

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y
Humanidades, Asunción, Paraguay**

ISSN en línea: 2789-3855, 2026

**El juego para mejorar habilidades sociales en un
adolescente con discapacidad intelectual**

The game to improve social skills in a teenager with an intellectual
disability

María Gabriela Samaniego Palacios

maria.g.samaniego@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-6384-6620>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

Verónica Cecilia Granda Encalada

veronica.granda@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3777-6171>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

Licet Jomarrón Moreira

licet.jomarron@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7704-4090>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

Elizabeth Fernanda Zhanay Reyes

elizabeth.zhanay@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-7179-1326>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

Sonia María del Carmen Castillo Costa

sonia.castillo@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-0580-9098>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i1.5499>


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos



Revista Latinoamericana de
Ciencias Sociales y Humanidades

Artículo recibido: 06 de noviembre de 2025.
Aceptado para publicación: 13 de marzo de 2026.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

VOLUMEN VII

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i1.5499>

El juego para mejorar habilidades sociales en un adolescente con discapacidad intelectual

The game to improve social skills in a teenager with an intellectual disability

María Gabriela Samaniego Palacios

maria.g.samaniego@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-6384-6620>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

Licet Jomarrón Moreira

licet.jomarron@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7704-4090>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

Elizabeth Fernanda Zhanay Reyes

elizabeth.zhanay@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-7179-1326>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

Sonia María del Carmen Castillo Costa

sonia.castillo@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-0580-9098>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

Verónica Cecilia Granda Encalada

veronica.granda@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3777-6171>
Universidad Nacional de Loja
Loja – Ecuador

Artículo recibido: 06 de noviembre de 2025. Aceptado para publicación: 13 de marzo de 2026.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La presente investigación corresponde a un estudio de caso cuyo propósito fue analizar cómo el uso del juego puede favorecer el desarrollo de habilidades sociales en un adolescente con discapacidad intelectual. El enfoque utilizado fue cualitativo, con un diseño descriptivo y un muestreo no probabilístico intencional, centrado en un solo participante debido a las características específicas del caso. Para la recolección de información se utilizaron técnicas como la observación directa y la entrevista semiestructurada dirigida al padre. Además, se aplicaron dos cuestionarios de conductas verbales y no verbales al docente, y la Guía Portage. Los resultados evidenciaron un retraso significativo en el desarrollo de habilidades sociales, especialmente en aspectos como la autorregulación emocional, el trabajo en grupo, la expresión de sentimientos y el respeto por normas sociales. Estas limitaciones se asocian a la falta de estimulación oportuna durante la infancia, una situación común en personas con discapacidad intelectual. Se concluye que la ausencia de habilidades sociales afecta de manera directa la inclusión del adolescente en entornos educativos y comunitarios. Por ello, se propone el uso del juego como estrategia didáctica, ya que permite trabajar


habilidades sociales de forma dinámica, motivadora y adaptada a las necesidades del adolescente, promoviendo así una mayor participación, comunicación y autonomía.

Palabras clave: discapacidad intelectual, habilidades sociales, juego, inclusión

Abstract

This research is a case study whose purpose was to analyze how the use of play can foster the development of social skills in an adolescent with an intellectual disability. The approach used was qualitative, with a descriptive design and purposive non-probability sampling, focusing on a single participant due to the specific characteristics of the case. Data collection techniques included direct observation and a semi-structured interview with the father. Two questionnaires, one assessing verbal and the other non-verbal behavior, were administered to the teacher, along with the Portage Guide. The results revealed a significant delay in the development of social skills, particularly in areas such as emotional self-regulation, teamwork, the expression of feelings, and respect for social norms. These limitations are associated with a lack of timely stimulation during childhood, a common situation in individuals with intellectual disabilities. It is concluded that the absence of social skills directly affects the adolescent's inclusion in educational and community settings. Therefore, the use of games as a teaching strategy is proposed, since it allows working on social skills in a dynamic, motivating way and adapted to the needs of the adolescent, thus promoting greater participation, communication and autonomy.

Keywords: intellectual disability, social skills, play, inclusion

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Samaniego Palacios, M. G., Jomarrón Moreira, L., Zhanay Reyes, E. F., Castillo Costa, S. M. del C., & Granda Encalada, V. C. (2026). El juego para mejorar habilidades sociales en un adolescente con discapacidad intelectual. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 7 (1), 3479 – 3499. <https://doi.org/10.56712/latam.v7i1.5499>

INTRODUCCIÓN

La investigación planteó como tema central, el juego para mejorar habilidades sociales en un adolescente con discapacidad intelectual. Por ende, este trabajo de investigación tuvo el objetivo de contribuir a que las personas con discapacidad intelectual desarrollen mejor sus habilidades sociales, las cuales resultan fundamentales al interactuar con los demás de manera satisfactoria y tener una vida más plena. Según Lopera-Murcia (2020), la discapacidad intelectual afecta cómo una persona piensa y aprende, y se incluye dentro de los trastornos del neurodesarrollo que limita la capacidad para adaptarse y funcionar bien en diferentes situaciones sociales. Tener buenas habilidades sociales resulta fundamental, ya que permite a las personas sentirse aceptadas, con mayor seguridad y puedan llevarse bien con los demás, por otra parte, Rosas-Castro (2021) menciona que estas habilidades no solo se muestran en lo que decimos con palabras; sino también en gestos y acciones (lenguaje no verbal) además estas habilidades no nacen con la persona, sino que se aprenden con el tiempo y la práctica en la vida diaria.

En este sentido, se consideran habilidades sociales a las conductas, actitudes y capacidades que permiten interactuar de forma eficaz y saludable con los demás. Estas habilidades favorecen la comunicación, la cooperación y la adaptación a diversos contextos, siendo una herramienta clave para resolver conflictos de forma pacífica. Algunas de sus principales características son el reconocimiento y manifestación de emociones, dar las gracias, solicitar apoyo cuando es necesario, entre otras, estas competencias son indispensables para el desarrollo emocional, personal y relacional de los individuos.

El objeto de estudio de esta investigación es el juego, considerado una estrategia útil para fortalecer las habilidades sociales, Según Hueso (2019, citado en Hinojosa Conde, 2022), el juego favorece significativamente el desarrollo afectivo, cognitivo y motor, estimulando la cooperación y el contacto social de forma espontánea, lo que lo posiciona como un medio eficaz para desarrollar habilidades sociales sin que la persona se sienta forzada.

La relevancia del tema reside en analizar el juego como una estrategia que permite desarrollar las habilidades sociales de manera natural y sin presión, mediante actividades que favorecen su aprendizaje. El propósito es brindar a padres de familia y cuidadores una alternativa práctica y dinámica para promover la mejora de estas competencias en personas con discapacidad intelectual. Esta investigación se apoya en trabajos previos que destacan el valor del juego en la infancia. Por ejemplo, Franco-García y Ramos-Romero (2020) en España destacan que el juego es muy importante en la infancia; sin embargo, en individuos con síndrome de Down este desarrollo ocurre de manera más pausada y demanda mayor acompañamiento y estímulos.

Esto confirma que no todos los niños progresan igual, por eso es crucial adaptar las actividades para cada necesidad. En un estudio realizado en Quito, Ramos-Méndez (2020) también destaca que jugar permite fortalecer la convivencia entre las personas, ayuda a prevenir problemas en la escuela y mejora el bienestar emocional. Lo que destaca que el juego no solo es diversión, sino que también es un medio para fortalecer la convivencia y prevenir dificultades, lo que muestra que el juego tiene un valor educativo y social. De manera similar, en Loja, Celi-Cueva (2023) resalta que los juegos en grupo ayudan a que las personas participen activamente y tengan buenas relaciones con los demás. Lo que refuerza la idea de que jugar en grupo fomenta la participación y mejora las relaciones, lo que es esencial para que las personas con discapacidad intelectual puedan sentirse aceptadas y parte real de la comunidad en la que viven.

Esta investigación se sustenta en los objetivos específicos que se emplearon, como: explorar el nivel de las habilidades sociales del adolescente con discapacidad intelectual; por otro lado con la finalidad de alcanzar el segundo objetivo se desarrolló una propuesta lúdica titulada "Juega, siente y comparte", que consiste en una serie de juegos orientados a potenciar las habilidades sociales en un

adolescente con discapacidad intelectual, Finalmente, el tercer objetivo consiste en evaluar la propuesta alternativa basada en el juego para desarrollar las habilidades sociales del adolescente con discapacidad intelectual, con el fin de cumplir con este objetivo se aplicó un post test para evaluar la mejora en las habilidades sociales. Los logros alcanzados fueron muy satisfactorios; en esta investigación se involucra el uso de actividades de juego orientadas al desarrollo de competencias sociales, entre ellas la empatía, la cooperación, la autorregulación emocional, los saludos y despedidas, el trabajo en equipo, así como dar y aceptar ayuda.

METODOLOGÍA

Esta investigación se llevó a cabo mediante un alcance descriptivo, ya que tiene la necesidad de dar respuesta a las variadas problemáticas de la sociedad, según Ramos-Galarza (2020) este tipo de alcance se encarga de “identificar las características del fenómeno y lo que se persigue, es mostrar su presencia en un grupo humano específico” razón por la que ya se ha trabajado en reconocer los problemas del adolescente con discapacidad intelectual, respecto a las habilidades sociales.

