

Perfilados: juega a trabajar, aprende a convivir.
Un juego de roles para el fortalecimiento de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual, en contextos laborales.

Lina Katterin Carrión Arenas

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Proyecto de grado

Bogotá, D.C
Mayo de 2026

Perfilados: juega a trabajar, aprende a convivir.
Un juego de roles para el fortalecimiento de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual, en contextos laborales.

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Recreación

Lina Katterin Carrión Arenas

Asesora:
Katheryne Aldana Villalobos

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Bogotá, D.C.
Mayo de 2026

Agradecimientos

Agradezco a la Universidad Pedagógica Nacional por brindarme un espacio de formación no solo académica, sino también humana, crítica y sensible frente a las realidades sociales. Gracias por permitirme crecer en un entorno donde el compromiso con las comunidades se convierte en una herramienta de transformación y construcción.

Agradezco profundamente a mi tutora, Katheryne Aldana, por su constante acompañamiento durante todo el proceso, por cada orientación, idea y retroalimentación que fortaleció significativamente este proyecto. Gracias por creer en mis capacidades, por motivarme a cuestionar, crear y profundizar en cada etapa del proceso y también por brindarme la oportunidad de participar en diferentes espacios académicos y formativos que aportaron enormemente a mi crecimiento profesional y personal.

Dedicatoria

Dedico este proceso a mis abuelas y a mi abuelo, por acompañarme siempre con palabras llenas de amor, ternura y motivación, gracias por hacerme sentir cuidada en cada etapa de mi vida, por tenerme presente en sus oraciones y por demostrarme que el amor también se encuentra en los pequeños detalles, en cada consejo y en cada abrazo sincero.

A Yury, por ser esa figura de amor bonito, de tía protectora y comprensiva que siempre estuvo para mí, gracias por cada abrazo y palabra de ánimo, por escucharme y por llenar este proceso de cariño y apoyo incondicional.

A mi papá, por estar presente en este camino, por apoyarme siempre y hacer posible que pudiera vivir y disfrutar esta etapa universitaria, gracias por acompañarme con llamadas llenas de tantas risas, amor, paciencia y orgullo en cada paso.

A mi amiga, mi mamá y mi fortaleza, gracias por enseñarme todos los días lo que significa la entrega, por demostrarme con tu vida que siempre se puede avanzar con valentía y porque tu forma de enfrentar la vida ha sido una de las inspiraciones para llegar hasta aquí.

A Nico, mi compañía más grande, gracias por caminar conmigo en cada etapa, por escucharme siempre, por conocer incluso mis silencios y aun así acompañarme con paciencia, gracias por ser refugio y apoyo en este camino, por cada conversación, cada consejo y cada momento compartido que hicieron este proceso mucho más significativo para mí.

Y finalmente, a las huellitas que me acompañaron en un principio y a las que lo hacen ahorita porque su amor siempre es sincero, su compañía y su manera tan pura de existir hicieron mis días más felices, tranquilos y llenos de ternura, gracias por acompañar mi vida de la forma más bonita.

Introducción

El presente trabajo de grado, de *modalidad dispositivo individual*, según los requisitos de la Licenciatura en Recreación, aborda las habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual; reconociendo que estas son fundamentales para la interacción e inclusión social, la participación en la vida cotidiana y específicamente, la inclusión laboral. Los antecedentes conceptuales y pedagógicos evidencian que el juego se puede constituir como estrategia pertinente para promover aprendizajes significativos y favorecer la participación de esta población; por ello, el juego de roles se plantea aquí como *dispositivo* para el fortalecimiento de dichas habilidades.

En este marco, el trabajo aborda como categorías conceptuales, discapacidad intelectual y persona con discapacidad, inclusión laboral, habilidades sociales en el ámbito laboral y juego de roles; a partir de ellas, se diseñó como *dispositivo* un juego de roles orientado al fortalecimiento de habilidades sociales para la inclusión laboral, en participantes de la *Fundación Best Buddies*.

