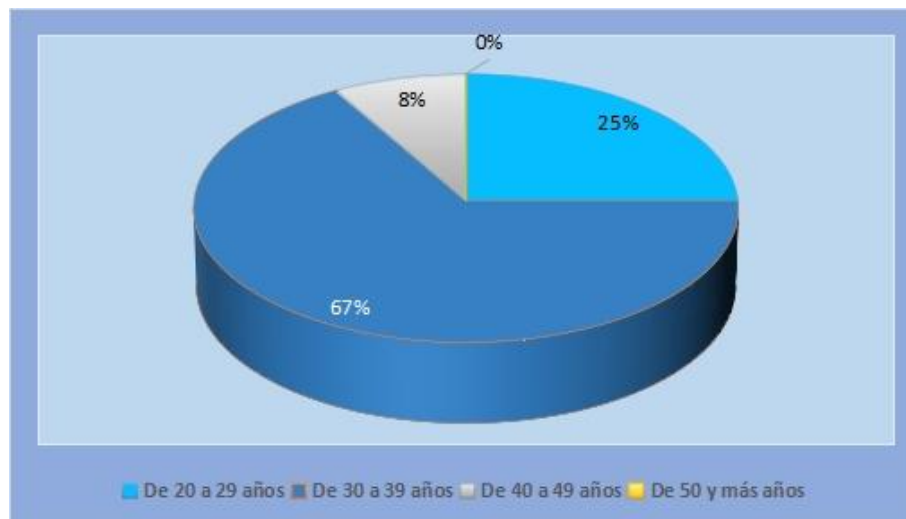
4.1. Encuesta a docentes

Tabla. 1 Edad de los docentes encuestados.

Rangos	F.A.	F.R.
Total	12	100%
De 20 a 29 años	3	25%
De 30 a 39 años	8	67%
De 40 a 49 años	1	8%
De 50 y más años	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 1. Edad de los docentes encuestados.



Fuente: Tabla 1.

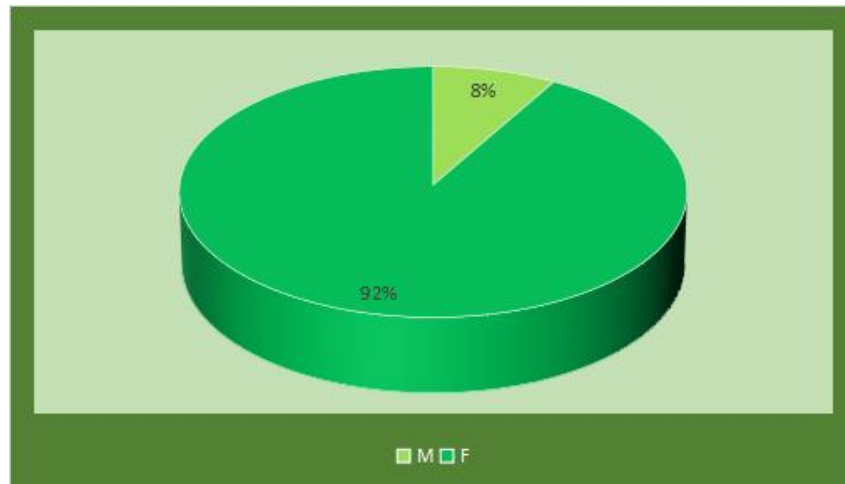
Se observa en la gráfica que la mayoría de los docentes pertenecen al segmento de 30 a 39 años que alcanzó un 67%, mientras que el segmento de 20 a 29 años se ubica en el segundo renglón con el 25%, después está el segmento de 40 a 49 años con el 8%. El segmento de más de 50 años no tiene representación en estos datos.

Tabla 2. Género de los docentes encuestados.

Género	F.A.	F.R.
Total	12	100%
Masculino	1	8%
Femenino	11	92%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 2. Género de los docentes encuestados.



Fuente: Tabla 2.

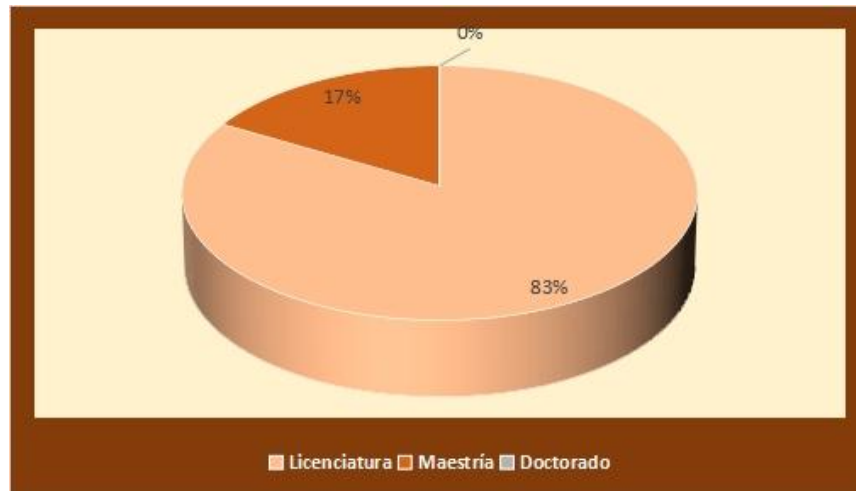
Como se puede apreciar en estos datos, el género dominante entre los docentes encuestados es el femenino con un 92%, mientras que el masculino marca el 8%.

Tabla 3. Nivel de estudios de los docentes encuestados.

Grado	F.A.	F.R.
Total	12	100%
Licenciatura	10	83%
Maestría	2	17%
Doctorado	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 3. Nivel de estudios de los docentes encuestados.



Fuente: Tabla 3.

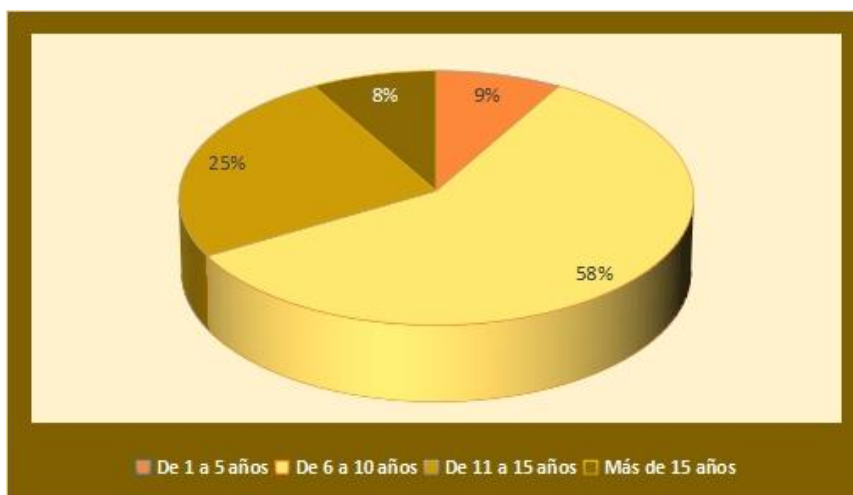
La mayoría de los docentes encuestados tiene una formación de licenciatura con el 83%, y el grado de maestría lo ostenta el 17%.

Tabla 4. Años de servicio de los docentes encuestados.

Rangos	F.A.	F.R.
Total	12	100%
De 1 a 5 años	1	8%
De 6 a 10 años	7	58%
De 11 a 15 años	3	25%
Más de 15 años	1	8%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 4. Años de servicio de los docentes encuestados.



Fuente: Tabla 4.

