

**Fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en matemáticas, lectura y escritura en  
estudiantes con discapacidad cognitiva mediante el uso de estrategias lúdicas y juegos  
pedagógicos**

Estudiante

Adriana Yulieth Velásquez Pacheco

Asesora

Lucy Catalina Rozo Riaño

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Etnoeducación

2025

## Resumen

Este trabajo nace de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como parte del proceso de opción de grado, el cual ha sido una gran oportunidad para reflexionar sobre la práctica pedagógica y el papel de la investigación educativa. La experiencia se lleva a cabo en la Institución Educativa San José, con estudiantes de séptimo y octavo grado que presentan discapacidad cognitiva moderada. El propósito principal es fortalecer el aprendizaje y su participación académica y social utilizando el juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del 2025, se adopta un enfoque cualitativo con una metodología experimental centrando la atención en como el juego puede funcionar como una herramienta de mediación en el aula de clases. Esta estrategia permite observar cambios positivos en el desarrollo de aprendizajes, en su comunicación y en gran medida la inclusión educativa de los estudiantes que hacen parte de la muestra.

Los resultados evidencian que las actividades lúdicas, cuando se adecúan correctamente, aumentan la motivación, favorecen el reconocimiento de cantidades, promueven la participación activa y mejoran la expresión oral. En general, se evidencia que este tipo de prácticas contribuyen a construir ambientes de aprendizaje más inclusivos y significativos.

***Palabras clave:*** aprendizaje, discapacidad, inclusión, juego, motivación.

### **Abstract**

This work arises from a formative research exercise, developed as part of the degree option process, which has been a great opportunity to reflect on the pedagogical practice and the role of educational research. The experience is carried out in the San José Educational Institution, with seventh and eighth grade students with moderate cognitive disabilities. The main purpose is to strengthen learning and their academic and social participation using the game as a pedagogical strategy during the first semester of 2025, adopting a qualitative approach with an experimental methodology focusing on how the game can function as a mediation tool in the classroom. This strategy allows observing positive changes in the development of learning, in their communication and, to a great extent, in the educational inclusion of the students who are part of the sample.

The results show that play activities, when properly adapted, increase motivation, favor the recognition of quantities, promote active participation and improve oral expression. In general, it is evident that these types of practices contribute to building more inclusive and meaningful learning environments.

***Keywords:*** learning, disability, inclusion, play, motivation.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Caracterización .....	8
Planteamiento del Problema .....	10
Pregunta de Investigación .....	12
Objetivos .....	13
Marcos de Referencia .....	14
Herramientas y Métodos .....	20
Resultados .....	23
Análisis y Discusión .....	27
Conclusiones y Recomendaciones .....	30
Referencias Bibliográficas .....	32
Apéndices .....	36

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	36
--	----

## Introducción

En el contexto educativo actual, incluir a estudiantes con discapacidad cognitiva sigue siendo un reto, pero aparte de esto, representa una gran oportunidad para transformar las prácticas pedagógicas que aún siguen siendo muy tradicionales. La necesidad de garantizar una educación de calidad, ha motivado a muchas instituciones educativas a revisar sus métodos de enseñanza, buscando alternativas que favorezcan el aprendizaje real y la participación de todos los estudiantes. Dentro de estas alternativas, el juego ha cobrado relevancia como una herramienta pedagógica efectiva, principalmente para quienes enfrentan mayores barreras en su proceso educativo. A través del juego, es posible desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales en espacios que resultan más agradables, seguros y motivados para ellos.

Esta investigación surge a partir de las dificultades que se han venido observando en los procesos de aprendizaje y la participación escolar de estudiantes con discapacidad cognitiva moderada, específicamente en los grados séptimo y octavo de la Institución Educativa San José, del municipio de Sahagún Córdoba.

Ahora bien, pese a los esfuerzos que ha hecho la institución educativa para garantizar la inclusión, aún se evidencian vacíos en la forma de acompañar sus aprendizajes.

Esto es una muestra que realmente se necesita urgentemente aplicar metodologías que se adopten mejor a sus características. Diversos estudios han señalado que el uso del juego como herramienta pedagógica potencia la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en contextos educativos inclusivos, siendo una estrategia valiosa para promover el aprendizaje significativo en estudiantes con discapacidad (Coyago et al., 2025).

El objetivo general es fortalecer el aprendizaje y la participación social y académica de los jóvenes con estas barreras, usando el juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año 2025.

Por consiguiente, se trabaja bajo un enfoque cualitativo con diseño experimental de tipo pedagógico, que permite analizar los cambios que se presentan antes, durante y después de aplicar las actividades lúdicas. Se utilizan técnicas como la observación directa, entrevistas semiestructuradas, diarios de reflexión y ejercicios prácticos ajustados a las capacidades de los estudiantes.

Entre los resultados más importantes se destaca que los estudiantes mejoraron su motivación, su capacidad para expresarse oralmente, el reconocimiento de cantidades y sus disposiciones para participar en clases, Estos logros permiten reflexionar sobre el valor del juego en contextos inclusivos y la necesidad de que las prácticas docentes se ajusten a las realidades y necesidades de todos los estudiantes. A lo largo de este documento se comparten los detalles del proceso y los aprendizajes que dejó esta experiencia investigativa.