En cuanto a los métodos se utilizaron, el método descriptivo, analítico, inductivo y sintético; para recopilar la información se utilizaron las técnicas de entrevista y observación directa, así mismo las técnicas que se aplicaron fueron una entrevista semiestructurada, la observación directa, como instrumentos se emplearon el cuestionarios de conductuales verbales y no verbales, la guía PORTAGE tomando solo lo referente al ámbito social, finalmente se evaluó mediante una lista de cotejo, la muestra fue seleccionado a través de un muestreo no probabilístico.

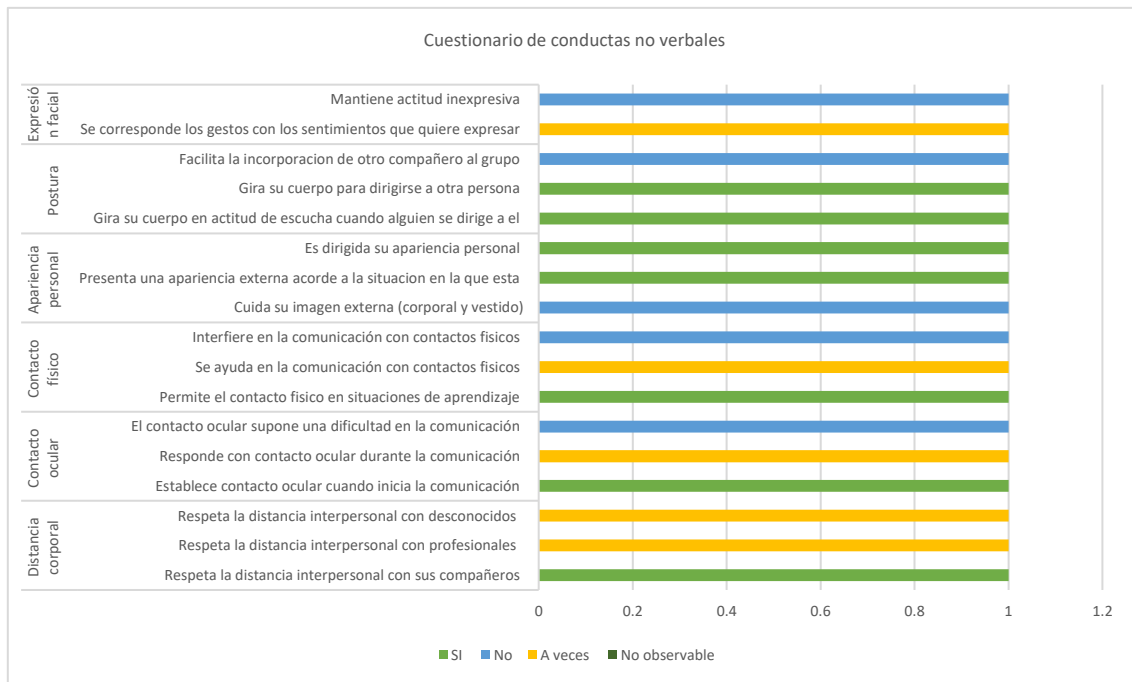
El procedimiento que se llevó a cabo para el desarrollo de la investigación consistió en el diagnóstico del problema, en este sentido, se realizó una exhaustiva revisión bibliográfica para la fundamentación teórica con el fin de recopilar y seleccionar información relevante relacionada con el tema de estudio. Posteriormente, se diseñaron y aplicaron los instrumentos necesarios para la recolección de datos, permitiendo así obtener información que posteriormente pudo ser analizada e interpretada de manera rigurosa. Una vez identificadas las dificultades sociales del estudio de caso se optó por diseñar una propuesta alternativa basada en el juego como una herramienta que demostró ser altamente efectiva desempeñando un papel fundamental para mejorar las habilidades sociales.

RESULTADOS

Cuestionario de conductas no verbales

Gráfico 1

Resultados del cuestionario de conductas no verbales en personas con discapacidad psíquica moderadamente afectada



Fuente: elaboración propia.

En el componente de distancia corporal, se notó que el adolescente respetaba bien el espacio personal con sus compañeros, pero no con personas desconocidas ni con profesionales. Esto muestra que su comportamiento cambia según cuán familiar sea la persona. En cuanto al contacto ocular, él iniciaba la mirada, pero no la mantenía durante la comunicación, lo que significa que tiene dificultad para usar correctamente este recurso no verbal. Respecto al contacto físico, lo aceptaba en situaciones de aprendizaje, aunque no lo usaba para comunicarse. Esto no afectaba negativamente la interacción, por lo que se puede decir que lo maneja de forma funcional. En el componente de apariencia personal, no cuidaba su imagen, pero siempre tenía una apariencia adecuada para la ocasión, ya que esto estaba a cargo de su padre. En lo que se refiere a la postura corporal, a veces giraba para escuchar o para dirigirse a otra persona, pero no ayudaba a que un compañero se integrara al grupo. Finalmente, en la expresión facial, sus gestos a veces reflejaban sus sentimientos, aunque en otras ocasiones tenía una actitud inexpresiva, lo que podría indicar que varía en su capacidad para mostrar emociones de forma constante.

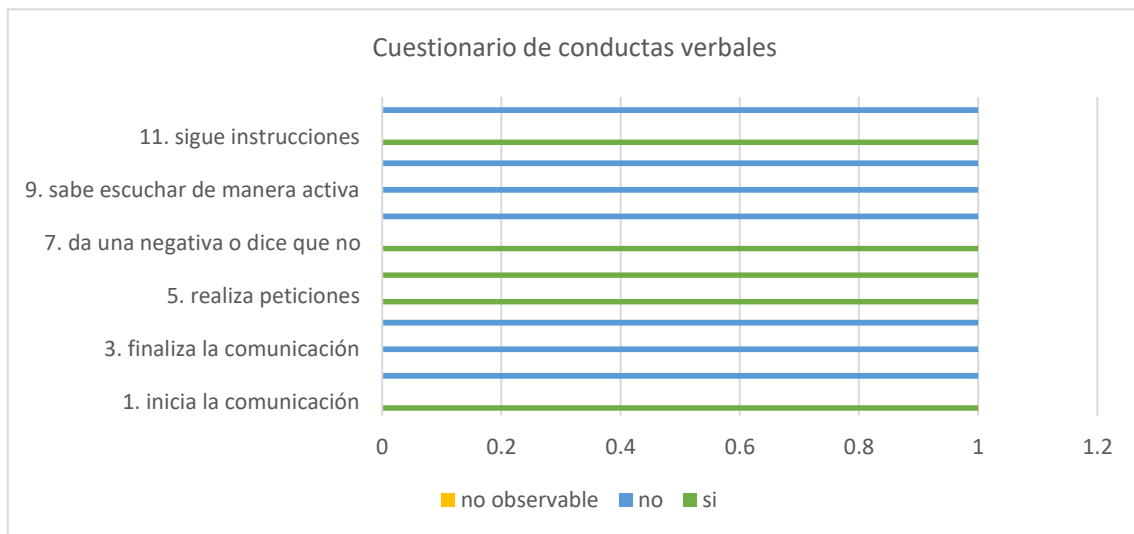
Los resultados del cuestionario mostraron que el evaluado tiene un nivel aceptable en algunas conductas no verbales, especialmente en el contacto ocular y en respetar la distancia interpersonal con personas conocidas, lo que facilita la interacción social en ambientes de confianza. También acepta el contacto físico en contextos educativos, lo que indica que está abierto al aprendizaje mediante la interacción, aunque no depende de este recurso para comunicarse.

Sin embargo, no se reconocieron suficientes observaciones sobre su apariencia personal y postura corporal, por lo que no se pudo entender completamente su conducta no verbal. Esto señala la necesidad de ampliar los lugares y situaciones de observación. La expresión facial mostró cierta contradicción, lo que podría reflejar la dificultad para mantener una expresividad constante o una adaptación emocional que varía según el entorno. En general, se infiere que el evaluado posee habilidades no verbales funcionales, pero necesita apoyo y seguimiento en contextos más amplios para fortalecer su comunicación no verbal de manera integral.

Cuestionario de conductas verbales

Gráfico 2

Resultados del cuestionario de conductas verbales en personas con discapacidad psíquica moderadamente afectada



Fuente: elaboración propia.

A partir de la observación realizada se identifican conductas sociales positivas en los ítems 1, 4, 5, 7, 10, 11, 12 correspondientes a iniciar comunicación con señas, expresar sentimientos, realizar peticiones, decir no, disculparse, seguir instrucciones y participar, esto indica que la persona evaluada demuestra habilidades funcionales como iniciar la comunicación, expresar sentimientos, realizar peticiones, dar una negativa, pedir disculpas, seguir instrucciones y participar en actividades. Sin embargo, también se evidencian dificultades en los ítems 2, 3, 6, 8 y 9, correspondientes a mantener y finalizar la comunicación, responder a las peticiones de otros, aceptar negativas y escuchar de manera activa. Estas limitaciones reflejan una carencia en habilidades sociales que son esenciales para sostener una interacción equilibrada, comprender al otro y actuar con empatía por tanto se sugiere reforzar aspectos vinculados a la comprensión del otro, la regulación emocional y la continuidad del diálogo.