A nivel metodológico, el diseño del juego se sustentó en un ejercicio investigativo, de corte cualitativo, que incorporó juicios de expertos, pilotajes con estudiantes de la Licenciatura en Educación Especial y de la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional, así como implementación y grupos focales con la población participante; este proceso buscó integrar perspectivas de la recreación y comprender como se manifestaban las habilidades sociales durante la implementación del *dispositivo*; también se incluyó revisión teórica, diseño del prototipo, adaptación y ajustes a las necesidades de la población, su implementación y análisis de la experiencia.

En cuanto a sus alcances, el trabajo aporta elementos teóricos sobre la relación entre juego, inclusión y habilidades sociales, al tiempo que propone una estrategia pedagógica situada en un contexto específico.

Finalmente, los resultados obtenidos permiten concluir que el juego de roles favorece procesos de interacción, comunicación y trabajo cooperativo, por lo que se recomienda continuar su aplicación en la Fundación; así como, ajuste y validación en otros contextos formativos.

Índice de contenido

1. Problemática.....	10
1.1. Planteamiento del problema	10
1.2. Objetivos.....	13
1.2.1. General	13
1.2.2. Específicos.....	13
1.3. Justificación.....	14
2. Marco referencial	16
2.1. Antecedentes.....	16
2.1.1. Antecedentes Internacionales	17
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	19
2.1.3. Antecedentes Locales	20
2.2. Marco Contextual	23
2.3. Marco Legal.....	26
3. Referentes teóricos	29
Discapacidad intelectual y persona con discapacidad intelectual	29
Inclusión laboral	34
Habilidades sociales para el ámbito laboral	37
Juego de roles	40
4. Metodología.....	45

4.1. Fases de la realización del dispositivo.....	49
5. Desarrollo de la propuesta	55
6. Guía de uso del dispositivo individual y colectivo.....	67
7. Análisis de intervención	69
8. Divulgación social del conocimiento	73
9. Posibles mejoras	77
10. Conclusiones	79
11. Referencias bibliográficas	82
12. Anexos	90
12.1. Anexos fotográficos del dispositivo	90
12.1.1. Dispositivo físico.....	90
12.2. Anexos de la intervención	91
12.3 Anexos adicionales.....	92

Índice de figuras

Figura 1. <i>Inclusión laboral mediante Best Buddies</i>	24
Figura 2. <i>Formato validación de expertos</i>	55
Figura 3. <i>Boceto de cartas y tablero</i>	56
Figura 4. <i>Prototipo de juego para prueba piloto</i>	60
Figura 5. <i>Prueba piloto Licenciatura en Recreación</i>	62
Figura 6. <i>Prueba piloto Licenciatura en Educación Especial</i>	63
Figura 7. <i>Implementación de juego en la Fundación Best Buddies. Primer grupo.</i>	64
Figura 8. <i>Implementación de juego en la Fundación Best Buddies. Segundo grupo.</i>	65
Figura 9. <i>Material del juego. Escarapela con botón y contrato</i>	67
Figura 10. <i>Material del juego. Instrucciones</i>	68
Figura 11. <i>Primera socialización</i>	73
Figura 12. <i>Segunda socialización</i>	74
Figura 13. <i>Tercera socialización</i>	75
Figura 14. <i>Cuarta socialización</i>	76

1. Problemática

La inclusión social y laboral de personas con discapacidad intelectual representa un reto para la sociedad en general, en la medida en que se exige transformar los entornos y las prácticas para eliminar barreras como estigmas sociales, las dificultades de comunicación, las limitadas oportunidades de participación y la falta de apoyos adecuados. Desde un enfoque de derechos y desde el modelo social de discapacidad, no se trata de que las personas se “adaptan” a contextos excluyentes, sino de realizar ajustes razonables, apoyos y diseñar ambientes laborales accesibles que reconozcan sus capacidades y diversidad.

En este marco, el fortalecimiento de habilidades sociales cobra sentido como parte de estos apoyos y ajustes en los contextos de trabajo, contribuyendo a que la interacción, la comunicación y la participación en los equipos laborales sean activos en condiciones de mayor equidad.