## Caracterización

La presente investigación se lleva a cabo en la Institución Educativa San José, ubicada en el barrio San José del municipio de Sahagún en el departamento de Córdoba. Este colegio ofrece formación en los niveles de preescolar, básica primaria y media, atendiendo a una población estudiantil de 1.413 aproximadamente, los cuales son distribuidos en cuatro sedes. Aunque la institución ha comenzado a implementar programas orientados a la inclusión escolar, todavía enfrenta retos importantes, especialmente cuando se trata de atender estudiantes con discapacidades. Entre las principales dificultades se encuentra la falta de infraestructura adaptada, la escasez de materiales didácticos especializados y la limitada formación del cuerpo docente en temas de educación inclusiva.

El grupo con el que se desarrolla este estudio está conformado por cinco estudiantes de los grados séptimo y octavo, cuyas edades oscilan entre los 12 a 15 años. Todos presentan discapacidad cognitiva moderada, lo cual se refleja en dificultades para procesar información, retenerla a corto plazo, comprender textos y resolver problemas matemáticos. Si bien es cierto que reciben apoyo de un docente de inclusión una vez por semana, este acompañamiento no es suficiente para atender de manera adecuada sus necesidades educativas.

Se ha observado que estos estudiantes responden mejor cuando las actividades pedagógicas son interactivas, multisensoriales y sobre todo lúdicas. Sin embargo, el acceso a este tipo de metodologías se ve limitado por la falta de recursos correctos y por la ausencia de formación especializada por parte del cuerpo de docentes en el uso del juego como herramienta pedagógica. Esto ha dificultado su implementación sistemática en el aula.

El proceso de aprendizaje de estos jovencitos también se ve afectado por factores externos. En muchos casos, sus familiares tienen bajos ingresos económicos lo que traduce en

poco o casi limitado acceso a material educativo o terapias especializadas. Además, la mayoría de sus padres no cuentan con una formación académica idónea que les permitan acompañar de forma efectiva el proceso educativo que requieren estos estudiantes en casa, esto en cuando a nivel familiar, ahora bien, a nivel institucional, la carencia de espacios inclusivos y de formación docente específica en estrategias lúdicas sigue siendo un reto, No obstante, la institución San José, ha manifestado disposición para avanzar en este camino, lo cual abre un abanico de oportunidades para fortalecer la capacitación de profesorado y adaptar las prácticas pedagógicas hacia una educación más equitativa e incluyente.

## **Planteamiento del Problema**

En la Institución Educativa San José, los estudiantes con discapacidad cognitiva moderada de los grados séptimo y octavo han demostrado avances importantes en su desarrollo social y en algunas habilidades básicas, especialmente cuando se utilizan estrategias didácticas más interactivas, pese a que presentan dificultades que se pueden identificar a simple vista en cuanto a comprensión lectora, memorización y lógica matemática, se ha podido observar que su participación mejora cuando las actividades incluyen recursos visuales, materiales concretos o juegos. Esto sugiere que el aprendizaje mediado por el juego podría ser una alternativa efectiva para apoyar tanto su desarrollo académico como socioemocional.

En la actualidad, su proceso de enseñanza sigue dependiendo, en gran parte, por no decir en su totalidad de estrategias pedagógicas tradicionales, con cierto apoyo del docente de inclusión que los acompaña una vez por semana, si bien se ha utilizado ocasionalmente materiales visuales, pictogramas o juegos de forma espontánea, estas estrategias no hacen parte de una propuesta estructurada. En cambio, el uso constante de metodologías basadas en repetición y memorización ha resultado poco afectivo, ya que limita la retención del aprendizaje y su aplicación práctica en situaciones cotidianas.

Teniendo en cuenta que estos estudiantes aprenden mejor mediante experiencias prácticas, el juego se plantea como una estrategia pedagógica con gran potencial para fortalecer su motivación y así facilitar el aprendizaje. Integrar actividades lúdicas diseñadas especialmente para ellos no solo contribuiría a comprender contenidos, sino también a mejorar su desempeño académico, su autonomía y su relación con el entorno escolar. La hipótesis que orienta esta investigación es que la implementación de estrategias basadas en el juego permitirá una mayor retención del conocimiento y una participación más activa de los estudiantes con discapacidad

cognitiva moderada.

La principal brecha identificada radica en la falta de propuestas pedagógicas inclusivas que integren el juego como herramienta principal en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Aunque existen intentos por adaptar metodologías, muchas de ellas no están creadas para abarcar específicamente las necesidades de esta población, ni para trabajar de forma integrada competencias como la comprensión lectora, el pensamiento matemático o las habilidades socioemocionales, son por estas razones que el propósito de esta investigación es diseñar, aplicar y evaluar una propuesta pedagógica centrada en el juego, que permita ofrecer a estos estudiantes una experiencia educativas significativa, participativa y sobre todo acorde sus capacidades.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer el aprendizaje y la participación académica y social de los estudiantes con discapacidad cognitiva de séptimo y octavo grado de la Institución Educativa San José a través del juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer el aprendizaje y la participación académica y social de los estudiantes con discapacidad cognitiva de séptimo y octavo grado de la Institución Educativa San José a través del juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar cómo los estudiantes con discapacidad cognitiva de séptimo y octavo grado de la Institución Educativa San José se relaciona con el juego como estrategia pedagógica dentro del aula.