El joven evaluado tiene una base sólida, aunque pequeña, en competencias sociales como el comienzo de diálogos con gestos, la expresión de necesidades o emociones, la obediencia a instrucciones y la participación activa en clase. Esto es beneficioso para su integración en el aula. No obstante, se observan problemas con la interacción sostenida y empática, sobre todo en lo que respecta a escuchar al otro, mantener diálogos, aceptar límites o reaccionar de manera apropiada. Esto tiene el potencial de perjudicar la calidad de sus relaciones con otras personas y su habilidad para resolver conflictos o colaborar con otros. Por este motivo, se estima que es posible poner en práctica tácticas de

intervención centradas en habilidades sociales superiores, tales como actividades de turnos, juegos de roles, ejercicios de escucha activa y dinámicas para desarrollar el respeto hacia los demás y la tolerancia a la frustración.

Entrevista aplicada al padre

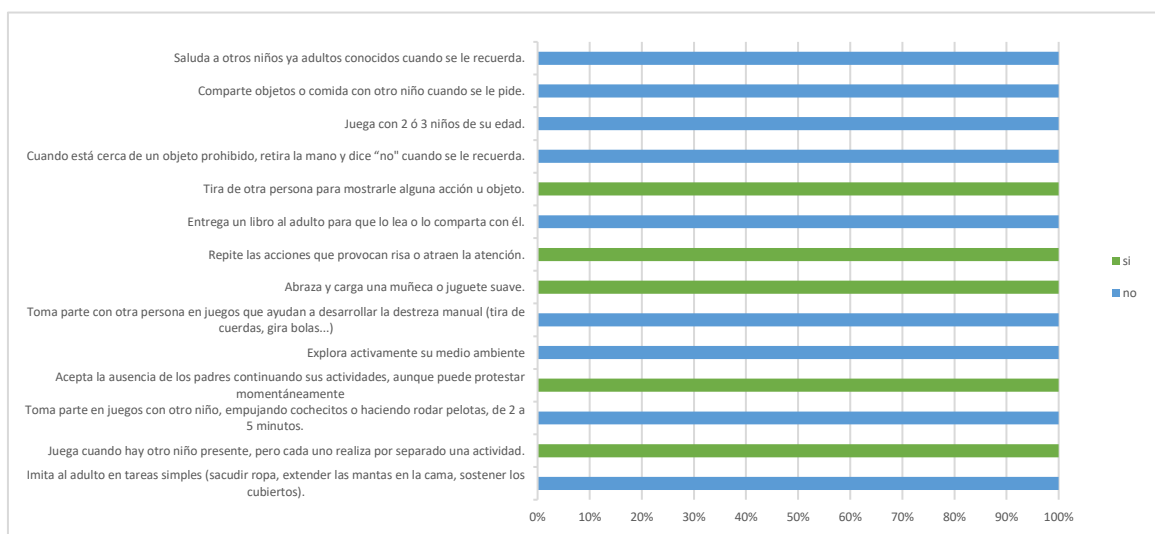
La información proporcionada por el padre del adolescente permitió identificar aspectos clave del desarrollo social y emocional del joven. Se brindaron datos generales como la edad, el diagnóstico y algunas características personales. En cuanto a sus relaciones, se indicó que tiene buena relación con la familia cercana, pero le cuesta interactuar con personas nuevas, ya que primero las observa. La convivencia con otros familiares es poco frecuente. Prefiere estar solo en casa, pero con alguien supervisándolo. Su forma de relacionarse depende mucho de su estado de ánimo. En comunicación, el padre usa palabras e indicaciones claras, mientras que el adolescente se comunica mediante señas, aunque reconoce que no todos las comprenden. Disfruta actividades como ir a la piscina con su padre y ver televisión. Puede frustrarse si se le insiste mucho, si está solo por mucho tiempo o si hay muchas personas en un espacio reducido. Cuando se enoja, grita o levanta la mano, pero sin agredir. El padre lo describe como un joven amable, aunque su comportamiento varía según su estado emocional, y considera que, para tratarlo adecuadamente, primero hay que conocerlo bien.

El adolescente presenta dificultades en la interacción social, especialmente con personas nuevas lo que sugiere una baja habilidad para adaptarse a contextos sociales desconocidos. La necesidad de estar acompañado, aunque sin interacción directa y la dependencia de su estado de ánimo para vincularse evidencian una regulación emocional limitada. Su forma de comunicación basada en gestos si bien es funcional en el entorno familiar, limita su inclusión en contextos más amplios, debido a la falta de comprensión por parte de otras personas. Las reacciones ante la frustración indican baja tolerancia emocional y dificultades para manejar el estrés en situaciones de presión o sobre estimulación.

Guía Portage área de socialización.

Gráfico 3

Resultados guía Portage área de socialización 1 a 2 años



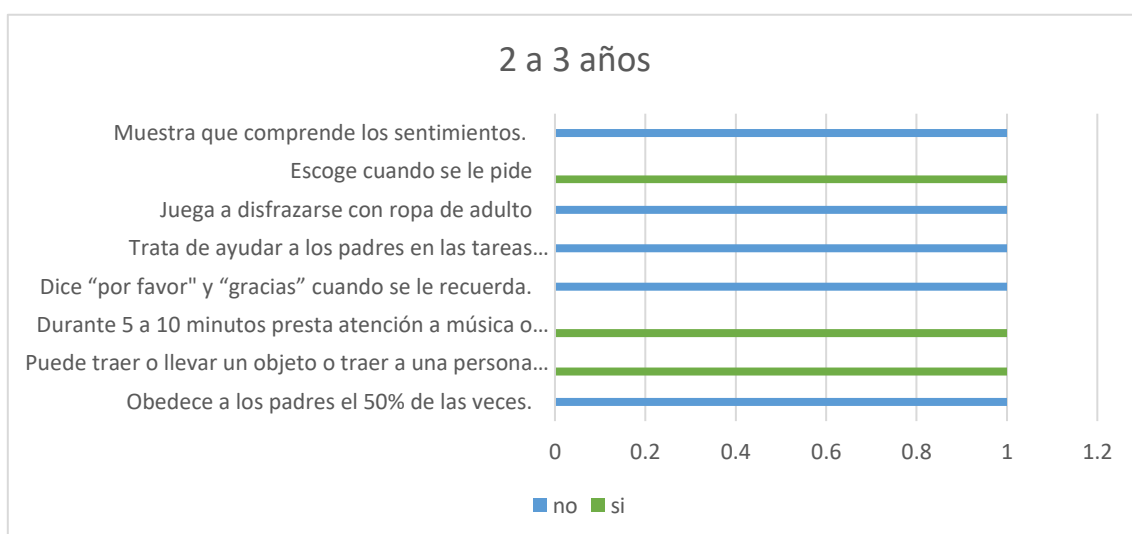
Fuente: elaboración propia.

La evaluación revela que el estudiante logra ejecutar de manera satisfactoria las siguientes conductas: (Jugar cuando hay otro niño presente, pero cada uno realiza por separado una actividad, Acepta la ausencia de los padres continuando sus actividades, aunque puede protestar momentáneamente, abraza y carga un juguete suave, repite las acciones que provocan risa o atraen la atención, tira de otra persona para mostrarle alguna acción u objeto), lo que representa un total de 5 ítems desarrollados adecuadamente.

Por el contrario, muestra dificultades significativas en la realización de las siguientes acciones: (Imitar al adulto en tareas simples (sacudir ropa, extender las mantas en la cama, sostener los cubiertos, Toma parte en juegos con otro niño, empujando cochecitos o haciendo rodar pelotas, de 2 a 5 minutos, Explora activamente su medio ambiente, toma parte con otra persona en juegos que ayudan a desarrollar la destreza manual (tira de cuerdas, gira bolas, Entrega un libro al adulto para que lo lea o lo comparta con él, cuando está cerca de un objeto prohibido, retira la mano y dice "no" cuando se le recuerda, Juega con 2 ó 3 niños de su edad, comparte objetos o comida con otro niño cuando se le pide, saluda a otros niños ya adultos conocidos cuando se le recuerda), sumando un total de 9 ítems en los que no alcanza el nivel esperado. De los 14 ítems analizados, logra 5 habilidades, lo que representa un bajo dominio, mientras que presenta dificultades en los 9 restantes. Entre sus fortalezas destaca la capacidad de jugar en presencia de otro niño, aunque de forma paralela, aceptar la ausencia temporal de los padres con protestas breves, abrazar objetos suaves como forma de consuelo afectivo, repetir acciones que generan atención o risa, y tirar de una persona para mostrarle algo. Estas conductas indican una base emocional sólida y motivación inicial para conectar con otros, típica de etapas tempranas del desarrollo social. Por otro lado, las dificultades se concentran en habilidades que requieren imitación, cooperación y autocontrol ya que no imita tareas simples del adulto, no participa en juegos interactivos breves con pares, no explora activamente su entorno, no entrega objetos para compartir (como un libro), no retira la mano de objetos prohibidos al recordárselo, no juega con varios niños ni comparte cuando se le pide, y no saluda espontáneamente, aunque se le recuerde. Estas limitaciones en la reciprocidad social, el aprendizaje por observación y la internalización de normas básicas, demuestran que su disposición afectiva, búsqueda de atención y su interacción social permanece en un nivel inicial.