En este contexto, los programas de sensibilización y formación son fundamentales para reducir los obstáculos de la sociedad que dificultan su participación activa en el entorno laboral, es por ello, por lo que el juego se presenta como una estrategia para potenciar la socialización, la cooperación en grupo y la expresión con otras personas, promoviendo un ambiente más inclusivo, así, este trabajo aborda la necesidad de implementar estrategias como los apoyos que aporten al fortalecimiento de habilidades sociales dentro de programas de inclusión laboral y social.

1.1. Planteamiento del problema

En Colombia, la tasa de participación laboral de las personas con discapacidad para el 2024, fue de apenas el 30% (DANE, 2024); concentrándose mayormente en trabajos informales, lo que refleja la perduración de barreras que limitan sus oportunidades laborales y reducen el acceso a condiciones de trabajo que respeten sus derechos; frente a lo que la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU, 2008), ya venía, advirtiendo la necesidad de plantear espacios laborales para las personas con discapacidad y destacando que la discapacidad no reside

únicamente en la condición individual, sino en las restricciones establecidas por el entorno social que no siempre garantiza la accesibilidad en el ejercicio de respetar los derechos de todas las personas.

Ahora, para el caso específico de las personas con discapacidad intelectual, entre 2020 y 2024, corresponden al 42,1% de las personas con personas con discapacidad en general (Minsalud, 2024); se resalta la urgencia de plantear estrategias y ajustes específicos para que esta población, acceda a oportunidades en diferentes ámbitos de la vida, en este caso el ámbito laboral, ya que algunas de las barreras físicas y comunicativas restringen su acceso a la participación en comunidad, a la formación académica y laboral en general.

En respuesta a este panorama, en Colombia existen organizaciones como *Best Buddies* que trabajan por la inclusión social y laboral de las personas con discapacidad mediante programas de formación, acompañamiento y fortalecimiento de habilidades para la vida y el trabajo, estas iniciativas buscan ampliar las oportunidades de participación en contextos reales, favoreciendo procesos de preparación para el empleo, construcción de autonomía y desarrollo de competencias sociales y ocupacionales que contribuyan a una vinculación laboral más equitativa.

Sin embargo, aunque actualmente existen empresas que promueven procesos de inclusión y realizan ajustes razonables, también es necesario que las personas con discapacidad fortalezcan habilidades sociales que favorezcan su interacción, participación y adaptación dentro de los entornos laborales, entendiendo también que la inclusión no se limita únicamente al ámbito laboral, sino que comienza en los espacios sociales donde las personas con discapacidad desarrollan habilidades sociales fundamentales para la vida cotidiana, habilidades interpersonales que permiten participación en diferentes contextos que, cuando estas habilidades no son fortalecidas, pueden presentarse dificultades en la interacción con otros, en el trabajo en equipo y en el desarrollo de relaciones sociales, lo que incide posteriormente en los procesos de inclusión tanto social como

laboral, en este sentido, el fortalecimiento de habilidades sociales constituye un eje central y una necesidad que debe ser abordada desde espacios formativos, recreativos y de participación como un apoyo fortalecedor para las personas.

Dicho lo anterior, viendo las habilidades sociales como un eje indispensable, plantea Caballo (2007) puede entenderse como los comportamientos que una persona manifiesta en situaciones interpersonales para expresar de manera pertinente sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos, de acuerdo con las características y demandas de cada situación, lo que facilita que se mejoren las oportunidades de inclusión, donde la creación de programas de formación en habilidades sociales y actividades que fomenten la interacción entre personas con y sin discapacidad, sean estrategias para transformar los entornos sociales y laborales.

Es aquí, en donde es importante reconocer que existen diversos espacios de socialización, siendo el juego uno de ellos, ya que como lo expone Cano *et al* (2023), plantean que el juego constituye una estrategia pedagógica que favorece la interacción, la comunicación y la construcción de habilidades sociales en escenarios de participación colectiva, lo que les brinda mayor seguridad para afrontar situaciones de la vida cotidiana, desde esta perspectiva, el juego no solo cumple una función recreativa, sino que también constituye una oportunidad pedagógica.

En este marco, la Fundación Best Buddies Colombia orienta procesos de inclusión social y laboral con personas con discapacidad intelectual, promoviendo espacios de formación y acompañamiento para su participación en diferentes contextos, desde esta experiencia surge la necesidad de fortalecer habilidades sociales que contribuyan a una participación, a través de estrategias como el juego.