Movilizar el proceso de aprendizaje y la participación académica y social en los estudiantes con discapacidad cognitiva de séptimo y octavo grado de la Institución Educativa San José a través de la implementación de actividades lúdicas diseñadas para responder a sus características y necesidades específicas en el entorno escolar.

Reconocer los cambios observables en el aprendizaje y la participación de los estudiantes con discapacidad cognitiva de séptimo y octavo grado de la Institución Educativa San José después de aplicar el juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del 2025.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

#### ***Juego como Estrategia Pedagógica***

El juego se entiende como una estrategia pedagógica activa que promueve el aprendizaje significativo, la motivación y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. El juego desempeña un papel importante en el desarrollo del pensamiento, ya que, al jugar, los niños activan lo que ya saben, enfrentan desafíos y deben adaptarse, lo cual les permite ejercitar diferentes capacidades mentales (Bergen, 2018). En estudiantes con discapacidad cognitiva, el juego permite aprender de forma vivencial, conectando el conocimiento con la experiencia.

#### ***Discapacidad Cognitiva Moderada***

La discapacidad cognitiva moderada se refiere a limitaciones en el funcionamiento intelectual y habilidades adaptativas, que dificultan la comprensión, la comunicación y la resolución de problemas en contextos escolares. Los estudiantes con discapacidad intelectual suelen aprender a un ritmo diferente, lo que exige de los docentes una planificación pedagógica más flexible y adaptada a sus características. En este sentido, las actividades lúdicas y los recursos didácticos accesibles se convierten en herramientas clave para facilitar su comprensión y participación en el aula, promoviendo una inclusión efectiva en el entorno escolar (Albán-Martínez & Naranjo-Hidalgo, 2020).

#### ***Aprendizaje Significativo***

Ausubel (1983) plantea que el aprendizaje es significativo cuando el estudiante puede relacionar la nueva información con conocimientos previos. En contextos inclusivos, para que los estudiantes con discapacidad intelectual logren aprendizajes que realmente les sean útiles y significativos, es esencial que los docentes implementen metodologías activas que se adapten a

sus necesidades y estilos de aprendizaje. Estas estrategias deben ir más allá de la enseñanza tradicional, promoviendo un entorno donde el aprendizaje se construya de manera participativa y contextualizada (Albán-Martínez & Naranjo-Hidalgo, 2020).

### ***Educación Inclusiva***

La educación inclusiva es un modelo que busca eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación de todos los estudiantes, promoviendo la equidad en el aula. Según Albán-Martínez & Naranjo-Hidalgo (2020), la inclusión educativa implica transformar el aula en un espacio donde todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, puedan aprender y participar activamente. Esto requiere que los docentes implementen estrategias pedagógicas que fomenten la equidad y eliminen las barreras que puedan impedir el aprendizaje y la participación plena de cada alumno. Al hacerlo, se promueve una cultura escolar que valora la diversidad y garantiza que cada estudiante tenga la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.

### **Referentes Teóricos**

#### ***Aprendizaje Significativo***

El juego se convierte en un puente entre el conocimiento y la experiencia cotidiana para estudiantes con discapacidad cognitiva, ya que les permite interiorizar nuevos aprendizajes de forma concreta, vinculándolos con situaciones que les resultan familiares y comprensibles

#### ***El Juego e Inclusión***

El juego, más allá de ser una actividad recreativa, puede convertirse en un recurso didáctico poderoso que promueve la inclusión y el desarrollo integral del ser humano, ya que permite generar espacios de encuentro, diálogo y participación en contextos educativos diversos (Córdoba Pillajo, Lara Lara & García Umaña, 2017).

El juego favorece el aprendizaje socialmente mediado, al fomentar la interacción entre

pares y con el docente. Esta teoría sustenta el papel del docente como guía activo durante el proceso de aprendizaje lúdico.

### ***Juego y Discapacidad Intelectual***

El juego, más allá de ser una actividad recreativa, se convierte en una herramienta pedagógica poderosa para los estudiantes con discapacidad intelectual, ya que facilita el desarrollo de habilidades básicas para la vida. A través de dinámicas lúdicas, estos estudiantes encuentran espacios seguros donde pueden comunicarse, tomar decisiones y mejorar su interacción con los demás, lo que fortalece tanto su aprendizaje como su autonomía (Cáceres Gil & Serna Burbano, 2023, p. 22).

### ***Aprendizaje a través del Juego en Entornos Inclusivos***

Incorporar el juego como parte del proceso educativo en entornos inclusivos no solo despierta el interés de los niños, sino que también favorece su desarrollo cognitivo, emocional y social, permitiéndoles explorar la realidad, construir conocimiento y fortalecer la convivencia desde sus primeras experiencias escolares (Coyago Vega, Padilla Yanchatipán, Garzón Pérez & Guerrero Hernández, 2025).