Gráfico 4

Resultados de la guía Portage área de socialización 2 a 3 años



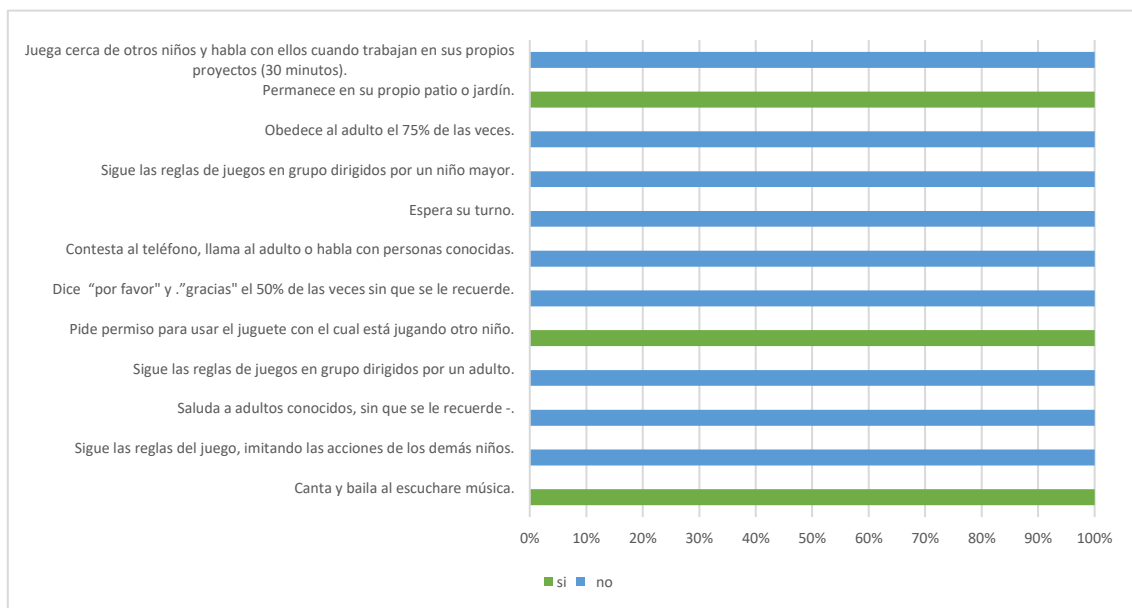
Fuente: elaboración propia.

En la etapa comprendida entre los 2 y 3 años, el niño logra desempeñar con éxito las siguientes conductas: (traer o llevar un objeto o traer a una persona de otro cuarto, si se le dan instrucciones, durante 5 a 10 minutos presta atención a música o cuentos, escoge cuando se le pide), sin embargo, en la gran mayoría de los casos presenta dificultades significativas para alcanzar los siguientes ítems: (Obedece a los padres el 50% de las veces., Dice "por favor" y "gracias" cuando se le recuerda, Trata de ayudar a los padres en las tareas domésticas haciendo parte de ellas (sujeta un recogedor), Juega a disfrazarse con ropa de adulto, Muestra que comprende los sentimientos).

La persona cumple con tres habilidades básicas: trae o lleva un objeto (o persona) desde otro cuarto cuando se le indica con claridad, mantiene la atención durante 5 a 10 minutos en actividades como escuchar música o cuentos, y selecciona objetos o actividades cuando se le pide, estas conductas muestran que comprende instrucciones simples, sostiene la concentración en contextos estructurados y responde a demandas directas, Sin embargo, presenta dificultades en cinco ítems como: obedecer a los padres solo en menos del 50% de las ocasiones, no emplea expresiones de cortesía como "por favor" o "gracias" incluso cuando se le recuerda, no muestra iniciativa para colaborar en las tareas domésticas, no participa en juegos de disfraz con ropa de adulto y no manifiesta comprensión de los sentimientos propios ni de los demás. Esto indica que, a pesar de poder seguir órdenes concretas, le cuesta internalizar normas sociales, participar en roles simbólicos, mostrar empatía o colaborar espontáneamente, quedando rezagado en la dimensión socioemocional y de cooperación.

Gráfico 5

Resultados de la guía Portage área de socialización 3 a 4 años



Fuente: elaboración propia.

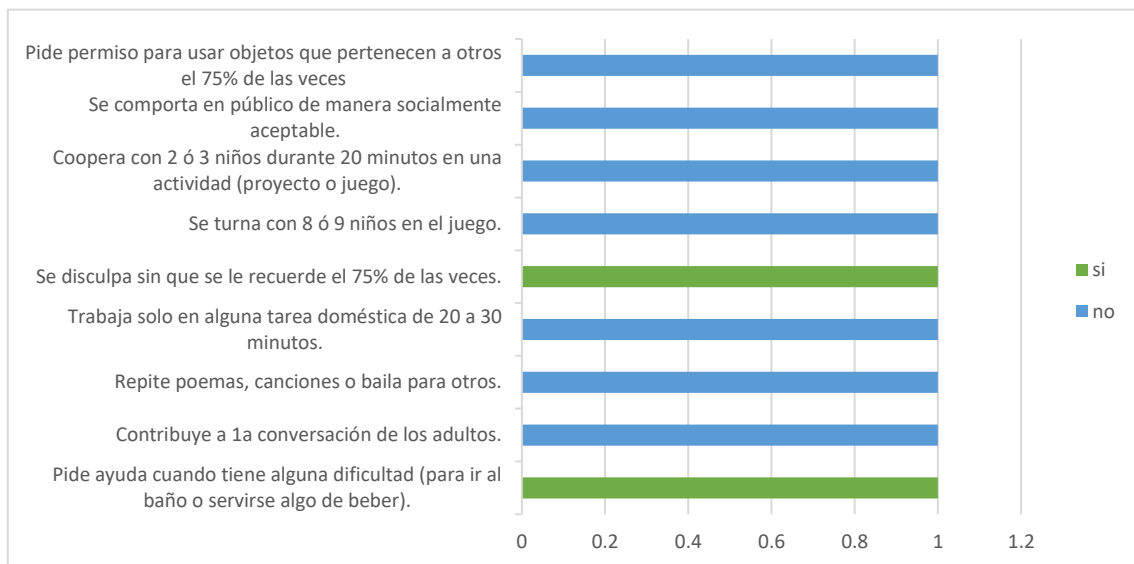
En la franja etaria de 3 a 4 años, el niño manifiesta competencias consolidadas en aspectos como permanecer dentro del espacio delimitado del patio o jardín de la vivienda, solicitar permiso para utilizar un juguete que está empleando otro menor, y participar activamente cantando o bailando cuando escucha música. No obstante, todavía no alcanza el dominio esperado en diversas conductas, algunas de ellas directamente vinculadas a las limitaciones lingüístico-comunicativas que presenta. Entre estas se encuentran: emplear espontáneamente "por favor" y "gracias" al menos en la mitad de las ocasiones sin necesidad de recordatorio, atender una llamada telefónica, dirigirse por iniciativa propia a personas

adultas conocidas o sostener breves intercambios verbales con ellas, y mantenerse jugando en proximidad con otros niños mientras conversa ocasionalmente, aunque cada uno esté inmerso en su propia actividad (duración aproximada de 30 minutos). A estas dificultades se suman claras restricciones en el ámbito de la obediencia y el seguimiento de normas, observándose carencias específicas en: (seguir las reglas del juego, imitando las acciones de los demás niños, saludar a adultos conocidos, sin que se le recuerde, seguir las reglas de juegos en grupo dirigidos por un adulto, esperar su turno, seguir las reglas de juegos en grupo dirigidos por un niño mayor, obedecer al adulto el 75% de las veces, permanecer en su propio patio o jardín).

En el rango de 3 a 4 años, se observan avances claros al jugar cerca de otros niños pedir permiso para usar un juguete ajeno y cantar o bailar cuando escucha música. Esto refleja que disfruta la cercanía social, inicia interacciones básicas y expresar emociones positivas de forma natural. Sin embargo, aún no logra decir "por favor" ni "gracias" sin recordatorio (solo lo hace la mitad de las veces), no responde llamadas telefónicas, no toma la iniciativa de dirigirse verbalmente a adultos conocidos ni de entablar conversación con ellos, no saluda espontáneamente a personas adultas sin un recordatorio explícito, no reproduce las conductas o acciones que observan en sus pares, no respeta las normas establecidas en los actividades lúdicas (independientemente de que estas sean guiadas por un adulto o por un compañero de mayor edad), no tolera la espera de su turno y su nivel de obediencia hacia las indicaciones del adulto se sitúa por debajo del 75 % de las ocasiones. Muchas de estas dificultades están relacionadas con sus problemas de lenguaje y con la comprensión de normas sociales, lo que indica que tiene una buena base en juego paralelo y expresión alegre, pero necesita mucho apoyo para usar palabras de cortesía, seguir instrucciones en grupo y respetar turnos, por lo que se debe practicar con juegos simples guiados, usar dibujos o tarjetas para enseñar "por favor", "gracias" y saludos, y premiar cada pequeño avance en obediencia y espera de turno

Gráfico 6

Resultados de la guía Portage área de socialización 4 a 5 años



Fuente: elaboración propia.