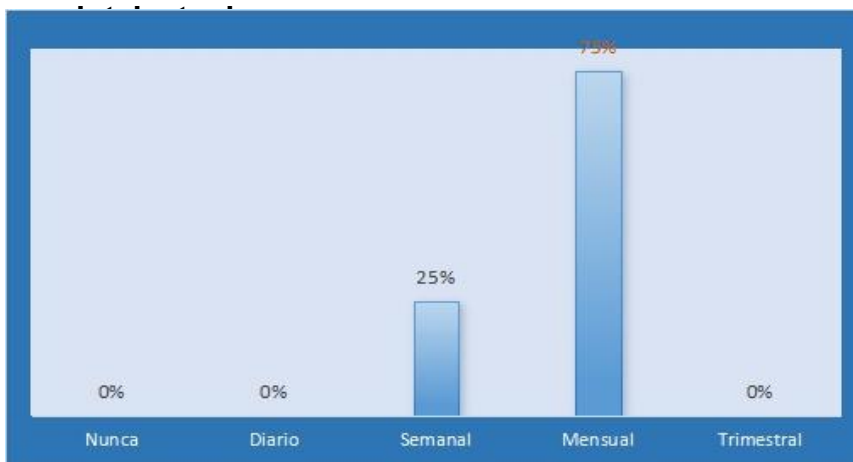
En relación con los años de servicio de los docentes encuestados, se presenta en la gráfica que la mayoría se encuentra en el rango de 6 a 10 años, con el 58%, en segundo lugar, están los docentes que tienen de 11 a 15 años con el 25%, mientras que el rango de 1 a 5 años marcó el 9% y el de más de 15 años obtuvo 8%. Con estos datos se puede considerar que los docentes tienen una experiencia en el trabajo educativo suficiente en relación con el tema de estudio.

Tabla 5. Frecuencia con que utilizan los docentes el juego dramático en sus clases con estudiantes con discapacidad intelectual.

Frecuencia	F.A.	F.R.
Total	12	100%
Nunca	0	0%
Diario	0	0%
Semanal	3	25%
Mensual	9	75%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 5. Frecuencia con que utilizan los docentes el juego dramático en sus clases con estudiantes con discapacidad intelectual.



Fuente: Tabla 5.

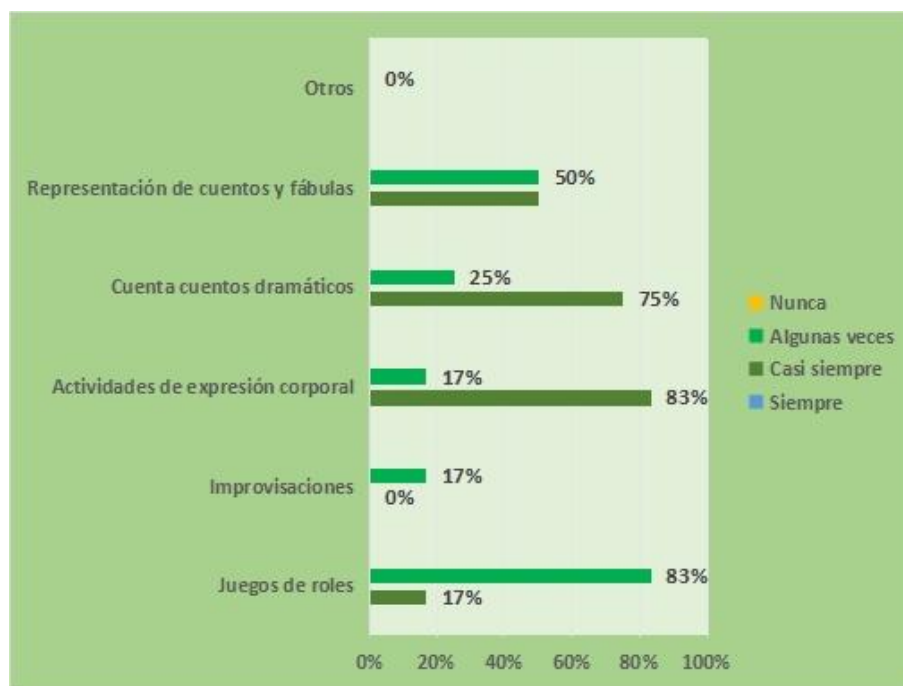
La frecuencia con que los docentes utilizan el juego dramático en sus clases se muestra en estos datos, en donde se ve que el 75% lo utilizan mensualmente, y el 25% lo hacen semanalmente. Se observa que ningún docente implementa esta técnica diariamente ni trimestralmente, pero todos, la utilizan en algún momento en sus clases.

Tabla 6. Tipos de actividades dramáticas empleadas con mayor frecuencia por los docentes.

Actividades	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.
Juegos de roles	0	0%	2	17%	10	83%	0	0%
Improvisaciones	0	0%	0	0%	2	17%	0	0%
Actividades de expresión corporal	0	0%	10	83%	2	17%	0	0%
Cuenta cuentos dramáticos	0	0%	9	75%	3	25%	0	0%
Representación de cuentos y fábulas	0	0%	6	50%	6	50%	0	0%
Otros	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 6. Tipos de actividades dramáticas empleadas con mayor frecuencia por los docentes.



Fuente: Tabla 6.

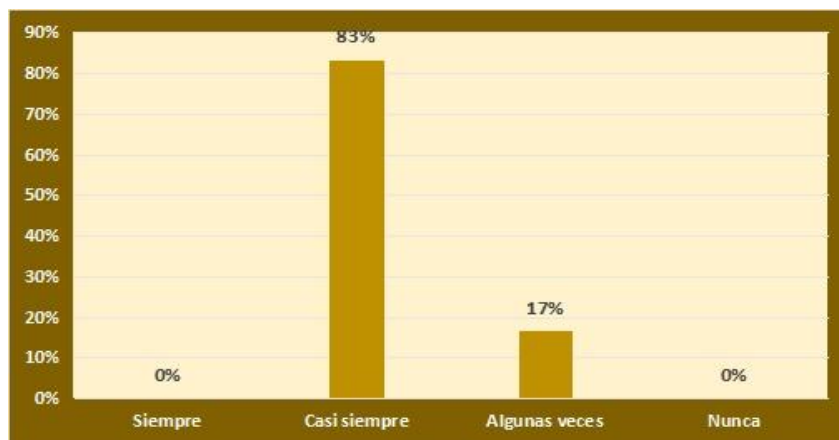
De acuerdo con las respuestas dadas por los docentes, aparece en la gráfica que las actividades dramáticas utilizadas con más frecuencia son las de expresión corporal, con el 83% de casi siempre y 17% en algunas veces; también la actividad de cuenta cuentos alcanza un 75% de casi siempre y 25% en algunas veces, mientras que la representación de cuentos y fábulas marca el 50% en casi siempre y el mismo porcentaje en algunas veces; la actividad de juegos de roles alcanza el 83% en la frecuencia de algunas veces y el 17% en casi siempre. Estos datos indican que los docentes mantienen una constante en el uso de actividades dramáticas, especialmente en las frecuencias de casi siempre y algunas veces.

Tabla 7. El juego dramático facilita la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en actividades grupales.

Frecuencia	F.A.	F.R.
Total	12	100%
Siempre	0	0%
Casi siempre	10	83%
Algunas veces	2	17%
Nunca	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 7. El juego dramático facilita la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en actividades grupales.



Fuente: Tabla 7.

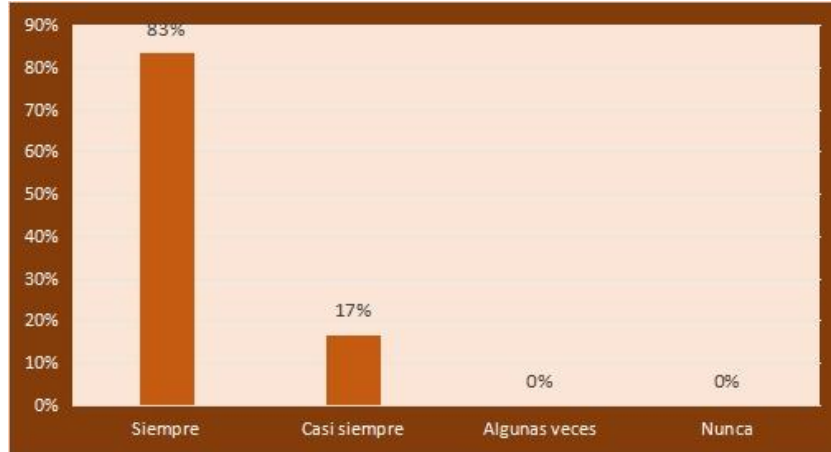
Respecto a si el juego dramático facilita la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual en actividades grupales, los docentes señalan con un 83% que casi siempre, y con un 17% que algunas veces. En este sentido se establece que, aunque no siempre se obtiene este resultado, el uso del juego dramático tiene una incidencia notable en facilitar la inclusión de los estudiantes en las actividades grupales.