### ***Gamificación en la Educación Especial***

El uso de elementos propios del juego en contextos educativos ha demostrado ser una estrategia eficaz para fomentar la motivación y el compromiso, incluso entre estudiantes con necesidades educativas especiales. La gamificación permite transformar el ambiente de aprendizaje en un espacio estimulante y accesible, facilitando que los estudiantes con discapacidad cognitiva se involucren activamente, mejoren su rendimiento y fortalezcan su autoestima (Moreta-López et al., 2025).

### ***Educación Inclusiva y Metodologías Activas***

Las metodologías activas, cuando se aplican con criterios de equidad y flexibilidad, tienen el potencial de asegurar que todos los estudiantes, sin importar sus capacidades, participen, estén presentes y progresen en el aula. Estas prácticas permiten que el aprendizaje deje de ser homogéneo y se adapte a la diversidad, promoviendo la inclusión real en las escuelas (Muntaner-Guasp, Mut-Amengual & Pinya-Medina, 2022).

### ***Competencias Docentes y Educación Inclusiva***

Desde la mirada del profesorado, las competencias estratégicas del docente en especial aquellas que promueven la innovación y la creatividad son fundamentales para construir prácticas inclusivas efectivas en el aula. Estas habilidades permiten una atención más equitativa a la diversidad y favorecen entornos escolares donde todos los estudiantes pueden aprender y participar (Fernández Batanero, 2013).

### **Referentes Técnicos**

#### ***Decreto 1421 de 2017 (MEN)***

Regula la atención educativa para estudiantes con discapacidad, enfatizando el derecho a una educación con apoyos razonables, ajustes curriculares y estrategias inclusivas.

#### ***Orientaciones para Promover el Bienestar y la Permanencia de Niñas, Niños y Adolescentes con Discapacidad en el Sistema Educativo (MEN, 2022)***

Destacan el juego como herramienta fundamental para la participación de estudiantes con discapacidad, promoviendo entornos accesibles y significativos, de igual forma favorece el desarrollo emocional, comunicativo y sensorial de los estudiantes con discapacidad.

#### ***UNICEF (2018)***

Sugiere que el aprendizaje activo, centrado en el estudiante, permite mayores niveles de

inclusión. Resalta al juego como una estrategia clave para adaptar la enseñanza a las necesidades individuales.

***Lineamientos de Política para la Inclusión y la Equidad en Educación para todas las Personas sin Excepción (2021)***

Se destaca la importancia de que los procesos educativos estén orientados a reconocer la diversidad, adaptándose a las necesidades particulares de los estudiantes con discapacidad para garantizar su participación en igualdad de condiciones con los demás.

**Referentes Legales**

***Ley 1618 de 2013***

Garantiza el acceso efectivo a la educación de personas con discapacidad, promoviendo la eliminación de barreras pedagógicas.

***Decreto 1421 de 2017***

Establece los apoyos pedagógicos y adaptaciones curriculares para garantizar la inclusión de estudiantes con discapacidad en el sistema regular.

***Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación)***

Reconoce el derecho a una educación integral, con metodologías flexibles adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

***Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU, 2006)***

La Convención resalta que todas las personas con discapacidad tienen derecho a una educación inclusiva, equitativa y de calidad, lo cual implica que los sistemas educativos deben adaptarse para eliminar cualquier barrera que limite su participación activa y su desarrollo integral (ONU, 2006).

***La Educación Inclusiva el Camino hacia el Futuro ( UNESCO, 2008)***

Promueven un enfoque de diseño universal del aprendizaje, fomentando la eliminación de barreras y la participación activa de todos los estudiantes.

**Referentes Éticos**

La presente investigación se rige por principios éticos fundamentales como el respeto, la autonomía y la justicia.

***Consentimiento Informado***

Se solicitará autorización escrita a los padres o acudientes de los estudiantes, explicando los objetivos, beneficios y condiciones del estudio.

***Confidencialidad y Protección de Datos***

La información será tratada de manera anónima y segura, en cumplimiento de la Ley 1581 de 2012 sobre protección de datos personales.

***Cuidado durante la Intervención***

Las actividades lúdicas serán diseñadas para no generar frustración, estrés ni sobrecarga emocional. Se aplicarán estrategias graduales y ajustadas a los niveles de cada estudiante.

***Inclusión sin Discriminación***

Se garantizará un ambiente de respeto y valoración de la diversidad, promoviendo una participación activa y libre de exclusiones.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

Este estudio adopta un enfoque cualitativo, ya que busca comprender e interpretar las experiencias de un grupo de estudiantes con discapacidad cognitiva moderada dentro de su contexto real: el aula de clases. A través de la observación y el contacto directo con ellos, se pretende comprender cómo el uso del juego como estrategia pedagógica puede favorecer su aprendizaje y su participación tanto académica como social.

En cuanto al tipo de estudio, se optó por la investigación- acción, puesto que se propone una intervención directa en el entorno escolar mediante la implementación de actividades lúdicas adaptadas. Esta metodología no solo permite observar los efectos del juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje, sino también ajustar las prácticas pedagógicas con base en la reflexión constante del docente- investigador. Al ser un estudio desarrollado desde la práctica formativa, el rol de investigador como agente activo del cambio es prioritario

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está compuesta por cinco estudiantes de los grados séptimo y octavo del colegio San José, establecimiento educativo ubicado en el casco urbano del municipio de Sahagún Córdoba, los estudiantes seleccionados presentan en gran medida discapacidad cognitiva moderada, caracterizada por dificultades en la comprensión lectora, el razonamiento lógico- matemático y el desarrollo socioemocional. Estos jóvenes estudiantes han sido elegidos por su necesidad de recibir apoyos específicos que promuevan su participación activa en el aula de clases. El análisis se centrará en observar cómo responden ante las estrategias pedagógicas mediadas por el juego, con especial énfasis en su motivación, nivel de atención y desempeño académico.