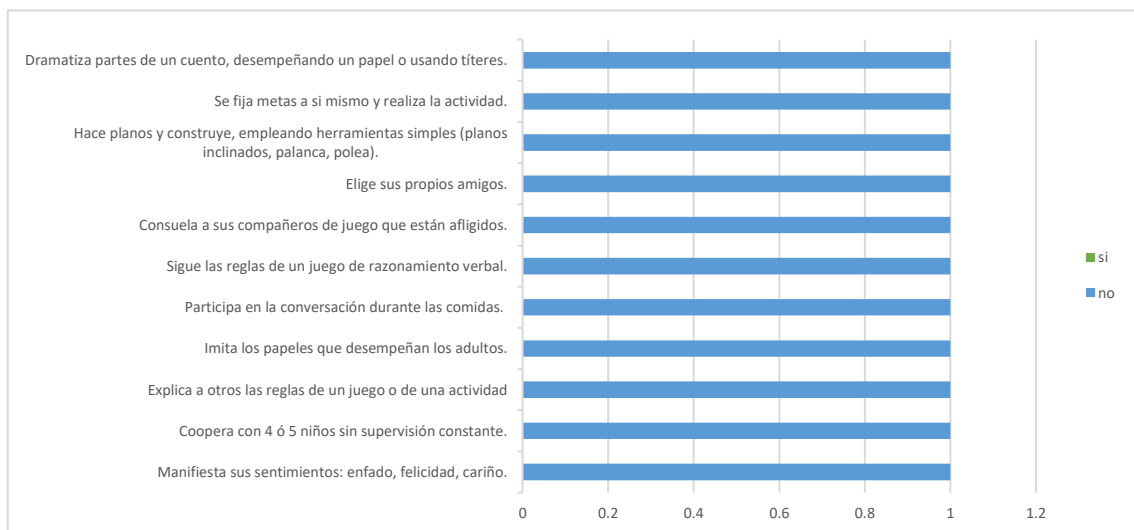
En la etapa de 4 a 5 años, el niño evidencia logros consolidados en dos competencias específicas: pedir disculpas de manera espontánea en al menos el 75 % de las ocasiones en que corresponde, y solicitar asistencia cuando enfrenta dificultades prácticas (por ejemplo, al ir al baño o servirse agua).

Sin embargo, presenta limitaciones significativas en múltiples indicadores de socialización propios de esta edad: no solicita permiso en el 75 % de las situaciones en que desea usar pertenencias ajenas, no mantiene un comportamiento socialmente adecuado en espacios públicos, no logra cooperar con grupos de 2 o 3 compañeros durante 20 minutos en actividades conjuntas (ya sean proyectos o juegos), no respeta el turno cuando participa con 8 o 9 niños, no es capaz de realizar de forma autónoma tareas domésticas simples durante 20-30 minutos, no recita poemas ni canta o baila frente a otros de manera espontánea, y no contribuye activamente a las conversaciones mantenidas por los adultos.

En el rango de 4 a 5 años, la persona logra disculparse sola en el 75% de las veces y pedir ayuda cuando necesita algo práctico, como ir al baño o servirse agua. Esto muestra que reconoce sus errores y sabe buscar apoyo en momentos concretos. Sin embargo, no pide permiso para usar cosas ajenas el 75% de las veces, no se comporta bien en lugares públicos, no coopera con 2 o 3 niños en juegos o proyectos por 20 minutos, no espera turno con varios niños, no hace tareas del hogar solo por 20-30 minutos, no repite canciones o poemas para otros ni participa en charlas de adultos. En general, su nivel social en esta etapa es bajo ya que, si bien avanza en reconocer fallos y pedir ayuda, pero por otra parte le cuesta la cortesía con objetos, la cooperación en grupo, la paciencia y la participación activa.

Gráfico 7

Resultados de la guía Portage área de socialización 5 a 6 años



Fuente: elaboración propia.

En la etapa de 4 a 5 años, el niño evidencia logros consolidados en dos competencias específicas: pedir disculpas de manera espontánea en al menos el 75 % de las ocasiones en que corresponde, y solicitar asistencia cuando enfrenta dificultades prácticas (por ejemplo, al ir al baño o servirse agua).

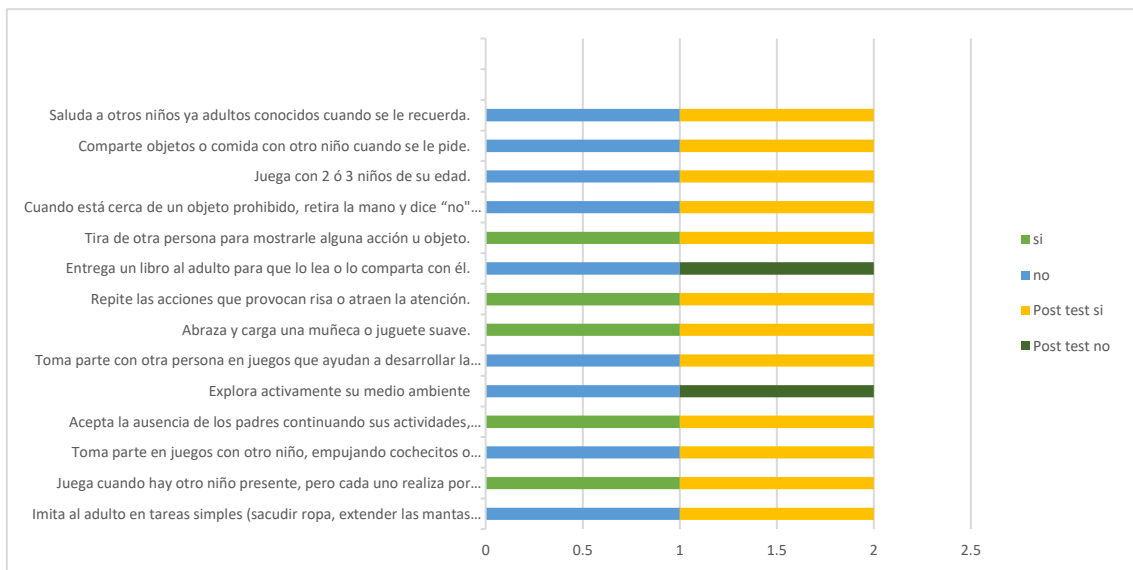
Sin embargo, presenta limitaciones significativas en múltiples indicadores de socialización propios de esta edad: no solicita permiso en el 75 % de las situaciones en que desea usar pertenencias ajenas, no mantiene un comportamiento socialmente adecuado en espacios públicos, no logra cooperar con grupos de 2 o 3 compañeros durante 20 minutos en actividades conjuntas (ya sean proyectos o juegos), no respeta el turno cuando participa con 8 o 9 niños, no es capaz de realizar de forma autónoma tareas domésticas simples durante 20-30 minutos, no recita poemas ni canta o baila frente a otros de manera espontánea, y no contribuye activamente a las conversaciones mantenidas por los adultos. En el rango de 5 a 6 años, la persona no logra ninguno de los ítems evaluados. No expresa sentimientos como enfado, alegría o cariño; No logra cooperar con grupos de cuatro o cinco compañeros en ausencia de

supervisión adulta, no es capaz de transmitir las normas de un juego a otros niños y no reproduce los roles propios de los adultos en situaciones cotidianas; no participa en charlas durante las comidas; no sigue normas en juegos que requieren palabras; no consuela a otros niños tristes; no elige amigos por sí misma; no usa herramientas simples para construir; no se pone metas ni las cumple; y no representa cuentos con roles o títeres, esto indica un desarrollo social muy limitado, debido a que no hay avances en expresión emocional, cooperación independiente, empatía ni juego simbólico.

Re aplicación de la guía Portage (Post test)

Gráfico 8

Resultados de la guía Portage Post test área de socialización 1 a 2 años



Fuente: elaboración propia.

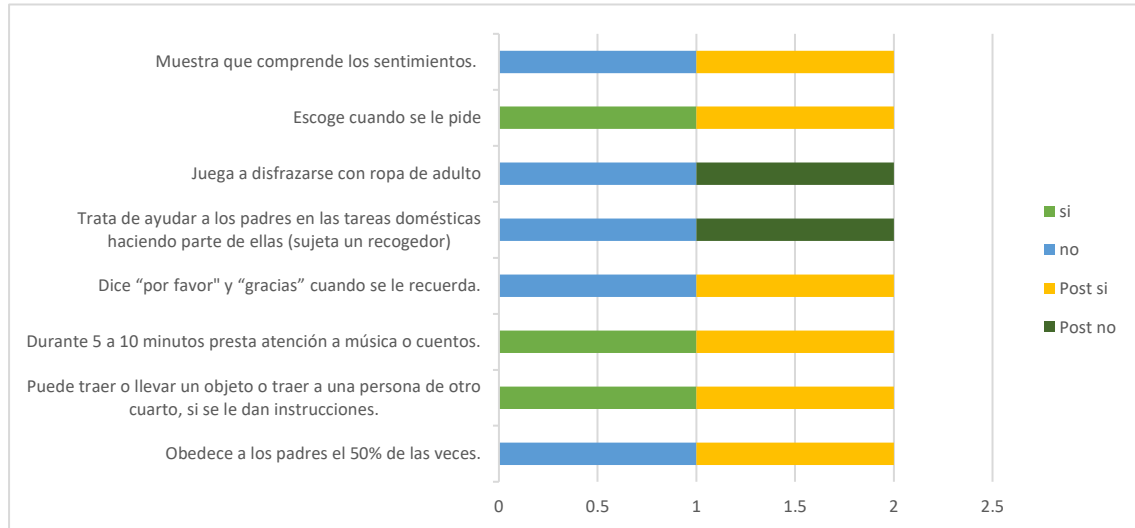
En la evaluación posterior, correspondiente al rango etario de 1 a 2 años, se registró un avance muy significativo en los indicadores que inicialmente no dominaba. En concreto, el niño pasó a cumplir satisfactoriamente los siguientes aspectos: (saluda a otros niños ya adultos conocidos cuando se le recuerda, comparte objetos o comida con otro niño cuando se le pide, juega con 2 ó 3 niños de su edad, cuando está cerca de un objeto prohibido, retira la mano y dice "no" cuando se le recuerda, toma parte en juegos con otro niño, empujando cochecitos o haciendo rodar pelotas, de 2 a 5 minutos, toma parte con otra persona en juegos que ayudan a desarrollar la destreza manual (tira de cuerdas, gira bolas, imita al adulto en tareas simples (sacudir ropa, extender las mantas en la cama, sostener los cubiertos). Esto representa un total de 12 ítems alcanzados, frente a los únicamente 5 que lograba en la evaluación inicial. Dicha diferencia pone de manifiesto un progreso notable y altamente positivo dentro de los parámetros esperados para esta etapa del desarrollo.