Tabla 8. Al utilizar estrategias de juego dramático se observan mejoras en la comprensión de contenidos académicos.

Frecuencia	F.A.	F.R.
Total	12	100%
Siempre	10	83%
Casi siempre	2	17%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 8. Al utilizar estrategias de juego dramático se observan mejoras en la comprensión de contenidos académicos.



Fuente: Tabla 8.

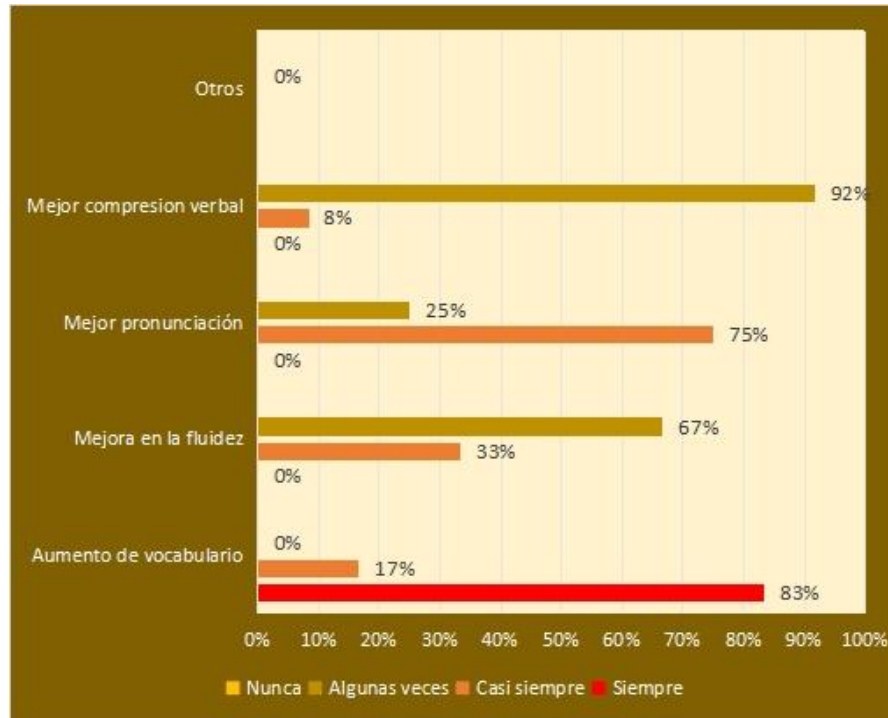
Es evidente, según lo muestra esta gráfica, que el uso del juego dramático produce mejoras en la comprensión de contenidos académicos, pues el 83% de los docentes opinan que siempre se logra este resultado, y el 17% afirma que casi siempre se logra.

Tabla 9. Cambios notados en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de actividades dramáticas.

Cambios en la expresión verbal	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.
Aumento de vocabulario	10	83%	2	17%	0	0%	0	0%
Mejora en la fluidez	0	0%	4	33%	8	67%	0	0%
Mejor pronunciación	0	0%	9	75%	3	25%	0	0%
Mejor comprensión verbal	0	0%	1	8%	11	92%	0	0%
Otros	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 9. Cambios notados en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de actividades dramáticas.



Fuente: Tabla 9.

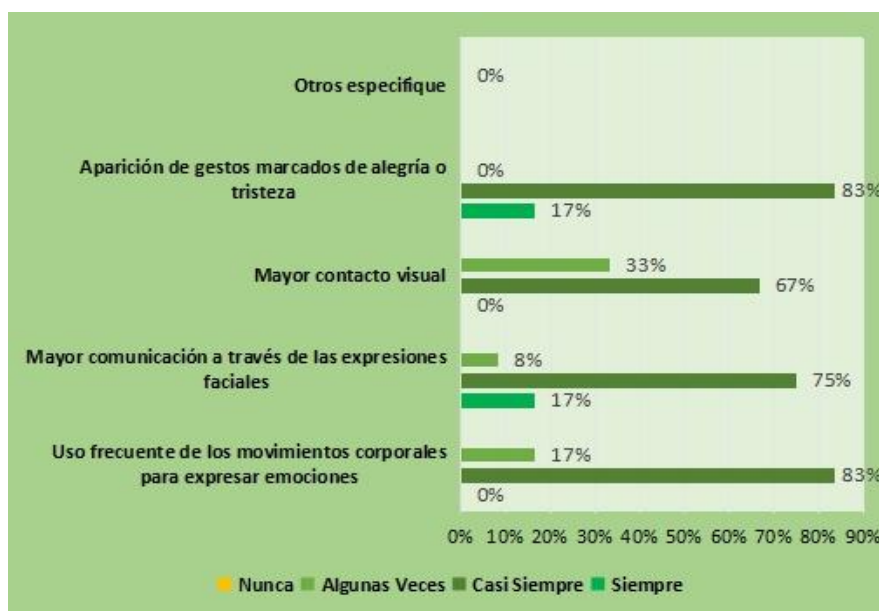
Acerca de los cambios en la expresión verbal que se notan en los estudiantes en el transcurso de las actividades dramáticas, los docentes consideran en un 92% que en la mejor comprensión verbal se logra algunas veces y el 8% dice que casi siempre; en la mejor pronunciación, el 75% de los docentes manifiesta que casi siempre se logra, y el 25% lo hace algunas veces; en cuanto a la fluidez de la expresión verbal, el 67% indica que se logra algunas veces, y el 33% que casi siempre; en el aumento de vocabulario, los docentes dicen que siempre hay cambios en un 83% y el 17% dice que casi siempre. Estos niveles que se muestran en estos datos expresan que las actividades dramáticas repercuten positivamente en la expresión verbal.

Tabla 10. Cambios notados en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de actividades dramáticas.

Cambios en la expresión no verbal	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.
Uso frecuente de los movimientos corporales para expresar emociones	0	0%	10	83%	2	17%	0	0%
Mayor comunicación a través de las expresiones faciales	2	17%	9	75%	1	8%	0	0%
Mayor contacto visual	0	0%	8	67%	4	33%	0	0%
Aparición de gestos marcados de alegría o tristeza	2	17%	10	83%	0	0%	0	0%
Otros	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 10. Cambios notados en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de actividades dramáticas.



Fuente: Tabla 10.

En cuanto a la expresión no verbal, esta gráfica muestra que el 83% de los docentes advierten cambios casi siempre en los movimientos corporales para

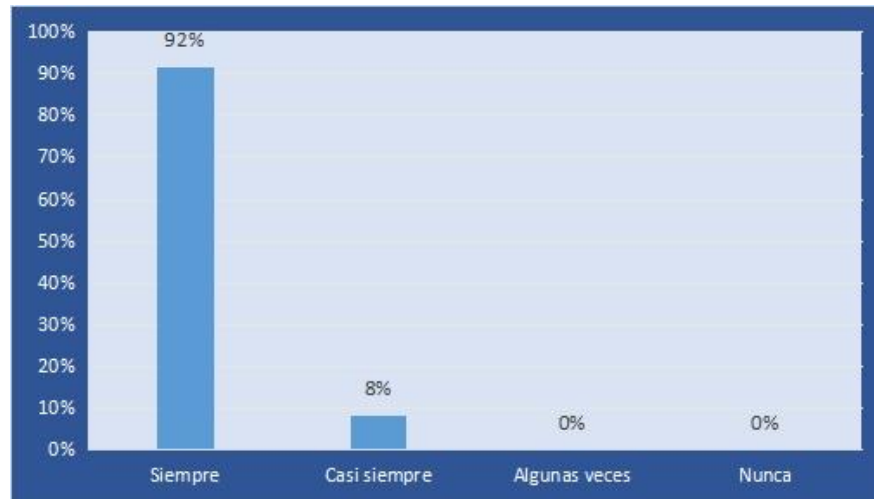
expresar emociones, y el 17% los señalan en algunas veces; en la comunicación a través de expresiones faciales, los docentes afirman con un 17% que siempre se dan, con un 75%, dicen que casi siempre y con 8%, algunas veces; en el mayor contacto visual, el 67% admite que casi siempre se dan cambios, y el 33%, algunas veces; en los gestos marcados de alegría o tristeza, los docentes manifiestan con un 17% que siempre ocurren, y el 83%, casi siempre.