## **Técnicas para la Recolección de Datos**

### ***Objetivo de Exploración***

Se aplicará la observación directa en el aula para registrar cómo se comportan los estudiantes frente a las actividades cotidianas, antes de implementar el componente lúdico. También se realizarán entrevistas semiestructuradas a docentes y al docente de inclusión para conocer sus apreciaciones sobre el proceso educativo con los estudiantes.

### ***Objetivo de Movilización***

Durante el desarrollo de las actividades lúdicas el docente- investigador llevará un formato de diario reflexivo, donde anotará las reacciones, avances, dificultades y momentos significativos que tengan los estudiantes.

### ***Indagación de Cambios***

Se realizarán entrevistas de percepción a los estudiantes, utilizando pictogramas y apoyos visuales que facilitarán su comprensión. También se aplicarán cuestionarios a los docentes, con preguntas puntuales, orientadas a identificar posibles cambios en el aprendizaje y participación de los estudiantes luego de la intervención.

## **Categorías para el Análisis de Datos**

Con base en la pregunta de investigación y los objetivos del estudio, se definieron las siguientes categorías de análisis:

### ***Participación Escolar***

Esta categoría analiza el nivel de atención, la interacción con compañeros y docentes, y la actitud para involucrarse en las actividades. Permitiendo evidenciar si el uso del juego genera un cambio en la forma en que los estudiantes se integran al trabajo académico.

### ***Aprendizaje***

Se refiere al desarrollo de habilidades cognitivas básicas como la comprensión lectora, la capacidad para resolver problemas matemáticos y la retención de información. Esta categoría busca identificar mejoras en el desempeño académico tras el uso del juego como estrategia mediadora.

### ***Motivación***

Evalúa la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje. Se centra en observar si el juego verdaderamente despierta interés para participar en las actividades curriculares, de igual forma, si el juego reduce la frustración y mejora la disposición para enfrentarse a nuevos retos educativos.

### ***Estrategias Pedagógicas***

Esta categoría describe y analiza el uso del juego como recurso didáctico, observando cómo se implementarán las actividades, los elementos más eficaces y cómo influirán en las experiencias de aprendizaje.

## **Resultados**

Los hallazgos de esta investigación se presentan a partir del trabajo realizado con cinco estudiantes con discapacidad cognitiva moderada de los grados séptimo y octavo, en la Institución Educativa San José. Se organizaron en tres apartados coherentes con los objetivos del estudio: el acercamiento inicial a la variable, los resultados obtenidos durante la fase de experimentación, y las variaciones observadas tras su implementación.

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

La fase inicial comenzó con una entrevista a la psicóloga de la institución, quién compartió información clave y seguimiento a estudiantes con discapacidad cognitiva. A partir de esta orientación, se llevó a cabo un primer encuentro con los cinco estudiantes en un aula acondicionada y perfecta para facilitar la observación y el desarrollo de las actividades adaptadas.

En estas sesiones iniciales, se evidenció una baja motivación hacia las actividades escolares convencionales, principalmente aquellas relacionadas con la escritura, el cálculo y el uso de símbolos abstractos. Se observó que los estudiantes manifestaban inseguridad al enfrentar y representar cifras de distintas formas, No obstante, mostraron un notorio interés por actividades que involucraban el uso de materiales concretos, dibujos, juegos sencillos y narraciones orales. Al compartir anécdotas y a su vez participar en actividades libres como el dibujo, su participación era sumamente natural, su lenguaje más fluido y su actitud más positiva.

Este acercamiento permitió evidenciar que el juego, como experiencia multisensorial y significativa, podría convertirse en una vía efectiva para facilitar su aprendizaje y fortalecer su participación.

## **Experimentación**

Durante la fase de experimentación, se desarrollaron diversas actividades lúdicas que buscaban activar habilidades cognitivas, lingüísticas y lógico- matemáticas. Las sesiones incluyeron:

Juegos con parque y pelotas de colores: orientados a trabajar la motricidad fina y gruesa, el conteo, la clasificación por colores y la puntería

Actividades de descomposición numérica: la actividad consistió en que los estudiantes debían encontrar la suma de diferentes cifras que dieran como resultado el mismo número, por ejemplo, el número ocho representado en cifras diferente, es decir, 6 más 2 o 4 más 4 y así sucesivamente con varios números

Ejercicios de conteo y clasificación: mediante el uso de tanquecitos y pelotas donde los estudiantes debían depositar ciertas cantidades indicadas

Narración y dibujo de historias: aquí los estudiantes debían compartir vivencias o crear cuentos de su imaginación, con el fin de fortalecer su expresión y coherencia oral y mejor aún su creatividad.