En la post-evaluación del rango de 1 a 2 años, se observa una mejora notable: ahora logra 12 ítems que antes no realizaba, como saludar a niños y adultos cuando se le recuerda, compartir objetos o comida si se le pide, jugar con 2 o 3 niños, retirar la mano de algo prohibido diciendo "no" al recordárselo, anticipa en juegos simples con otro niño (empujar cochecitos o rodar pelotas, 2-5 minutos) y lleva a cabo actividades de destreza manual junto a otra persona (tirar cuerdas o girar bolas e imitar tareas del adulto (sacudir ropa, extender mantas o sostener cubiertos). Antes solo cumplía 5 ítems, por lo que

ha avanzado en más del doble. Esto refleja que, con apoyo y práctica, está desarrollando mejor la interacción, el autocontrol y la cooperación básica.

Gráfico 9

Resultados de la guía Portage Post test área de socialización 2 a 3 años



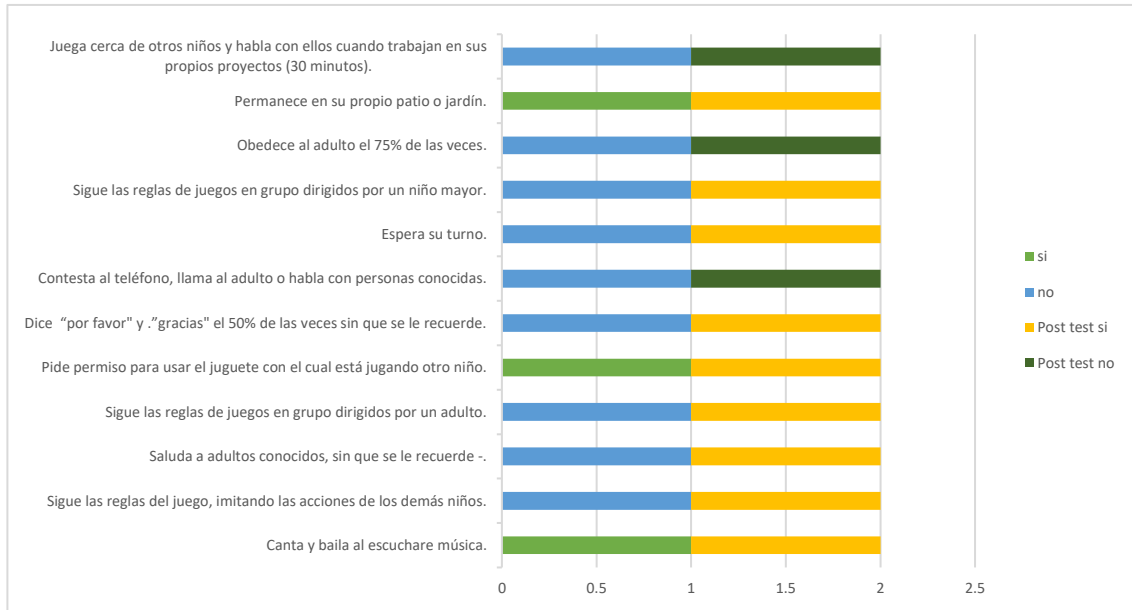
Fuente: elaboración propia.

En la última aplicación del instrumento de evaluación se constató un avance significativo en los indicadores correspondientes a la franja de 2 a 3 años. El niño alcanzó un total de 8 ítems nuevos o mejorados, entre los que destacan: la manifestación de comprensión emocional, el uso de "por favor" y "gracias" mediante gestos cuando se le recuerda, y un incremento en el nivel de obediencia hasta aproximadamente el 50 % de las ocasiones. Estos progresos se suman a los 6 ítems que ya dominaba desde la evaluación inicial (selecciona objetos cuando se le solicita, mantiene la atención en cuentos o música durante 5-10 minutos, y trae o lleva objetos o personas de otra habitación siguiendo instrucciones claras). No obstante, aún no logra cumplir con 2 indicadores propios de esta edad: (juega a disfrazarse con ropa de adulto, trata de ayudar a los padres en las tareas domésticas haciendo parte de ellas (sujeta un recogedor)). El progreso observado es altamente positivo, pasando de 6 a 14 ítems cumplidos dentro del rango etario de 2 a 3 años

En la última evaluación se constató un avance significativo dentro del rango etario de 2 a 3 años. El niño alcanza ahora 8 ítems nuevos o mejorados, destacando especialmente el reconocimiento de las emociones de los demás, el uso de expresiones de cortesía ("por favor" y "gracias") mediante gestos cuando se le recuerda, y un nivel de obediencia que llega al menos al 50 % de las ocasiones. Estos progresos se suman a las 6 competencias que ya dominaba desde la evaluación inicial: seleccionar objetos cuando se le solicita, mantener la atención durante 5-10 minutos en actividades como escuchar música o cuentos, y traer o llevar objetos o personas desde otra habitación siguiendo instrucciones claras. De esta forma, únicamente permanecen pendientes dos indicadores: (juega a disfrazarse con ropa de adulto) y (trata de ayudar a los padres en las tareas domésticas haciendo parte de ellas, como sujetar un recogedor).

Gráfico 10

Resultados de la guía Portage Post test área de socialización 3 a 4 años



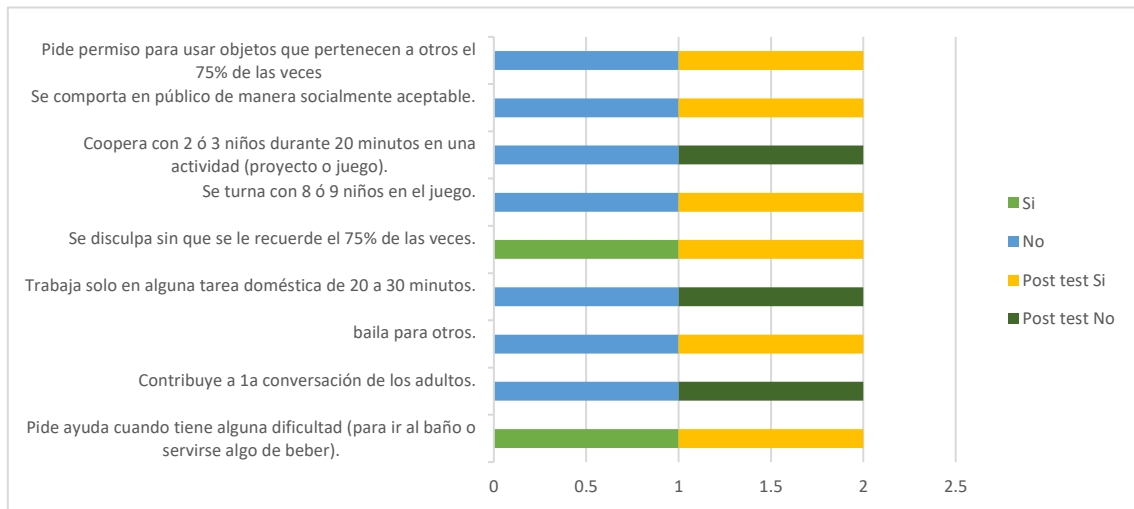
Fuente: elaboración propia.

En la franja etaria de 3 a 4 años se registró un progreso muy significativo. Actualmente el niño cumple con 6 indicadores nuevos: (sigue las reglas de juegos en grupo dirigidos por un niño mayor, espera su turno, dice "por favor" y "gracias" el 50 % de las veces sin necesidad de recordatorio, sigue las reglas del juego imitando las acciones de los demás niños, saluda a adultos conocidos de forma espontánea, sigue las reglas de juegos en grupo dirigidos por un adulto). Estos logros se añaden a los 3 ítems que ya dominaba previamente: (permanece en su propio patio o jardín, pide permiso para usar el juguete con el cual está jugando otro niño, canta y baila al escuchar música), alcanzando así un total de 9 ítems cumplidos de los 12 esperados para esta edad. Solo permanecen pendientes 3 indicadores: (obedece al adulto el 75 % de las veces, juega cerca de otros niños y habla con ellos cuando trabajan en sus propios proyectos (30 minutos), y contesta al teléfono, llama al adulto o habla con personas conocidas). En definitiva, el avance es altamente positivo, al haber triplicado el número de competencias alcanzadas (de 3 a 9 ítems) dentro de este rango de edad.

En la post-evaluación del rango de 3 a 4 años, se observa un avance importante: ahora cumple 9 de 12 ítems. Destacan los nuevos logros como seguir reglas en juegos grupales dirigidos por un adulto o por un niño mayor, esperar turno, imitar acciones de otros niños, decir "por favor" y "gracias" la mitad de las veces sin ayuda y saludar a adultos conocidos por iniciativa propia, además, refuerza habilidades previas como quedarse en su patio, pedir permiso para usar juguetes ajenos y cantar o bailar con música. Solo quedan pendientes obedecer al adulto el 75% de las veces, mantener juego paralelo con charla por 30 minutos y usar el teléfono o iniciar conversaciones, al pasar de 3 a 9 ítems cumplidos, mostro una mayor autonomía en normas sociales y juego cooperativo.