Pregunta problema

¿Cómo contribuir al fortalecimiento de las habilidades sociales y laborales de las personas con discapacidad intelectual de la Fundación Best Buddies, mediante una estrategia recreativa basada en el juego?

1.2. Objetivos

1.2.1. General

Diseñar un juego de roles para el fortalecimiento de habilidades sociales de personas con discapacidad intelectual de la Fundación Best Buddies Colombia para la inclusión laboral.

1.2.2. Específicos

- Identificar las habilidades sociales clave para la inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual.
- Construir un prototipo de juego de roles que simule situaciones reales de contextos laborales, con mecanismos de retroalimentación.
- Evaluar la aplicación del juego de roles en el fortalecimiento de habilidades sociales clave en personas con discapacidad intelectual de la Fundación Best Buddies Colombia.

1.3. Justificación

Aportar a la inclusión laboral de las personas con discapacidad intelectual (DI) es un aspecto fundamental para la construcción de una sociedad colombiana más equitativa, pues se puede favorecer la eliminación de barreras, transformando la percepción de que esta población únicamente recibe ayuda o es beneficiaria de programas empresariales, y por el contrario, se les debe reconocer como personas capaces, productivas que contribuyen al desarrollo del país, además, como lo expresa Ducón y Cely (2017), la inclusión laboral contribuye al bienestar de los empleados, promueve el compromiso social de los empleadores y fortalece el ejercicio de los derechos de esta población.

Así pues, la inclusión laboral implica que las personas con DI, además de desarrollar habilidades técnicas, fortalezcan habilidades sociales que les permitan relacionarse, comunicarse, participar y desenvolverse en los entornos de trabajo; lo cual es indispensables en el ámbito laboral pero también en la vida cotidiana, dado que favorecen las relaciones interpersonales, el trabajo colaborativo, la expresión de ideas y la resolución de situaciones propias de diferentes contextos sociales.

Por ello, el presente trabajo se enfocó en diseñar un juego de roles para las habilidades sociales de personas con discapacidad intelectual aportando a su inclusión laboral, desde esta perspectiva, el juego de roles adquiere relevancia como una estrategia pedagógica y recreativa que permite la simulación de situaciones que se acercan a las de la vida cotidiana, facilitando experiencias de interacción, reflexión y aprendizaje desde la vivencia.

En relación con ello, el Plan Nacional de Recreación del Ministerio del Deporte (2020) plantea que la “capacidad de imaginar nuevos escenarios de desarrollo vital (mundos posibles) es parte integral de los encuentros colectivos que la recreación facilita, espacios donde el juego y la cultura se proyectan a lo largo de la vida” (p. 65). Desde esta perspectiva, el juego se comprende

como una estrategia pedagógica que fomenta la reflexión, la interacción y el aprendizaje social, así mismo, puede constituirse en un apoyo significativo para la persona con discapacidad, ya que el fortalecimiento de habilidades sociales puede favorecer mayores niveles de independencia, mejorar las relaciones interpersonales, ampliar las oportunidades de participación en contextos educativos, comunitarios, sociales y aportar al bienestar personal y a la satisfacción con la propia vida (AAIDD, 2011), de esta manera, la persona puede sentirse con mayor seguridad para desempeñar un rol en un espacio laboral, reconociendo y poniendo en práctica habilidades trabajadas previamente mediante la simulación de situaciones reales a las que podría enfrentarse en el trabajo, por otro lado, se puede evidenciar que, el diseño de estrategias pedagógicas relacionadas con el juego de roles, específicamente situado en entornos laborales es limitado y hay ausencia de procesos similares.

Además de lo anterior, la Organización de las Naciones Unidas, (2008), establece la necesidad de garantizar la participación plena y sin restricciones de las personas con discapacidad en actividades de esparcimiento, recreación, deporte y vida cultural, por ello, resulta fundamental crear un *dispositivo* que no solo facilite el acceso a un espacio recreativo, sino que también favorezca el desarrollo de habilidades sociales para la interacción cotidiana y la adaptación en el ámbito laboral, promoviendo una inclusión más efectiva a través de la recreación.