Tabla 11. El juego dramático contribuye al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes con discapacidad.

Frecuencia	F.A.	F.R.
Total	12	100%
Siempre	11	92%
Casi siempre	1	8%
Algunas veces	0	0%
Nunca	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 11. El juego dramático contribuye al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes con discapacidad.



Fuente: Tabla 11.

La contribución del juego dramático al desarrollo de habilidades sociales se muestra en esta gráfica, donde los docentes indican con un 92% que siempre ocurre, y un 8%, casi siempre. Este resultado muestra que en el aspecto de las habilidades sociales de los estudiantes con discapacidad el juego dramático contribuye a su desarrollo.

Tabla 12 Reacciones emocionales de los estudiantes con discapacidad ante las actividades de juego dramático (motivación, alegría, ansiedad, rechazo).

Reacciones	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.
Alegría (sonrisas amplias, risa, contagiosa, mayor interacción con los compañeros)	1	8%	11	92%	1	8%	0	0%
Rechazo (niegan a participar, aparecen comportamientos disruptivos, se aíslan de la actividad)	0	0%	2	17%	10	83%	0	0%
Ansiedad (movimientos inquietos, muecas, miradas nerviosas)	0	0%	9	75%	3	25%	0	0%
Motivación (participan activamente, aparecen comportamientos colaborativos, aparecen comentarios entusiastas)	11	92%	1	8%	0	0%	0	0%
Otros	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 12. Reacciones emocionales de los estudiantes con discapacidad ante las actividades de juego dramático (motivación, alegría, ansiedad, rechazo).



Fuente: Tabla 12.

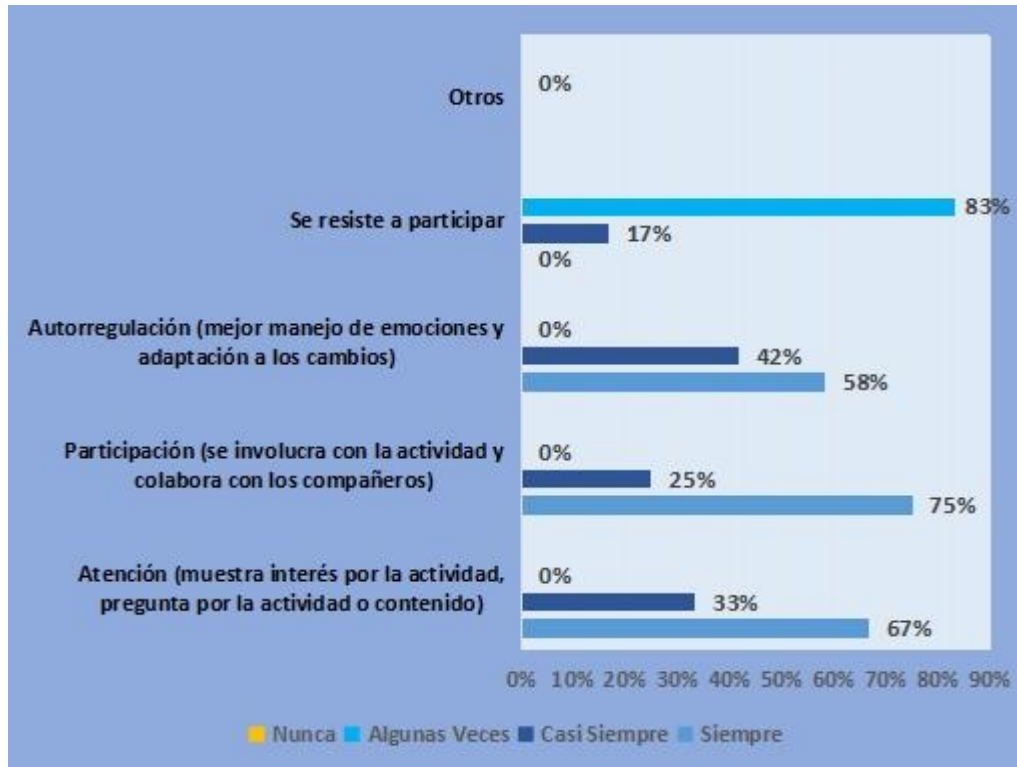
En cuanto a las reacciones emocionales de los estudiantes con discapacidad por las actividades del juego dramático, se aprecia en esta gráfica que en la motivación se producen casi siempre, según el 92% de los docentes, y algunas veces, según el 8%; ansiedad se produce casi siempre, según el 75%, y algunas veces, según el 25%; la reacción de rechazo se produce algunas veces según el 83%, y casi siempre, según el 17%; la reacción de alegría, ocurre siempre según el 8%; casi siempre según el 92% y algunas veces según el 8%. Según estas mediciones, las reacciones emocionales ocurren con más inclinación hacia lo positivo de la conducta.

Tabla 13. Cambios notados en la conducta (atención, participación, autorregulación) durante las sesiones de juego dramático.

Conductas	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.
Atención (muestra interés por la actividad, pregunta por la actividad o contenido)	8	67%	4	33%	0	0%	0	0%
Participación (se involucra con la actividad y colabora con los compañeros).	9	75%	3	25%	0	0%	0	0%
Autorregulación (mejor manejo de emociones y adaptación a los cambios).	7	58%	5	42%	0	0%	0	0%
Se resiste a participar.	0	0%	2	17%	10	83%	0	0%
Otros	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 13. Cambios notados en la conducta (atención, participación, autorregulación) durante las sesiones de juego dramático).



Fuente: Tabla 13.

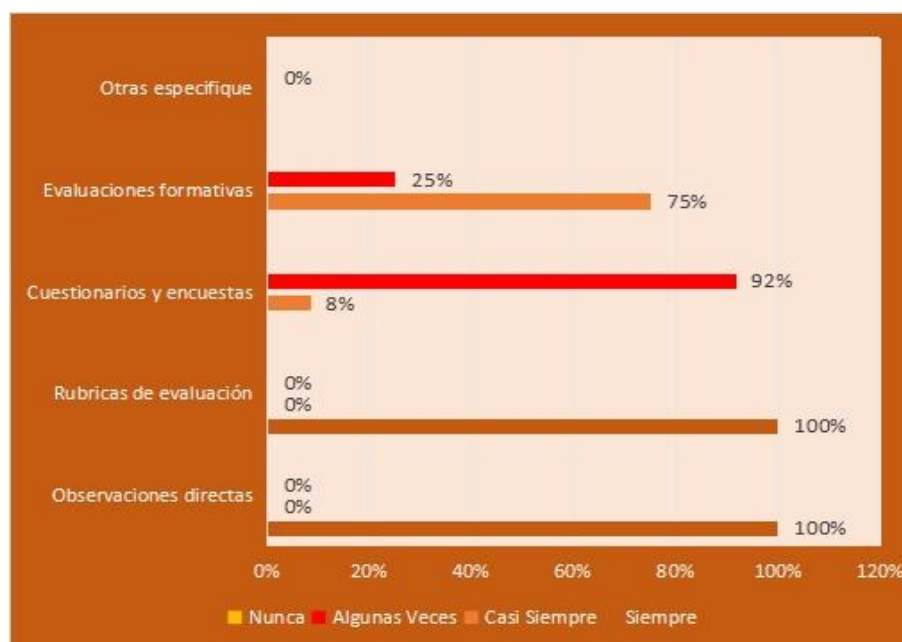
Los cambios en la conducta durante las sesiones de juego dramático se extienden siempre a la atención, en un 67%, y casi siempre en un 33%; en la participación y colaboración con los compañeros, ocurre siempre en un 75% y casi siempre en un 25%; en la autorregulación y manejo de emociones, se da siempre en un 58% y casi siempre, en un 42%; en la resistencia a participar, ocurre casi siempre en un 17% y algunas veces en un 83%. Este es un cuadro de conductas en donde se aprecian los cambios positivos de conducta durante las sesiones de juego dramático.

Tabla 14. Instrumento utilizado para evaluar el impacto del juego dramático en el aprendizaje de los estudiantes.