Gráfico 11

Resultados de la guía Portage Post test área de socialización 4 a 5 años



Fuente: elaboración propia.

En la evaluación inicial, correspondiente al rango de 4 a 5 años, el niño solo alcanzaba 2 indicadores: (pide ayuda cuando tiene alguna dificultad (para ir al baño o servirse algo de beber) y se disculpa sin que se le recuerde el 75 % de las veces). En la post-evaluación se incorporaron 4 competencias nuevas, logrando actualmente: (baila para otros, se turna con 8 o 9 niños en el juego, se comporta en público de manera socialmente aceptable, pide permiso para usar objetos que pertenecen a otros el 75 % de las veces). De esta forma, el total de ítems cumplidos asciende a 6 de los 9 esperados para esta etapa.

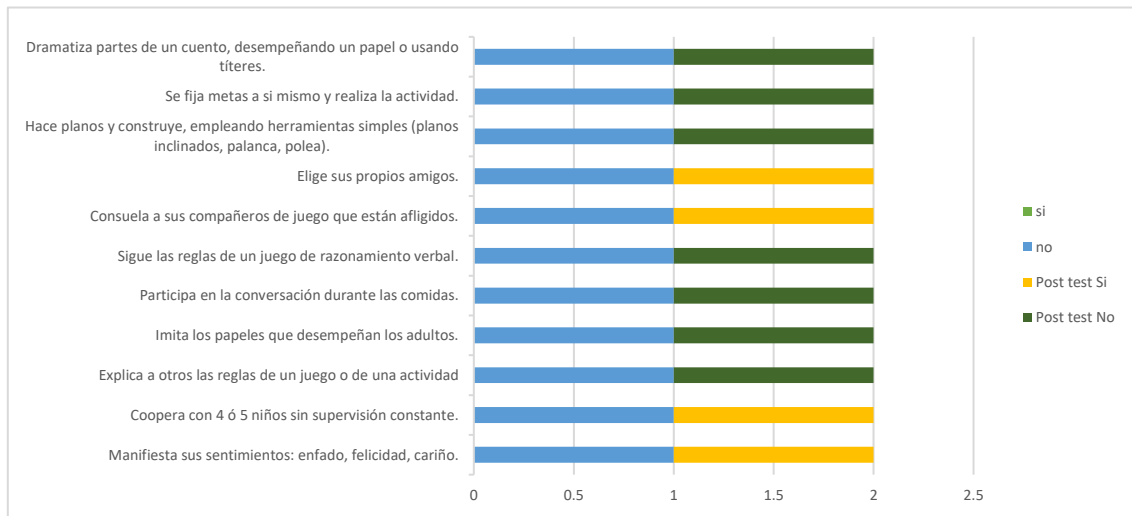
Aún permanecen pendientes 3 indicadores que no ha logrado desarrollar: (contribuye a la conversación de los adultos, trabaja solo en alguna tarea doméstica de 20 a 30 minutos, coopera con 2 o 3 niños durante 20 minutos en una actividad (proyecto o juego)).

En la post-evaluación del rango de 4 a 5 años, la persona mantiene las dos habilidades iniciales: pedir ayuda para ir al baño o servirse algo, y disculparse sola en el 75% de las veces. A ellas se suman cuatro avances nuevos: bailar para otros, turnarse con 8 o 9 niños, comportarse bien en público y pedir permiso para usar cosas ajenas en el 75% de los casos. En total, ahora cumple 6 de 9 ítems, No obstante, aún no alcanza tres indicadores clave de esta etapa: incorporarse activamente a las conversaciones mantenidas por los adultos, realizar de manera autónoma una tarea doméstica durante 20-30 minutos y colaborar de forma sostenida con dos o tres compañeros en una actividad o proyecto lúdico por espacio de 20 minutos.

Aun así, el incremento registrado de 2 a 6 ítems cumplidos refleja un avance muy positivo, especialmente en aspectos como la cortesía, el control de la impulsividad (esperar turno y comportarse adecuadamente en público) y la aceptación de normas sociales básicas.

Gráfico 12

Resultados de la guía Portage Post test área de socialización 5 a 6 años



Fuente: elaboración propia.

En la última aplicación del post-test se detectó un progreso moderado en el rango etario de 5 a 6 años. De los 11 indicadores evaluados, el niño pasó a cumplir 4 ítems que antes no dominaba: (elige sus propios amigos, consuela a sus compañeros de juego que están afligidos, coopera con 4 o 5 niños sin supervisión constante, manifiesta sus sentimientos: enfado, felicidad, cariño).

Sin embargo, continúa sin alcanzar la mayoría de los indicadores propios de esta etapa, específicamente: (explica a otros las reglas de un juego o de una actividad, imita los papeles que desempeñan los adultos, participa en la conversación durante las comidas, sigue las reglas de un juego de razonamiento verbal, hace planos y construye empleando herramientas simples (planos inclinados, palanca, polea), se fija metas a sí mismo y realiza la actividad, dramatiza partes de un cuento desempeñando un papel o usando títeres)

En la post-evaluación del rango de 5 a 6 años, se observa una leve mejora: ahora cumple 4 de 11 ítems los avances son elegir sus propios amigos, consolar a compañeros tristes, cooperar con 4 o 5 niños sin supervisión constante y expresar sentimientos como enfado, felicidad o cariño, sin embargo aún no logra explicar reglas de juegos, imitar roles de adultos, participar en charlas durante las comidas, seguir normas en juegos con palabras, construir con herramientas simples, ponerse metas y cumplirlas ni dramatizar cuentos con roles o títeres., por lo que presenta un notable progreso en empatía, expresión emocional y cooperación básica.

DISCUSIÓN

A partir de lo observado en el trabajo de campo y de lo que mencionan los autores que han estudiado el tema, este estudio quiso comprobar si el juego realmente sirve para mejorar las habilidades sociales en adolescentes con discapacidad intelectual. Por eso se registró todo con distintas herramientas y se centró en un caso de estudio. El objetivo fue observar de qué manera los juegos pueden ayudarlo a relacionarse mejor.

En muchos casos las habilidades sociales están muy limitadas; la mayoría de las veces solo llega a un saludo básico. Y aunque la discapacidad intelectual influye, el principal obstáculo ha sido la falta de oportunidades y experiencias sociales ricas desde la infancia. El trabajo se realizó en dos lugares:

primero en la casa del adolescente y luego en la Unidad Educativa Especializada Ciudad de Loja N°1, se trabajó con un adolescente de 17 años con discapacidad intelectual, su padre y un profesor.

La recopilación y análisis de los datos facilitó responder al primer objetivo de la investigación, que fue: Explorar el nivel de habilidades sociales del adolescente con discapacidad intelectual. Para esto, se utilizaron instrumentos claves que incluyeron dos cuestionarios, los cuales se entregaron al docente encargado, una entrevista semiestructurada realizada al padre, y la aplicación de la Guía Portage.

En primer lugar, al docente se le entregaron dos cuestionarios para evaluar las conductas no verbales y verbales del adolescente con discapacidad intelectual moderada y severa. En el primer cuestionario, se identificó que uno de los principales retos del adolescente era la falta de autorregulación emocional, además de depender de otras personas para su cuidado personal y no reconocer claramente los límites físicos en contextos formales. Por otro lado, el cuestionario de conductas verbales mostró que el adolescente tenía problemas para mantener una interacción continua y empática, como sostener conversaciones, escuchar activamente, aceptar límites y responder adecuadamente. Estos hallazgos coinciden con lo señalado por Alvarado Criollo et al. (2024), quienes destacan que la falta de habilidades sociales no solo afecta la comunicación, sino que también dificulta la autonomía personal y la adaptación a diferentes entornos, debido a que las personas con discapacidad intelectual moderada o severas presentan limitaciones en el reconocimiento y manejo de sus emociones, lo que afecta su autorregulación y sus relaciones con el entorno.

Luego, se aplicó una entrevista semiestructurada al padre para conocer cómo se desenvuelve el adolescente en otros espacios, especialmente en el hogar, y verificar si existen dificultades para interactuar con personas desconocidas. Esto coincide con lo expuesto por Forero-Beltrán et al. (2021), quienes explican que las personas con discapacidad intelectual suelen presentar problemas para relacionarse con otros debido a la timidez, inseguridad, desinterés o dependencia.

Finalmente, la aplicación de la Guía Portage reveló déficits significativos en dimensiones clave como la autonomía personal, la autorregulación emocional, la capacidad de cooperación y la expresión afectiva. Dichos hallazgos coinciden con lo expuesto por Cuzquillo-Puruncajas y Esmeraldas-García (2020) quienes destacan que las personas con discapacidad intelectual suelen presentar importantes obstáculos para reconocer, nombrar y regular sus emociones, lo que frecuentemente deriva en alteraciones del estado de ánimo y dificultades en los procesos comunicativos.

Cabe resaltar que, aunque la Guía Portage está dirigida originalmente a la franja de 0 a 6 años, su utilización resulta plenamente pertinente en este caso al corresponderse con la edad mental del adolescente evaluado, garantizando así una interpretación más ajustada y válida de los resultados obtenidos.