Desde la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional, este trabajo adquiere pertinencia al reconocer la recreación como un campo pedagógico orientado a la formación de experiencias transformadoras, incluyentes y socialmente comprometidas y en coherencia con este perfil, el presente proyecto aporta al desarrollo de un *dispositivo* de juego, que busca generar escenarios de participación y aprendizaje social para la vida, respondiendo a necesidades de apoyos para la inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual.

2. Marco referencial

El presente trabajo, desarrollado bajo la modalidad de *dispositivo individual*, tiene como propósito diseñar un juego de roles para las habilidades sociales de personas con discapacidad intelectual, con el fin de favorecer su inclusión laboral; para ello, se partió de una revisión de antecedentes relacionados con experiencias, investigaciones y propuestas pedagógicas que abordaran el juego de roles, las habilidades sociales, procesos de inclusión laboral y discapacidad intelectual; esta revisión permitió identificar aportes conceptuales, metodológicos y experiencias previas que sirven como base para la construcción del *dispositivo*.

Así pues, este marco referencial, inicia presentando los antecedentes internacionales, nacional y locales del trabajo; posteriormente se aborda el marco contextual, seguido a ello, se plantean los referentes teóricos en donde se formulan las orientaciones teóricas y conceptuales que guiaron el trabajo, como las categorías de discapacidad intelectual y persona con discapacidad intelectual, inclusión laboral, habilidades sociales en el ámbito laboral y juego de roles; posteriormente se plantea el marco legal. Todo esto como marco de referencia permite delimitar el problema de estudio y orientar el diseño del juego de roles como estrategia de fortalecimiento de habilidades sociales.

2.1. Antecedentes

La presente investigación, enmarcada dentro de un estudio de pregrado, se sustenta en una revisión de antecedentes internacionales, nacionales y locales que abordan la inclusión laboral, el fortalecimiento de habilidades sociales y el papel del juego de roles como estrategia pedagógica, para ello, se consultaron diversos estudios previos de universidades y bases de datos académicas como Google Scholar, Redalyc, Scielo y Dialnet, donde se encontraron investigaciones de pregrado, maestría y tesis de doctorado, los cuales emplean metodologías cualitativas y cuantitativas. A continuación, se presentan los principales antecedentes.

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Sanclemente (2021), realizó un estudio de tesis doctoral con enfoque cuantitativo, con 463 empleados de diferentes empresas de España; mediante dos cuestionarios, uno para para personas con discapacidad y otro para personas sin la misma, buscó analizar cómo el apoyo social percibido por los empleados con discapacidad (ECD) influye en las tácticas de socialización organizacional y en su inclusión laboral, se encontró que las tácticas de socialización organizacional, junto a un ambiente emocional favorable y mínima discriminación, potencian el apoyo social, mejoran la calidad de las relaciones laborales y aumentan las percepciones de retroalimentación positiva, impactando en la satisfacción y compromiso laboral de los empleados con discapacidad.

Por su parte, López (2022) en su tesis doctoral, con un enfoque cuantitativo, tomó como muestra 115 mujeres docentes y 96 hombres docentes de centros educativos públicos y privados de formación profesional en el municipio Cartagena; con un cuestionario, buscó analizar el desarrollo de la formación profesional y su impacto en la inclusión laboral y social. El estudio concluyó que un empleo adaptado a las capacidades individuales es esencial para la inclusión social plena, proporcionando estabilidad económica, independencia y autorrealización, además, destaca la importancia de las políticas educativas y las alianzas entre centros de formación y empresas para facilitar la transición al mercado laboral.

Nogueira (2021) con su tesis doctoral, tomó como muestra 50 trabajadores con discapacidad y 314 compañeros sin discapacidad, a quienes aplicó entrevistas semiestructuradas y un cuestionario. El objetivo de la tesis fue encaminado a comprender la integración laboral de personas con discapacidad, sus emociones y la comunicación en el entorno laboral; los resultados revelaron que los compañeros de trabajo valoran positivamente el desempeño y dedicación de las personas con discapacidad, y que su contratación contribuye a la responsabilidad social empresarial, mejorando la imagen organizacional y fortaleciendo las relaciones interpersonales.