Juego de asociación entre letras y acciones: cada estudiante debía describir una acción que realizara, pero que dicha acción iniciara con la letra que la docente le iba mostrando, por ejemplo, con la letra C que acción realizas cada mañana, “cepillarme” y así con cada letra del alfabeto, si el estudiante se bloqueaba, la docente lo orientaba mediante una narración que lo conllevaba a decir la acción.

Resolución de operaciones matemáticas simples: empleando pelotas y elementos concretos, que facilitaran el pensamiento numérico.

Durante el desarrollo de esta fase, se observación cambios significativos. Los estudiantes

se mostraron muy atentos, participativos y seguros al resolver tareas, especialmente cuando estas involucraban materiales manipulativos. Por ejemplo, en lugar de resolver una suma escrita, preferían contar pelotas o usar sus dedos, logrando así mayor precisión. De igual forma se notaron entusiasmados en actividades donde podían expresarse gráficamente y luego narrar un hecho real o imaginario que los motivó a comunicarse y perder la timidez.

### **Identificación de Variaciones**

Al diferir las observaciones iniciales con las posteriores a la intervención, se evidenciaron cambios positivos en varias dimensiones:

En el área de matemáticas: aunque persisten las dificultades para manejar conceptos abstractos, los estudiantes mostraron avances en el reconocimiento de cantidades y en la realización de operaciones básicas cuando se utiliza recursos concretos. Actividades como el uso de tanquecitos y pelotas fueron clave para este progreso.

En la expresión oral: se evidenció mayor fluidez y organización de ideas. Inicialmente, tenían dificultad para asociar palabras o acciones con letras, pero una vez aplicada la estrategia de la narración de un cuento, comenzaron a participar de forma espontánea siendo creativos y muy activos.

En habilidades de lógica y atención: respondieron con mayor seguridad cuando las actividades se presentaban con retos lúdicos. La idea de que era solo un juego les permitía mantenerse concentrados durante más tiempo y resolver las actividades sin presión ni miedo a que les fuese a salir mal.

En la motivación y disposición al aprendizaje: se observó un cambio notable en sus actitudes frente a las actividades, las sesiones lúdicas despertaron entusiasmo, curiosidad y cooperación entre ellos, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la participación social.

Ahora bien, estos resultados evidencian que, aun cuando las barreras cognitivas no desaparecen, pueden ser significativamente mitigadas mediante estrategias inclusivas centradas en el juego. El enfoque lúdico permitió que los estudiantes se vincularan de forma activa con los contenidos, favoreciendo tanto su desempeño académico como su bienestar emocional. La experiencia reafirma la importancia de acondicionar ambientes de aprendizaje que se puedan adaptar a las condiciones y capacidades de los estudiantes con barreras, del mismo modo que sean sensibles y creativos, donde les permitan sentir seguros y aceptados.

## **Análisis y Discusión**

Durante esta experiencia investigativa, se pudo observar transformaciones muy valiosas en los estudiantes con discapacidad cognitiva moderada, mismos que participaron en las actividades. A medida en se iban ejecutando cada fase del proyecto, el cual inicio con la fase de exploración y finalmente con la implementación de las estrategias lúdicas, se evidenció cómo el juego empezó a convertirse en un puente para lograr avances reales tanto en el aprendizaje como en la manera en que los jóvenes se relacionaban consigo mismos y con su entorno.

En la primera fase, es decir en la fase inicial, se identificó que la mayoría de los participantes mostraba desinterés por las actividades escolares tradicionales. Parecía que ya estaban predispuestos a que no podían lograr ciertos aprendizajes. Varios de ellos evitaban participar, y tanto en la encuesta como la entrevista inicial, mencionaron que los jóvenes se frustraban fácilmente, lo cual coincidía con las observaciones en el aula, bajo entusiasmo, desconexión frente a las tareas y dificultades para seguir instrucciones, era evidente que se necesitaban nuevas de acercarse a ellos, sacarlos de la monotonía y hacerles asequible su derecho a aprender.

Una vez iniciadas las actividades entorno al juego, todo comenzó a cambiar, en la primera sesión donde se usó el parque, las pelotas de colores y los baldecitos para depositar las cantidades, los estudiantes se mostraron curiosos, activos y dispuestos a participar, se apreció que, con materiales concretos, los mismos conceptos que antes se les hacía difícil o aburridos como sumar, reconocer cantidades o describir acciones ahora los comprendían con más facilidad. En la sesión de narración y dibujo, los chicos se expresaron con naturalidad, compartieron anécdotas y plasmaron sus ideas a todo color; lo cual fue significativo, puesto que normalmente se les ve callados o poco participativos en clase.

Lo más bonito fue ver como empezaban a ganar confianza, ya que uno de los jóvenes al principio no se expresaba, estaba muy quieto en la silla, y a medida que avanzaba la sesión narró su historia frente a sus compañeros guiándose de lo que había dibujado previamente, de igual forma una jovencita que tenía gran dificultad para representar cantidades de diferentes formas logró superarlo sin problemas usando las bolitas de colores, todo esto me hizo pensar en lo que señalan Muntaner-Guasp, Mut-Amengual y Pinya-Medina (2022), cuando el profesorado asume un rol activo en la mediación del aprendizaje, generando espacios de participación y presencia significativa, se favorece el progreso de todos los estudiantes, independientemente de sus características. En el diario reflexivo donde se registraba el seguimiento de las actividades puntualicé en repetidas ocasiones que los estudiantes se sentían felices y sueltos, lo cual indicaba un avance significativo.