En relación con lo mencionado anteriormente, se ha observado la necesidad de dar respuesta a esta problemática. Por esta razón, se planteó como segundo objetivo) Construir una propuesta alternativa con juegos orientados a mejorar las habilidades sociales de un adolescente con discapacidad intelectual. Las actividades lúdicas propuestas fueron diseñadas específicamente considerando las particularidades y necesidades individuales del caso en estudio, y las habilidades sociales ausentes, con el propósito de estimularlas a través de actividades grupales. Esto se debe a que dichas habilidades se desarrollan de manera más efectiva en contextos sociales donde se fomenta la interacción con los demás.

Este enfoque refuerza lo planteado por Arechavaleta-Viñuales (2019), quien destaca que es fundamental promover talleres, programas y actividades que fomenten un aprendizaje lúdico y significativo, estas acciones permiten que las personas con discapacidad intelectual desarrollen sus destrezas sociales desde edades tempranas, un factor imprescindible, dado que estas capacidades

impulsan un aprendizaje más holístico y apoyan directamente su evolución personal y su participación social a lo largo de los años.

Por dichas razones una vez creados los talleres se procedió a dar cumplimiento al tercer objetivo que consiste en Evaluar la propuesta alternativa basada en el juego para desarrollar las habilidades sociales del adolescente con discapacidad intelectual fue posible observar una notable mejora en la capacidad del adolescente para relacionarse de manera positiva con los demás, particularmente en el respeto a la distancia corporal con personas nuevas, lo que demuestra una mejora en la comprensión de normas sociales. Asimismo, se observó una mejora en cuanto a la autorregulación emocional, especialmente en el manejo del enojo cuando concluye una actividad de su preferencia, lo cual denota una comprensión progresiva de las normas sociales.

Coincidiendo con Carrera y Mozzarella (2001, como se citan en Álvarez y Arias, 2024), la teoría de Vygotsky explica que aprendemos de forma activa: no recibimos el conocimiento ya hecho, sino que lo vamos construyendo nosotros mismos cuando interactuamos con otras personas. Para él, el aprendizaje es algo profundamente social: lo que aprendemos depende mucho del entorno en el que estamos y de las relaciones que tenemos con los demás. Es decir que para que una persona desarrolle bien su pensamiento y sus capacidades, necesita estar rodeada de interacciones positivas y de apoyo.

CONCLUSIÓN

Se exploró las competencias sociales del adolescente con discapacidad intelectual se logró reconocer las herramientas comunicativas de las que disponía, incluyendo las áreas que pueden beneficiarse de un acompañamiento más específico, brindando una base fija para crear intervenciones que favorezcan su desarrollo en cuanto a la mejora de habilidades como: la autorregulación, tolerancia, y la empatía.

Se creó una propuesta alternativa orientada a promover el desarrollo integral del adolescente con discapacidad intelectual usando el juego, como herramienta educativa, que permite crear entornos dinámicos, accesibles y motivadores que facilitan el aprendizaje vivencial de habilidades sociales y contribuyen al fortalecimiento de los vínculos interpersonales.

Se evaluó la propuesta alternativa basada en el juego, misma que demostró una gran utilidad en el fortalecimiento de habilidades sociales, ofreciendo su incorporación en diferentes entornos, por tanto, se confirmó su validez como estrategia orientada mejorar desarrollo social, mejorando la autorregulación, tolerancia a la espera, trabajo colaborativo y comprensión de normas sociales.

REFERENCIAS

Acosta Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. REVISTA LATINOAMERICANA OGMIOS, 3(8). Obtenido de <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/226/237>

Alvarado Criollo, A. M. (2024). Inteligencia emocional y habilidades sociales en estudiantes con discapacidad intelectual. Polo del conocimiento, 9(3). doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6844>

Álvarez, D. C., & Arias González, É. Y. (2024). Influencia del juego en habilidades sociales. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Programa Licenciatura en Educación Infantil. Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/2633bc97-37ec-4035-8437-a4eb15c026c8/content>

Andrade Carrión, A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. 5(2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Andrea Campo, B. A., & Pérez Villena, A. (2022). Discapacidad intelectual. ©Asociación Española de Pediatría. Obtenido de <https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/0cad800310780d1a725d368216b52d7a.pdf>

Arechavaleta Viñuales, M. (2019). HABILIDADES SOCIALES EN LA DISCAPACIDAD INTELECTUAL. En C. Lanchas Martín, DIVERSIDAD FUNCIONAL Y DESARROLLO AFECTIVO-SEXUAL EN PERSONAS ADULTAS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA EDUCACIÓN SOCIAL (Centro de Enseñanza Superior en Humanidades y Ciencias de la Educación Don Bosco. ed., págs. 5-36). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7569270>

Celi Cueva, K. S. (2023). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial II de la Escuela Dr. Edison Calle Loaiza de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023. Tesis, Universidad Nacional De Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/items/efb2f99a-c958-4489-837e-158d4d80ad2e>

Claudio Bolaños, J. E. (2024). El juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 a 5 años. Tesis, Universidad Central del Ecuador, Quito. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/77632679-5fa7-4621-ad1f-d8ae235cc32f/content>

Cuzquillo Puruncajas, T. V., & Esmeraldas García, A. G. (2020). habilidades sociales con mayor déficit en personas que tienen discapacidad intelectual (20 usuarios hombres y mujeres de edad comprendida entre 20 a 51 años): investigación realizada con el apoyo de profesionales psicólogos que laboran dentro de una insti. Universidad Politécnica Salesiana, Quito. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19566/1/UPS-TTQ178.pdf>

Esteves Villanueva, A. R. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. Comuni@cción, 11(1). Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682020000100016&script=sci_arttext&tlng=pt

Forero Beltrán, L. D., Gamba Rodríguez, C. A., Sicua Wilches, E. Y., & Villamil Sánchez, J. L. (2021). Fortalecimiento de la autoestima en personas con discapacidad intelectual a través del arteterapia. Facultad de las ciencias humanas y sociales. Bogota: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/85726cd4-3765-42a5-bf52->

3e97b5f28559/content#:~:text=El%20primer%20paso%20para%20tener,tienen%20para%20desarrollar%20diferentes%20actividades.

Franco García, C., & Ramos Romero, E. (2020). Mejora de las habilidades sociales a través del juego en niños con síndrome de Down. Tesis, Universidad de Zaragoza. Obtenido de <https://zagan.unizar.es/record/101454?>

González Moreno, C. X. (2023). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. Revista latinoamericana de estudios educativos, 52(1). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-878X2022000100299&script=sci_arttext

Gutiérrez, G. M. (2017). Las habilidades sociales en los jóvenes con discapacidad intelectual cursantes y egresados de escuelas especiales del norte del Departamento de Puni. Tesis doctoral. Obtenido de <https://repositorio.uflo.edu.ar/server/api/core/bitstreams/df58e448-7d9a-4943-babd-0a9f7fc086df/content>

HINOJOSA CONDE, R. Y. (2022). APORTES DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA N° 28, CHICLAYO. Tesis, UNIVERSIDAD ANTONIO RUIZ DE MONTOYA, Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas, Lima. Obtenido de <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/79ad7a93-bc9e-4576-ad6c-70ab93c5f61a/content>

Iguini, Y. (2020). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA. Obtenido de <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2c%20Y.%2c%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Lardoeyt Ferrer, R. B. (2023). Primer estudio clínico-genético de la discapacidad intelectual en la República Popular de Angola. Revista Habanera de Ciencias Médicas, 22(2). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-519X2023000200004&script=sci_arttext&lng=en

Lopera Murcia, Á. M. (21 de 10 de 2020). DECONSTRUYENDO LA DISCAPACIDAD INTELECTUAL. Fundacion Caser, 27-44. Obtenido de https://www.fundacioncaser.org/sites/default/files/adjuntos/fcaser_actas27_n2020_2703_lopera.pdf

López Araujo, J. G., Pozo Potosí, A. E., Bodero Aguayo, Y. C., & Loor Aguayo, N. J. (2020). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO. 1(1). Obtenido de <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321>

MedinaGómez, M., & Pérez deAlbénizGarrote, M. (2016). EMPLEO,CONDUCTAADAPTATIVAY DISCAPACIDADINTELECTUAL. INFAD Revista de Psicología. doi:<https://dx.doi.org/10.17060/ijodaep.2016.n1.v1.174>

Méndez López, Á., Hernández, N. d., & Cabrera Ruiz, I. I. (2022). El término habilidad se utiliza para indicar que la competencia social no es un rasgo de la personalidad, sino más bien un conjunto de comportamientos aprendidos, que incluyen comportamientos verbales y no verbales, suponiendo iniciativas y respuestas efe. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3208/3191>

Nanjarí Miranda, R., Cataldo Guerra, M., Celedón Briones, N., & Vidal Tapia, M. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: Una revisión. FORO EDUCACIONAL(37). doi:DOI: 10.29344/07180772.37.2892

Ramos Galarza, C. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. Ciencia America, 9(3). Obtenido de file:///C:/Users/Elizabeth/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475.pdf

Ramos Méndez, K. E. (2020). Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E periodo septiembre 2019- febrero 2020. Tesis, UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, Quito. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3383e03d-74c0-4a37-ad8f-1eae7d255152/content>

Rosas Castro, A. R. (2021). Habilidades sociales: Instrumentos de evaluación. Polo del conocimiento, 6(10). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926998>

Terán Muñoz, D. M., & González Tobar, E. A. (2022). Caracterización del perfil cognitivo de personas con discapacidad intelectual que reciben estimulación sensorial. JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH . Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/2772/2419>