Para el caso de trabajos de pregrado, se encontró a Donaires (2023), que buscó determinar la relación entre las habilidades sociales y la autoestima en estudiantes mujeres con edades entre 16 y 59 años; desde el enfoque cuantitativo contó con una muestra de 129 participantes donde se implementaron dos cuestionarios, encontrando que existe una relación significativa y directa entre las habilidades sociales y la autoestima, especialmente en dimensiones de la expresión individual en entornos sociales, afirmación de derechos propios y habilidad para establecer límites y finalizar interacciones.

Sandoval (2021) en esta tesis realizó un estudio de tesis de maestría con el objetivo de determinar la relación entre las habilidades sociales y la dependencia emocional en estudiantes de Psicología Clínica; con enfoque cuantitativo, cuya muestra fue de 108 hombres y 176 mujeres, mostró que la relación entre las habilidades sociales y la dependencia emocional no fue estadísticamente significativa, aunque se identificó una vinculación negativa relevante entre la dependencia emocional y las habilidades para resolver conflictos sin agresión y para afrontar el estrés, además, la dependencia emocional se asoció negativamente con las habilidades sociales básicas, emocionales y de planificación, mientras que la relación fue positiva con las habilidades sociales avanzadas.

Un estudio realizado por González *et al* (2022) exploró los juegos de rol para mejorar las competencias sociales en adolescentes con discapacidad visual de 13-17 años, esta metodología aprovechó el componente lúdico y narrativo de los juegos de rol para fomentar la motivación y participación activa, al tiempo que promovía habilidades sociales clave, como el manejo emocional, la planificación de respuestas asertivas y el control de pensamientos intrusivos, esto mediante la estructura del juego donde los participantes, organizados en equipos, enfrentaron retos sociales diseñados para simular situaciones reales de inclusión, como explicar sus necesidades a un profesor o buscar alternativas en actividades deportivas; durante el juego, asumieron distintos roles

(controlador, estrategia, sensitivo o ejecutor), lo que facilitó el desarrollo de competencias emocionales, cognitivas y conductuales, al finalizar cada actividad, se reflexionaba en grupo sobre el desempeño individual y colectivo, reforzando así el aprendizaje social. El estudio destacó la importancia de diseñar escenarios que reproduzcan contextos reales y asegurar que las estrategias asertivas aplicadas mejoren efectivamente las relaciones sociales.

Carnicero *et al* (2023), evaluó el impacto de una intervención basada en juegos de rol para las habilidades sociales en jóvenes con discapacidad intelectual donde participaron siete personas (4 mujeres y 3 hombres, entre 18 y 20 años), cuyas interacciones fueron analizadas mediante instrumentos cualitativos y cuantitativos; durante las sesiones que implementó, afirmó que los participantes crearon personajes con personalidades, habilidades y objetos específicos, mientras que el narrador introducía el contexto del juego y ellos trataban de dar solución a las acusaciones en el juego; a lo largo de la intervención, los autores observaron diferencias en la toma de decisiones donde algunos actuaron de forma independiente, mientras otros requerían orientación, en ello se destacó un participante con actitud prosocial, priorizando las necesidades del grupo, sin embargo, las sesiones posteriores involucraron desafíos narrativos que fomentaron en algunos participantes la asertividad y la cooperación, culminando en un desenlace donde los jugadores reflexionaron sobre las consecuencias de sus acciones, este proceso permitió evaluar cambios en su interacción social, especialmente en la mejora del contacto visual y la toma de decisiones.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Erazo y Lucumí (2022) realizan un trabajo de grado en Antonio José Camacho Institución Universitaria, donde la investigación se dio de manera cualitativa mediante el instrumento de matriz bibliográfica, la cual caracterizó propuestas de inclusión laboral para personas con trastorno del espectro autista en diferentes países, encontrando que actividades como entrevistas, cursos, talleres y la agricultura social son propuestas que favorecen la integración laboral y garantizan los derechos de

esta población en el momento de ser contratados en las empresas que están interesados en contratar personas con discapacidad y apostarle a la inclusión laboral.