Luego de las siguientes sesiones, se pudo percibir cambios importantes, aunque aún tienen dificultades específicamente en la parte numérica, en los conceptos matemáticos, no reaccionaban con desdén antes las actividades, por el contrario, estaban dispuestos a intentarlo, si no lo lograban en el primer intento se concentraban para dar una respuesta acertada o sus compañeros les ayudaban. En sus expresiones verbales también hubo evolución, se expresaban mejor, trataban de unir frases coherentes y de que se entendieran sus ideas.

Al comparar estos hallazgos con los de Muntaner-Guasp et al. (2022), se evidencia que la implementación de metodologías activas entre ellas el juego, favorece la participación, la presencia activa y el progreso de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidad, lo cual refuerza que estas experiencias no son casos aislados, sino parte de una tendencia educativa incluyente. Sin embargo, algo supremamente sorprendente es que los cambios en este caso se dieron en poco tiempo, tal vez porque las actividades estaban bien enfocadas en lo que se quería

lograr, y en sus intereses lo cual facilitó este resultado, lo que demuestra que es fundamental personalizar la enseñanza y no asumir que todos deben aprender al mismo ritmo o del mismo modo.

Pero bueno, también hubo retos. Uno de ellos fue el tiempo, dado que hubiese sido satisfactorio tener más semanas y sesiones para aplicar las actividades y hacerlo con más profundidad. Además, con una muestra tan pequeña los resultados no se pueden generalizar, pero si dan indicios que sí funciona y que se debe seguir fortaleciendo, de igual forma percibí que aún hay docentes que tienen la percepción de que el juego no es más que una pérdida de tiempo y eso limita su incorporación en el aula regular.

Finalmente, esta investigación confirmó que cuando se trabaja con amor, creatividad y disposición para aprender junto con los estudiantes, se logran cosas maravillosas, ellos se sintieron valorados, capaces y dispuestos para aprender. Ojalá estos resultados sirvan para animar a otros docentes a probar nuevas formas de enseñanza, especialmente con poblaciones que muchas veces se quedan rezagadas por no recibir el acompañamiento que necesitan. Sería muy valioso que en futuras investigaciones se explorará cómo involucrar más a las familias o cómo integrar herramientas digitales inclusivas en este tipo de estrategias.

## Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió comprobar que el juego, como estrategia pedagógica, puede convertirse en una herramienta poderosa para fortalecer el aprendizaje y la participación de estudiantes con discapacidad cognitiva moderada, mediante las actividades lúdicas implementadas, se evidenció una mejora significativa en aspectos como la atención, el reconocimiento de cantidades, y la expresión oral. Estos resultados reflejan el cumplimiento de los objetivos del estudio y responden claramente a la pregunta de investigación, al demostrar que el juego puede transformar positivamente los procesos de enseñanza- aprendizaje en entornos inclusivos.

En cuanto al desarrollo del aspecto ontológico, se observó que los estudiantes fortalecieron su autoconfianza, su sentido de pertenencia al grupo y su disposición para interactuar con sus compañeros y docentes. A través del juego, no solo participaron activamente, sino que se reconocieron como sujetos capaces de aprender y expresarse. Este cambio es una muestra clara del avance significativo en su construcción personal y emocional dentro del ambiente escolar.

La implementación del juego como variable de mediación pedagógicas tuvo un impacto positivo en el grupo, especialmente en el desarrollo de habilidades básicas, y en la participación activa. Sin embargo, se identificó que algunas actividades necesitaron más apoyo individualizado, lo que sugiere que, aunque el juego es una estrategia efectiva, debe estar acompañada de una atención diferenciada y continua, adaptándose constantemente a las características particulares de cada estudiante.

El estudio aporta elementos valiosos a la reflexión sobre inclusión educativa, mostrando que el juego no solo es una alternativa viable, sino también necesaria para lograr ambientes de

aprendizaje más equitativos. Desde una mirada práctica, este trabajo ofrece evidencias de cómo el juego puede ser integrado en contextos escolares con diversidad, y plantea nuevas posibilidades para investigar la relación entre emoción, aprendizaje y estrategias pedagógicas centradas en el estudiante.

Se propone que la Institución Educativa San José integre de modo permanente estrategias lúdicas en el plan de estudio de los grados de básica secundaria, principalmente con estudiantes que presentan barreras para el aprendizaje. También se recomienda robustecer la formación docente en ludo pedagogía e inclusión, promoviendo espacios de trabajo conjunto entre docentes, orientadores y familias que permitan diseñar propuestas más flexibles, significativas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el número de participantes y extender el tiempo de aplicación de las estrategias, con el fin de observar resultados más sostenidos en el tiempo. Asimismo, sería enriquecedor incluir otras variables como el uso de tecnologías accesibles, el acompañamiento familiar o el desarrollo de habilidades socioemocionales, lo cual podría brindar una visión más integral del impacto de las metodologías inclusivas en la educación de estudiantes con discapacidad.