Impacto en el aprendizaje de contenidos.	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.
Observaciones directas	12	100%	0	0%	0	0%	0	0%
Rúbricas de evaluación	12	100%	0	0%	0	0%	0	0%
Cuestionarios y encuestas	0	0%	1	8%	11	92%	0	0%
Evaluaciones formativas	0	0%	9	75%	3	25%	0	0%
Otros	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 14. Instrumento utilizado para evaluar el impacto del juego dramático en el aprendizaje de los estudiantes.



Fuente: Tabla 14.

Los instrumentos utilizados por los docentes para evaluar el impacto del juego dramático en el aprendizaje de los contenidos, aparece en esta gráfica en donde

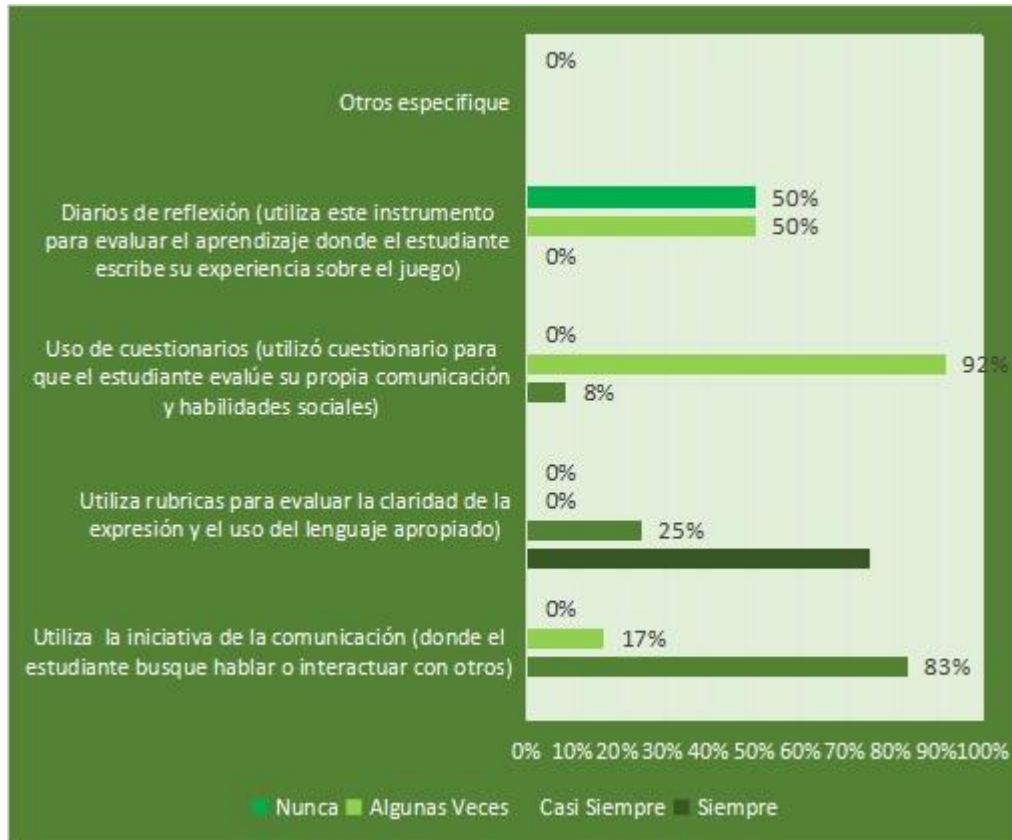
el 100% de los docentes realizan observaciones directas, y también el 100% de utiliza rúbricas de evaluación; el uso de cuestionarios y encuestas, marcan 92% algunas veces y 8% casi siempre; las evaluaciones formativas, alcanzan 75% casi siempre y 25% algunas veces.

Tabla 15. Impacto en la comunicación y habilidades sociales.

Impacto en la comunicación y habilidades sociales	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.
Utiliza la iniciativa de la comunicación (donde el estudiante busque hablar o interactuar con otros)	0	0%	10	83%	2	17%	0	0%
Utiliza rúbricas (para evaluar la claridad de la expresión y el uso del lenguaje apropiado).	9	75%	3	25%	0	0%	0	0%
Uso de cuestionarios (utilizó cuestionario para que el estudiante evalúe su propia comunicación y habilidades sociales).	0	0%	1	8%	11	92%	0	0%
Diarios de reflexión (utiliza este instrumento para evaluar el aprendizaje donde el estudiante escribe su experiencia sobre el juego).	0	0%	0	0%	6	50%	6	50%
Otros	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 15. Impacto en la comunicación y habilidades sociales.



Fuente: Tabla 15.

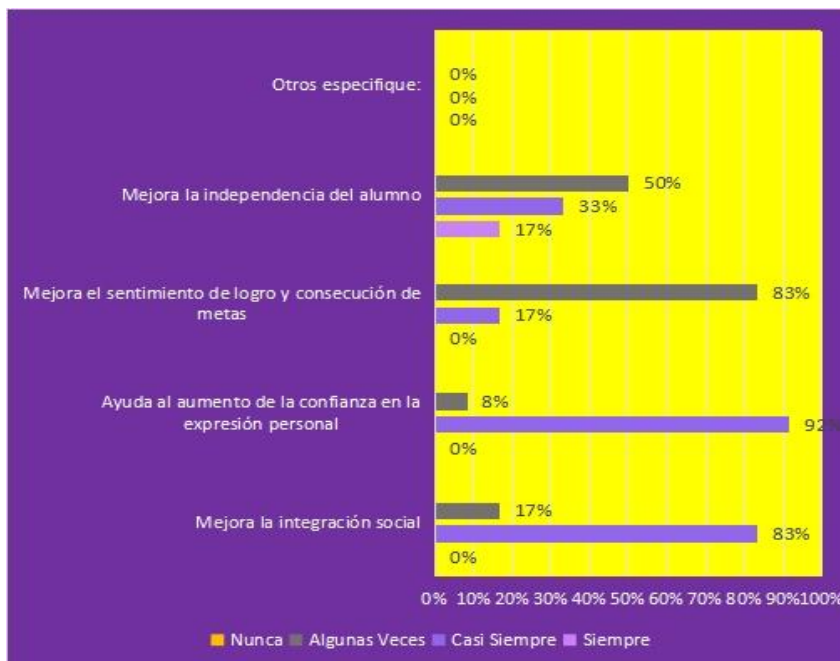
Los instrumentos utilizados para evaluar el impacto en la comunicación y habilidades sociales aparecen en esta gráfica donde los docentes usan casi siempre la iniciativa de la comunicación con un 83%, y algunas veces con el 17%; también utilizan siempre rúbricas para evaluar la claridad de expresión y el lenguaje apropiado con un 75%, y algunas veces con el 25%; el uso de cuestionarios para que el estudiante se evalúe, alcanza 8% casi siempre, y 92% algunas veces; los diarios de reflexión, marcan 50% en algunas veces y también 50% en nunca.

Tabla 16. Impacto en la autonomía y autoestima.

Impacto en la autonomía y autoestima	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca	
	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.	F.A.	F.R.
Mejora la integración social.	0	0%	10	83%	2	17%	0	0%
Ayuda al aumento de la confianza en la expresión personal.	0	0%	11	92%	1	8%	0	0%
Mejora el sentimiento de logro y consecución de metas.	0	0%	2	17%	10	83%	0	0%
Mejora la independencia del alumno.	2	17%	4	33%	6	50%	0	0%
Otros	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada por Carlos Vega-2025.

Gráfica 16. Impacto en la autonomía y autoestima.



Fuente: Tabla 16.

Se refleja en esta gráfica el uso de instrumentos para evaluar el impacto en la autoestima y autonomía de los estudiantes, en donde la mejora de la integración social marca casi siempre un 83%, y un 17% algunas veces, el aumento de la confianza en la expresión personal, indica un 92% casi siempre y un 8% algunas

veces; en el sentimiento de logro y consecución de metas, marca un 17% casi siempre y un 83% en algunas veces; en la independencia del alumno, aparece un 17% en siempre, un 33% en casi siempre y un 50% en algunas veces. Se recoge que, en general, el impacto en este aspecto tiende a conductas positivas.

La última pregunta de la encuesta se refiere a las recomendaciones que proponen los docentes para mejorar la aplicación del juego dramático como estrategia pedagógica en el contexto de educación especial.