Díaz (2018), en su trabajo de, con enfoque cuantitativo, estudió la posición del Gobierno Nacional y de los empresarios respecto a la vinculación laboral de personas con discapacidad; en los resultados evidencia que, el trabajo no solo representa una fuente de ingreso, sino que dignifica a las personas al brindarles un sentido de identidad y pertenencia, además, la contratación de personas con discapacidad mejora su calidad de vida, refuerza su autoestima y autoconocimiento, beneficiando también a sus familias y entorno cercano; así mismo, la oportunidad laboral fortalece la percepción de sus habilidades y su aporte a la empresa y la sociedad, ahora bien, aunque existen incentivos gubernamentales para promover la inclusión, muchas empresas los desconocen o no los aplican, sin ser efectivos.

2.1.3. Antecedentes Locales

Betancur (2021) en su estudio de tesis de maestría, mediante un enfoque cualitativo, cuya muestra fueron tres representantes de empresas en Bogotá, ; realizó un estudio de caso, revisión documental y entrevistas individualizadas, con el objetivo de analizar las repercusiones económicas que provoca la contratación de personas con discapacidad en empresas del sector servicios, mediante entrevistas y revisión documental, en el trabajo se concluyó que la inclusión laboral genera beneficios más allá de lo económico, fortaleciendo la conciencia social y mejorando la percepción de la empresa en la sociedad.

Carrión et al. (2021) realizó un trabajo de grado desde un enfoque cualitativo, con una muestra de seis jóvenes con discapacidad intelectual del Instituto Pedagógico Nacional. Mediante investigación acción, centró el estudio en el desarrollo de una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de habilidades blandas en jóvenes con discapacidad intelectual, facilitando su transición a la adultez y mejorando su capacidad para asumir responsabilidades laborales.

Cubides (2020) realizó un trabajo de grado sobre juego de roles para el fortalecimiento de la “competencia oral” en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Distrital. El estudio fue de enfoque cualitativo, con una muestra de 14 niños y 17 niñas estudiantes entre los 8 y 10 años, en los cuales se pudo evidenciar que, en cuanto a la fluidez, los estudiantes presentaron avances, aunque esta se veía afectada por la limitada amplitud del vocabulario y la necesidad de ajustar el lenguaje según el rol asumido, en relación con la comunicación no verbal, los estudiantes fortalecieron el uso de su expresión corporal para complementar y reforzar su mensaje, especialmente en ejercicios grupales que les brindaban mayor confianza, se concluyó que el juego de roles fomentó en los estudiantes una mayor seguridad y naturalidad al participar en actividades orales, al permitirles explorar roles con libertad y autonomía, reduciendo el temor a ser señalados durante intervenciones individuales en el un espacio académico.

Conforme a lo anterior, en la revisión de antecedentes, se identificaron investigaciones de pregrado, maestría y tesis doctorales, con metodologías tanto cuantitativas como cualitativas, e incluso enfoques mixtos; para los estudios cuantitativos se utilizaron cuestionarios para medir la percepción de inclusión, el impacto de habilidades sociales y la relación entre autoestima y desempeño laboral, por otro lado, los estudios cualitativos se emplearon entrevistas, revisión documental y estudios de caso para ahondar en la experiencia de las personas con discapacidad y sus entornos laborales y educativos.

Los temas centrales tratados abarcan la inclusión laboral de personas con discapacidad, la influencia del acompañamiento social en su inclusión, la conexión entre las habilidades sociales y el entorno laboral, además del impacto de estrategias como el juego de roles en el fortalecimiento de competencias comunicativas y socioemocionales en un espacio pedagógico; en el contexto internacional, se destaca la importancia del apoyo organizacional y las prácticas de socialización para fortalecer la inclusión en el ámbito laboral; a nivel nacional y local, se resalta la relevancia de

la formación profesional, las políticas educativas y las estrategias pedagógicas para mejorar las oportunidades de inserción laboral de personas con discapacidad intelectual.