### Referencias Bibliográficas

- Albán-Martínez, J. M., & Naranjo-Hidalgo, T. (2020). Inclusión educativa de estudiantes con discapacidad intelectual: Un reto pedagógico para la educación formal. *593 Digital Publisher*, 5(4), 58–67. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.217>
- Ausubel, D. P. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*.  
[https://conductitlan.org.mx/07\\_psicologiaeducativa/Materiales/E\\_Teoria\\_del\\_Aprendizaje\\_significativo.pdf](https://conductitlan.org.mx/07_psicologiaeducativa/Materiales/E_Teoria_del_Aprendizaje_significativo.pdf)
- Bergen, D. (2018). Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego. En *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia* (pp. 1–5). <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado-en>
- Cáceres Gil, J. D., & Serna Burbano, M. L. (2023). *El juego como estrategia didáctica que favorece las habilidades para la vida en estudiantes con discapacidad intelectual entre 13 y 15 años*. [Trabajo de grado, Universidad Mariana].  
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/3bb153b7-c8ec-45f3-8d01-c5c2c9db8362/content>
- Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81–92. <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Coyago Vega, J. P., Padilla Yanchatipán, Á. N., Garzón Pérez, C. F., & Guerrero Hernández, M. A. (2025). Aprendizaje basado en el juego en entornos inclusivos. *RICED: Revista de Investigación Científica y Educativa*, 1(1), 146-161.  
<https://www.revistasfiecyt.com/index.php/riced/article/view/52>

Decreto 1421. (2017). Marco normativo de la educación inclusiva. República de Colombia.

[https://especiales.colombiaaprende.edu.co/emociones-conexionvital/pdf/L2\\_R1\\_Mod2\\_Guia\\_apoyo\\_Decreto\\_1421.pdf](https://especiales.colombiaaprende.edu.co/emociones-conexionvital/pdf/L2_R1_Mod2_Guia_apoyo_Decreto_1421.pdf)

Fernández Batanero, J. M. (2013). Competencias docentes y educación inclusiva. *Revista Electrónica de Investigación Educativa (REDIE)*, 15(2), 82–99.

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412013000200006&script=sci\\_abstract](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412013000200006&script=sci_abstract)

Ley 115 de 1994 Ley General de Educación. (1994, 8 de febrero). Congreso de la República de Colombia. [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Ley 1581 de 2012, Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. (2012, 17 de octubre). Congreso de Colombia. Diario Oficial No. 48.587.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>

Ley 1618 de 2013: Por medio de la cual se establecen las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad. (2013, 27 de febrero) Congreso de Colombia. Diario Oficial No. 48.749.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52081>

Ministerio de Educación Nacional, Ministerio de Salud y Protección Social, & Fundación

Saldarriaga Concha. (2021). *Lineamientos de política para la inclusión y la equidad en educación: Educación para todas las personas sin excepción* (Convenio de Asociación MEN 0009-2021 - MSPS 300-2021)

[https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files\\_public/archivos\\_contenidos/AF%20LINEAMIENTOS%20DE%20POLI%CC%81TICA%20ACCESIBLE.pdf](https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/archivos_contenidos/AF%20LINEAMIENTOS%20DE%20POLI%CC%81TICA%20ACCESIBLE.pdf)

- Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Orientaciones para promover el bienestar y la permanencia de niñas, niños y adolescentes con discapacidad en el sistema educativo*.  
<https://escuelasecretarias.mineducacion.gov.co/sites/default/files/2022-08/6.11%20Documento%20Permanencia%20Accesible.pdf>
- Moreta-López, K. I., Fiallos-Núñez, L. L., Araujo-Guerrero, I. I., Purcachi-Aguaguña, L. P., & Nuñez-Naranjo, A. F. (2025). El uso de la gamificación como estrategia de motivación en entornos virtuales. *593 Digital Publisher*, *10*(1–2), 156–164.  
[https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/2980/2433](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2980/2433)
- Muntaner-Guasp, J. J., Mut-Amengual, B., & Pinya-Medina, C. (2022). Las metodologías activas para la implementación de la educación inclusiva. *Revista Electrónica Educare*, *26*(2), 1–22. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-42582022000200085](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000200085)
- Organización de las Naciones Unidas. (2006). *Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad y protocolo facultativo*.  
<https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>
- UNESCO. (2008). *La educación inclusiva: el camino hacia el futuro. Documento de referencia de la 48ª Conferencia Internacional de Educación*.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000161565\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000161565_spa)
- UNICEF & Fundación LEGO. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*.  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf#:~:text=Sin%20embargo%2C%20en%20este%20per%C3%ADodo%2C%20lo>

s%20enfoques,su%20motivaci%C3%B3n%20como%20los%20resultados%20de%20aprendizaje.&text=Asegurar%20que%20el%20juego%20o%20una%20ense%C3%B1anza,estudios%20tanto%20de%20%20C3%A1mbito%20nacional%20como%20local.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de investigaciòn*

<https://1drv.ms/f/c/a0a86df7d27460de/EtDFEnO->

[bTILpLZ\\_RNVYPWABw\\_Yz29wZo3dljKS18ezdag?e=umEuVm](https://1drv.ms/f/c/a0a86df7d27460de/EtDFEnO-bTILpLZ_RNVYPWABw_Yz29wZo3dljKS18ezdag?e=umEuVm)