Los docentes, fundamentados en las experiencias obtenidas en sus actividades relacionadas con el juego dramático ofrecen algunas recomendaciones en el contexto de la educación especial:

- Diseñar juegos dramáticos que recojan situaciones de la vida cotidiana de los estudiantes, tomando en cuenta las capacidades de los estudiantes.
- Utilizar recursos sencillos, que faciliten la implementación de la estrategia con más frecuencia.
- Programar prácticas y ensayos con el fin de realimentar el tema que se quiere representar y permitir que los estudiantes profundicen en sus roles.
- Incentivar a los estudiantes al dominio de expresiones verbales y no verbales, con el fin de enriquecer su vocabulario y su actuación gestual.
- Promover el sentido de trabajo en equipo para acrecentar la empatía y la participación entre los estudiantes.
- Utilizar los instrumentos de evaluación que permitan reflejar el progreso de los estudiantes con discapacidad intelectual en los aprendizajes que se promueven mediante el juego dramático.

4.2. Comentario a los resultados.

Los docentes encuestados tienen una experiencia acumulada en sus años de servicios en la especialidad y la mayoría están entre los 6 y 15 años de labor educativa, lo que facilita la implementación de estrategias de participación entre los estudiantes, entre las que se encuentra el juego dramático.

La frecuencia predominante con que los docentes utilizan el juego dramático en sus clases con estudiantes que tienen discapacidad intelectual es la mensual, lo que indica que la implementación de este tipo de estrategia implica más tiempo de preparación y tener en cuenta los objetivos pedagógicos que se quieren alcanzar en los diversos temas de estudio.

Los docentes afirman que, dentro de las actividades dramáticas, las más empleadas con las de expresión corporal y la representación de cuentos dramáticos. Para organizar este tipo de actividad, se deben adaptar los diálogos y escenas tomando en cuenta el nivel de comprensión que tienen los estudiantes, así como el uso de materiales sencillos para que la representación sea lo más significativa posible. A esto se agrega, que la implementación de este tipo de representación exige prácticas para que los participantes asimilen el significado y alcance de sus papeles. Durante la representación del juego, los participantes deben mostrar el máximo interés y disposición para que sus gestos, diálogos y acciones transmitan con naturalidad lo que comprendieron.

En relación con el punto sobre si el juego dramático facilita la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en actividades grupales, los docentes manifestaron que casi siempre ocurre. Generalmente, la participación de los estudiantes en este tipo de actividad despierta en ellos el interés por compartir e interactuar, lo cual es una oportunidad para aumentar la seguridad en sí mismos.

Por otra parte, la interpretación de un rol en el juego dramático lleva a los estudiantes a expresar sentimientos que muchas veces desconocen y esa

vivencia les hace más atentos a las emociones que sienten ellos mismos y los demás.

Acerca de la mejora en la comprensión de contenidos académicos por parte de los estudiantes a través de la práctica del juego dramático, los docentes señalaron en su gran mayoría (83%) que este resultado siempre ocurre. El hecho de representar escenas con temas académicos, lleva a los estudiantes a conectar esos temas con el terreno de las acciones y este movimiento de la idea a la acción les ayuda a retener con más duración el significado de los conceptos involucrados. Además, los estudiantes deben recordar diálogos y mantenerse dentro de la exigencia de un rol, y eso les ayuda a desarrollar la retención.

Acerca de los cambios que han notado los docentes en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de las actividades dramáticas, el resultado obtenido indica que siempre hay un aumento de vocabulario (83%) y casi siempre se mejora la fluidez y la pronunciación. Es común que los estudiantes, al aprender nuevas palabras las relacionan inmediatamente con la situación que dramatizan, lo que incide en un aprendizaje y aplicación de términos que les facilita su expresión verbal. Lo mismo ocurre con la repetición de diálogos, pues los estudiantes adquieren más seguridad y espontaneidad en su uso.

En relación con la expresión no verbal, los docentes admiten que el juego dramático aumenta siempre en los estudiantes la comunicación a través de expresiones faciales (92%) y de gestos marcados de alegría o tristeza (100%). También sobresale casi siempre la expresión de emociones por los movimientos corporales (83%), todo lo cual, es un enriquecimiento en la expresión no verbal.

Notan los docentes, que la exigencia de mirar al otro a los ojos, casi siempre incrementa la expresión a través del contacto visual (67%).

Respecto a si existe contribución del juego dramático en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, los resultados muestran que los docentes observan que siempre hay una contribución (92%) en este aspecto. Se deduce con relativa facilidad que el aumento de vocabulario y diálogos, el desarrollo de la expresión facial y corporal, son factores que pueden contribuir de manera positiva en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes, entre las cuales está la empatía y el trabajo en equipo.

Entre las reacciones emocionales que muestran los estudiantes con discapacidad intelectual ante las actividades de juego dramático, está la motivación, que los docentes apuntan siempre (92%); también la alegría aparece casi siempre (92%), y tanto el rechazo (17%) como la ansiedad (75%) se anotan casi siempre. Es decir, en estas reacciones se dan algunas positivas y otras que aluden a dificultades comunes.

En relación con los cambios de conducta en los estudiantes durante las sesiones de juego dramático, los docentes anotan que siempre se dan en la atención (67%), en la participación (75%), y en la autorregulación (58%). En general, la comprensión del juego y la adaptación a las exigencias que tiene llevan a despertar y aumentar el interés de los estudiantes lo que produce los cambios de conducta identificados por los docentes.

Sobre los instrumentos para evaluar el impacto del juego dramático en el aprendizaje de sus estudiantes, los docentes manifiestan que en el aprendizaje de contenidos siempre utilizan las observaciones directas (100%) y también las rúbricas de evaluación (100%). Los instrumentos de cuestionarios, encuestas y evaluaciones formativas se utilizan casi siempre, con el fin de conocer cual es dicho impacto. Se desprende de estos datos que con el uso de las observaciones directas y las rúbricas se puede identificar con más precisión los cambios que se producen en el aprendizaje de los contenidos ya que esos instrumentos se aplican directa e inmediatamente.

Los instrumentos utilizados por los docentes para evaluar el impacto en la comunicación y habilidades sociales son diversos, y según los datos obtenidos, sobresale el uso de rúbricas para evaluar la claridad de expresión y el uso del lenguaje apropiado. Los docentes utilizan siempre (75%) este instrumento. Sin embargo, los otros instrumentos como la iniciativa de comunicación, los cuestionarios y diarios de reflexión también pueden aportar indicadores para conocer el impacto del juego dramático en la comunicación y habilidades sociales.

Para evaluar el impacto del juego dramático en la autonomía y autoestima de los estudiantes, los datos recabados en la consulta a los docentes, muestran que dicho impacto se refleja siempre en la mejora de la independencia de los alumnos ((50%) y casi siempre, en la integración social (83%) y en la confianza en la expresión personal (92%). Con esto se puede afirmar que el juego dramático es una técnica muy provechosa para influir en la mejora de muchos aspectos del aprendizaje en los estudiantes con discapacidad intelectual.

CONCLUSIONES

Las conclusiones de esta investigación se presentan tomando en cuenta los objetivos planteados y los resultados obtenidos en la consulta realizada con los docentes de los estudiantes con discapacidad intelectual.

- El juego, en cualquiera de sus tipos, es una de las actividades aceptadas por los estudiantes, ya que ayuda a mejorar la conducta y participación del mismo en el proceso de aprendizaje. (Ver grafica 13, p.69.)
- Las actividades dramáticas que los docentes implementan con más frecuencia en sus clases son las de expresión corporal y los cuentos dramáticos, con la finalidad de despertar el interés y la motivación en los estudiantes. (Ver gráfica 6, p.58.)
- Los docentes manifiestan que los juegos dramáticos facilitan en gran medida la inclusión de los estudiantes con discapacidad intelectual en actividades grupales con la consiguiente interacción y participación social. (Ver gráfica 7, p.60.)
- El impacto de los juegos dramáticos se consigue en distintas áreas de los procesos educativos, tales como: mejora en la comprensión de contenidos académicos, cambios positivos en la expresión verbal, no verbal y desarrollo de habilidades sociales. (Ver gráfica 8, 9, 10 y 11, p.61 y ss.)
- Los beneficios que los estudiantes con discapacidad logran en sus reacciones emocionales se perciben en la motivación, la alegría de participar, y en el dominio de la ansiedad ante los retos que suponen los juegos dramáticos. (Ver gráfica 12, p.67)
- Los cambios positivos que ocurren en la conducta de los estudiantes con discapacidad intelectual al participar en el juego dramático pasa por el

aumento de la atención, la participación y la autorregulación de las emociones y adaptación a los cambios. (Ver gráfica 13, p.69)

- Los docentes utilizan instrumentos para la evaluación del impacto del juego dramático en los procesos de los estudiantes con discapacidad intelectual, entre los cuales sobresalen las observaciones directas y las rúbricas, así como iniciativas de comunicación, cuestionarios y diarios de reflexión cuyo objetivo es aumentar la autonomía y la autoestima. (Ver gráfica 14, p.70)

LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES

Limitaciones

Entre las limitaciones más preocupantes al realizar este trabajo de investigación se encuentran las siguientes:

- Metodológicas: El tamaño de la población para recolectar la información era pequeño, tanto de los docentes que atienden a niños con discapacidad intelectual, como del número de niños con esta discapacidad. Por esta razón, la muestra que se determinó involucró a la población completa de docentes y estudiantes que reunían las características para la investigación.
- Los estudiantes con discapacidad intelectual presentan diversos niveles y características, por lo cual, resulta complejo establecer conclusiones uniformes.
- Recursos: En este apartado una de las limitantes es el tiempo, por las múltiples actividades que conforman mi horario.
- Formación: Los docentes, en general, no tienen formación de técnicas teatrales o dramáticas, lo que puede afectar la precisión en las respuestas requeridas en el tema investigado.

Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos, se presentan las siguientes sugerencias y recomendaciones:

- Intensificar entre las estrategias y técnicas de enseñanza del juego las actividades dramáticas por los beneficios que se obtienen al implementarlas en los procesos de aprendizaje con los estudiantes con discapacidad intelectual .
- Incluir entre los guiones que existen para implementar juegos dramáticos aquellas situaciones cotidianas que viven los estudiantes en su medio como temas de representación dramática.
- Aumentar la frecuencia en que se utilizan las actividades dramáticas en el aula, con el fin de que se vuelvan más familiares en los procesos de aprendizaje de los estudiantes con discapacidad intelectual.
- Proyectar los juegos dramáticos implementados en el aula a toda la comunidad educativa, con el fin de demostrar con más amplitud el trabajo que se realiza con mucho esfuerzo dentro del aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amorsystemic.(2025). *¿Qué es juego de roles?. ¿Qué es: Juego de roles? Definición y beneficios*
- American Psychiatric Association DSM-5. (2014). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-5. Editorial Médica Panamericana.
- Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo AAIDD (2011) Discapacidad Intelectual. Definición, clasificación y sistemas de apoyo. 11a edición. Alianza Editorial.
- Andrés, T. (s.f.). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. [Vigotsky y Su Teoría Constructivista Del Juego | PDF | Constructivismo \(filosofía de la educación\) | Conceptos psicologicos](#)
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.
- Avramidis, E., & Norwich, B. (2002). Actitudes de los docentes hacia la integración/inclusión: Una revisión de la literatura. *Revista Europea de Educación Especial*, 17(2), 129-147. <https://doi.org/10.1080/08856250210129056>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. 3a edición. Grupo Editorial Paria.
- Baldwin, P. (2014). *El arte dramático aplicado a la educación*. Ediciones Morata, S.L.
- Bamford, A. (2014). *Artes y emociones que potencian la creatividad*. Informe Fundación Botín 2014. Santander: Fundación Botín.
- Barrios, D. L., Millán de Pérez, M., y Sarmiento, Y. (2020). *Guía de Orientación para el Docente que Atiende Estudiantes con Discapacidad Intelectual*. Instituto Panameño de Habilitación Especial (IPHE). <https://www.iphe.gob.pa/storage/documentos/824/guia-de-discapacidad-inelectual-9e0ae1c0ad195ffc9afae0378ac342a3-1684763719.pdf>

- Bueno, D. (2019). *Neurociencia para educadores*. Editorial: Octaedro.
- Concepto de. (2025). *Rendimiento académico según autores*. Rendimiento Académico Según Autores: Información Completa, Definición, Ejemplos y Más
- Cruz, V. (s.f.). *Relación entre juego y habilidades matemáticas*. ▷ Relación entre juego y habilidades matemáticas Análisis optimizado | PSICOLOGÍANOVA
- Cuesta, J., De la Fuente, R. y Ortega., T. (2019). Discapacidad intelectual: una interpretación en el marco del modelo social de la discapacidad. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, vol. 10, núm. 18. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=588662103007>
- Díaz, D., y Salinas, M. (2017). *La pragmática puesta en práctica: Juegos como medio para el desarrollo de habilidades comunicativas*. (Tesis). Universidad Diego Portales.
- Eines, J. y Mantovani, A. (1985). *El juego dramático*. Ministerio de Educación. Madrid.
- Fernández, Y., Ortiz, M. y Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *InfoHEM*, 13(1): 38-56.
- Florian, L., & Linklater, H. (2010). Preparando a los docentes para la educación inclusiva: Una revisión sistemática de la literatura internacional. *Enseñanza y Educación del Profesorado*, 26(3), 433-444. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2009.10.006>
- Gólcher, I. (2012). *Escriba y sustente su tesis Metodología para la investigación*. Panamá: Editorial Letras Panameñas.
- Gómez, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Editorial Tercer Milenio.
- González, J. (2021). El desarrollo cognitivo a través del juego dramático. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, año 17, N° 16, vol. 1, enero - junio.
- González, J., Tapia, D., Vele, D. y Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*. Vol. 7, No. 2, p.p. 1815-1825.

- González, M. (2022). *Dramatización de historias reales: la efectiva fusión de realidad y ficción*. Dramatización de Historias Reales: La Efectiva Fusión de Realidad y Ficción [2025]
- González, M. (2022). Percepción docente sobre la inclusión educativa en el aula. *Revista de Educación Inclusiva*, 15(1), 45-60. <https://doi.org/10.1234/revi2022.0101>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta Edición. McGraww-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Jiménez, A. (2007). *Conceptos y tipologías de la discapacidad*. Documentos y normativas de clasificación más relevantes. En De Lorenzo, R. y Pérez Bueno, L. C. (Eds.): *Tratado sobre Discapacidad.*, (pp. 177-184). Editorial Thompson Reuters Aranzadi.
- Kiessling, C. (2015). *El juego dramático en educación infantil*. Universidad Internacional de la Rioja. UNIR. [El juego dramático en educación infantil](#)
- Luckaasson, R. et al. (2002). *Retraso mental*. Definición, clasificación y sistemas de apoyo. 10º edición. Alianza Editorial.
- Martínez, M. (2023). *Percepción docente sobre la educación inclusiva*. Percepción docente sobre la educación inclusiva
- Martínez, J., Acevedo, C. y Cárdenas M. (2023). *Laboratorio interdisciplinar de Ciencias y Procesos Humanos (LICPH)*. content
- Mercer, N. (2002). *Palabras y pensamientos: Cómo usamos el lenguaje para pensar juntos*. Nueva York: Routledge.
- Moreira, K. (2017). El juego dramático como factor de desarrollo en la primera infancia. Universidad de la República. [2022_Curso_OMEPE](#)
- Neves, A., Nieva, C. y Martínez, L. (2023). Juego simbólico y el juego dramático infantil: contrastes y sinergias conceptuales y contextuales. *Entrelíneas*, 52, diciembre.
- OMS. (2020). Informe mundial sobre la discapacidad. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/publications/i/item/world-report-on-disability>

- OMS. (2025). *Trastornos mentales*. Trastornos mentales
- Orozco, L. (2023). *La importancia de los juguetes seguros en el neurodesarrollo de los niños*. 226.04.pdf
- Piaget, J. (2005). *Inteligencia y afectividad*. Editorial Aique.
- Quintero, G. (2016). *Dramatización o juego de roles*. 6Recursos-Dramaticos.pdf
- Sánchez, A. (2022). *El juego dramático para niños: beneficios y características*. El juego dramático para niños: características y beneficios
- Schifter, L., et al. (2018). El impacto de la educación inclusiva en el rendimiento académico: Un metaanálisis. *Revista de Educación Especial*, 52(3), 145-158. <https://doi.org/10.1177/0022466917742545>
- Siglosteatro. (s.f.). *Técnicas de improvisación en el aula: Métodos y enfoques*. Técnicas de improvisación en el aula: métodos y enfoques
- Soler, G., López, L. y Duarte, J. (2018). *El juego dramático, una estrategia para mejorar la expresión oral*.
- Tantaléan, R. (2019). *La discapacidad*. <https://dialnet.unirioja.es>
- Tomlinson, C. A. (2001). *Cómo diferenciar la instrucción en aulas de diversidad*. ASCD.
- UNESCO. (2021). *Informe de seguimiento de la educación mundial 2021: Inclusión y educación: Todos los medios son todos*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376460>
- UNICEF (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. *Boletín Oficial del Estado*, 56. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Vygotsky, L. S. (2005). *Psicología del arte*. México: Fontamara

ANEXOS



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
Facultad de Educación Especial

Encuesta a Docentes de Educación Especial

Objetivo:

Evaluar el impacto del juego dramático en el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad intelectual del Centro Educativo Rubén Darío. Con la finalidad de recabar información importante realizo un estudio titulado:

INFLUENCIA DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL EN LA ESCUELA RUBÉN DARÍO.

Indicaciones: Marque con un gancho (✓) la respuesta seleccionada.

PRIMERA PARTE: DATOS PERSONALES

1. Edad _____

2. Genero: F M

3. Nivel Educativo _____

4. Años de servicio _____

SEGUNDA PARTE: DATOS GENERALES DEL ESTUDIO

5 ¿Con qué frecuencia utiliza el juego dramático en sus clases con estudiantes con discapacidad intelectual?

Nunca	Diario	Semanal	mensual	trimestral

6 ¿Qué tipo de actividades dramáticas emplea con mayor frecuencia?

	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
Juegos de roles				
Improvisaciones				
Actividades de expresión corporal				
Cuenta cuentos dramáticos				
Representaciones de cuentos o fabulas				

Otros: _____				
--------------	--	--	--	--

7 ¿Considera que el juego dramático facilita la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en actividades grupales?

Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca

8 ¿Ha observado mejoras en la comprensión de contenidos académicos cuando se utilizan estrategias de juego dramático?

Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca

9 ¿Qué cambios ha notado en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de actividades dramáticas?

Cambios en la expresión verbal	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
Aumento de vocabulario				
Mejora en la fluidez				
Mejor pronunciación				
Mejor comprensión verbal				
Otros indique: _____				

Cambios en la expresión no verbal	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
Uso frecuente de los movimientos corporales para expresar emociones				
Mayor comunicación a través de las expresiones faciales				
Mayor contacto visual				
Aparición de gestos marcados de alegría o tristeza				
Otros especifique _____				

10 ¿El juego dramático ha contribuido al desarrollo de habilidades sociales en sus estudiantes con discapacidad?

Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca

11 ¿Cómo reaccionan emocionalmente los estudiantes con discapacidad ante las actividades de juego dramático (motivación, alegría, ansiedad, rechazo)?

	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
Alegría (sonrisas amplias, risa contagiosa, mayor interacción con los compañeros)				
Rechazo (niegan a participar, aparecen comportamientos disruptivos, se aíslan de actividad)				
Ansiedad (movimientos inquietos, muecas, miradas nerviosas)				
Motivación (participan activamente, aparecen comportamientos colaborativos, aparecen comentarios entusiastas)				
Otros especifique: _____				

12 ¿Ha notado cambios en la conducta (atención, participación, autorregulación) durante las sesiones de juego dramático?

	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
Atención (muestra interés por la actividad, pregunta por la actividad o contenido)				
Participación (se involucre con la actividad y colabora con los compañeros)				
Autorregulación (mejor manejo de emociones y adaptación a los cambios)				
Se resiste a participar				
Otros _____				

13 ¿Utiliza algún instrumento para evaluar el impacto del juego dramático en el Aprendizaje de sus estudiantes?

Impacto en el aprendizaje de contenidos	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
Observaciones directas				
Rubricas de evaluación				
Cuestionarios y encuestas				
Evaluaciones formativas				
Otras especifique_____				

Impacto en la comunicación y habilidades sociales	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
Utilizo la iniciativa de la comunicación (donde el estudiante busque hablar o interactuar con otros)				
Utilizo rubricas para evaluar la claridad de la expresión y el uso del lenguaje apropiado)				
Uso de cuestionarios (utilizo cuestionario para que el estudiante evalúen su propia comunicación y habilidades sociales)				
Diarios de reflexión (utiliza este instrumento para evaluar el aprendizaje donde el estudiante escribe su experiencia sobre el juego)				
Otros especifique_____				

Impacto en la autonomía y autoestima	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
Mejora la integración social				
Ayuda al aumento de la confianza en la expresión personal				
Mejora el sentimiento de logro y consecución de metas				
Mejora la independencia del alumno				

Otros especifique: _____				
--------------------------	--	--	--	--

14 ¿Qué recomendaciones haría para mejorar la aplicación del juego dramático como estrategia pedagógica en contextos de educación especial?

Muchas gracias

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Edad de los docentes encuestados.....	53
Tabla 2	Género de los docentes encuestados.....	54
Tabla 3	Nivel de estudios de los docentes encuestados.....	55
Tabla 4	Años de servicio de los docentes encuestados.....	56
Tabla 5	Frecuencia con que utilizan los docentes el juego dramático en sus clases con estudiantes con discapacidad intelectual.....	57
Tabla 6	Tipos de actividades dramáticas empleadas con mayor frecuencia por los docentes	58
Tabla 7	El juego dramático facilita la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en actividades grupales.....	59
Tabla 8	Al utilizar estrategias de juego dramático se observan mejoras en la comprensión de contenidos académicos.....	60
Tabla 9	Cambios notados en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de actividades dramáticas.	61
Tabla 10	Cambios notados en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de actividades dramáticas.	63
Tabla 11	El juego dramático contribuye al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes con discapacidad.....	64
Tabla 12	Reacciones emocionales de los estudiantes con discapacidad ante las actividades de juego dramático (motivación, alegría, ansiedad, rechazo).	66
Tabla 13	Cambios notados en la conducta (atención, participación, autorregulación) durante las sesiones de juego dramático.....	68
Tabla 14	Instrumento utilizado para evaluar el impacto del juego dramático en el aprendizaje de los estudiantes.....	70
Tabla 15	Impacto en la comunicación y habilidades sociales.....	71
Tabla 16	Impacto en la autonomía y autoestima.....	72

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1	Edad de los docentes encuestados.....	53
Gráfica 2	Género de los docentes encuestados.....	54
Gráfica 3	Nivel de estudios de los docentes encuestados.....	55
Gráfica 4	Años de servicio de los docentes encuestados.....	56
Gráfica 5	Frecuencia con que utilizan los docentes el juego dramático en sus clases con estudiantes con discapacidad intelectual.....	57
Gráfica 6	Tipos de actividades dramáticas empleadas con mayor frecuencia por los docentes	58
Gráfica 7	El juego dramático facilita la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en actividades grupales.....	60
Gráfica 8	Al utilizar estrategias de juego dramático se observan mejoras en la comprensión de contenidos académicos.....	61
Gráfica 9	Cambios notados en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de actividades dramáticas.....	62
Gráfica 10	Cambios notados en la expresión verbal o no verbal de los estudiantes durante o después de actividades dramáticas.....	63
Gráfica 11	El juego dramático contribuye al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes con discapacidad.....	65
Gráfica 12	Reacciones emocionales de los estudiantes con discapacidad ante las actividades de juego dramático (motivación, alegría, ansiedad, rechazo).....	67
Gráfica 13	Cambios notados en la conducta (atención, participación, autorregulación) durante las sesiones de juego dramático).....	69
Gráfica 14	Instrumento utilizado para evaluar el impacto del juego dramático en el aprendizaje de los estudiantes.....	70
Gráfica 15	Impacto en la comunicación y habilidades sociales	72
Gráfica 16	Impacto en la autonomía y autoestima.....	73