Estos hallazgos aportan aprendizajes para el presente trabajo, ya que evidencian la necesidad de fortalecer en personas con discapacidad intelectual las habilidades sociales para aportar a su inclusión en entornos laborales, también resalta herramientas pedagógicas como el juego de roles en la preparación para la vida laboral, promoviendo el desarrollo de competencias comunicativas, pensamiento crítico, autonomía y, finalmente, se reconoce la importancia de generar alianzas entre instituciones educativas, empresas y organizaciones para garantizar procesos de inclusión efectivos y que sean conservados al pasar el tiempo.

2.2. Marco Contextual

La Fundación Best Buddies es una organización que busca aportar a la inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual; en español, su nombre significa "amigos del alma", fue fundada en Estados Unidos en 1989 por Anthony Kennedy y se ha extendido a más de 50 países. En Colombia, la organización se encuentra haciendo presencia desde el 2003, buscando generar oportunidades de vida incluyentes para su población objetivo. (Best Buddies Colombia, 2026).

Su sede principal en Bogotá se encuentra en la Cra. 7B Bis #124-58, Usaquén, donde ofrece un espacio de atención para quienes se vinculan a sus programas.

La Fundación opera a través de dos programas principales, de una lado, *inclusión social y voluntariado*, este programa como lo plantea Best Buddies Colombia (2026) busca fomentar una sociedad más inclusiva mediante la creación de oportunidades para todas las personas, a través de la conexión entre individuos, fomento del desarrollo de habilidades sociales, se promueve la formación de amistades genuinas y transformadoras, donde se benefician a más de 560 participantes. Dentro de este programa, se desarrollan cuatro iniciativas, escuela y formación complementaria donde hay capacitación para el fortalecimiento de habilidades sociales y de vida de las personas con discapacidad, por otro lado, voluntariado corporativo que es la colaboración con empresas para involucrar a sus empleados en actividades recreativas y de bienestar junto a personas con discapacidad intelectual, promoviendo la construcción de lazos de amistad; también, el voluntariado de impacto que cuenta con iniciativas enfocadas en sensibilizar a las personas sobre diversas problemáticas sociales y ambientales, fomentando la empatía y el compromiso con la transformación e inclusión social y por último, voluntariado tradicional, en el que hay espacios donde interactúan personas con y sin discapacidad, incentivando la participación activa, habilidades sociales y la creación de vínculos significativos.

De otro lado, el programa *Oportunidad laboral*, mediante empresas privadas y alianzas de formación SENA, realiza la contratación de las personas con discapacidad intelectual, en este proceso, las preparadoras laborales realizan seguimiento, acompañamiento y apoyo dentro de las empresas, asegurando que los empleados reciban la orientación y ajustes necesarios para su integración y desempeño laboral; en dicho programa se encuentran 698 amigos del alma y 99 empresas aliadas que brindan la oportunidad de contratar a las personas con discapacidad.

Best Buddies trabaja para garantizar el derecho al trabajo digno de las personas con discapacidad intelectual, fomentando alianzas con empresas y facilitando su inclusión laboral, además de establecer estos vínculos, la Fundación se encarga de definir funciones acordes con las habilidades de cada persona, permitiendo que desempeñen roles en áreas como servicio, administración, operaciones y creatividad, todo esto se lleva a cabo asegurando el cumplimiento de las prestaciones legales y brindando un acompañamiento continuo por parte de profesionales.

Figura 1.

Inclusión laboral mediante Best Buddies



Nota. Grupo de estudiantes que hacen parte de la alianza SENA y Best Buddies realizan actividad en clase.

En el marco de las acciones de la Fundación; este proyecto de grado se sitúa en el programa de *inclusión social y voluntariado* en la iniciativa *Escuela y formación complementaria*, en donde se desarrollan diversas estrategias formativas, entre ellas cápsulas y cursos orientados al

fortalecimiento de competencias para la vida laboral, dentro de estos procesos se desarrollan dos tipos de cursos, el primero está orientado al fortalecimiento del perfil laboral, abordando procesos técnicos y de entrevista, este se realiza en modalidad presencial, dos días a la semana durante un mes, en horarios de 9:00 a.m. a 12:00 p.m.; el segundo está orientado al fortalecimiento de habilidades socioemocionales para la vida laboral y puede desarrollarse en modalidad presencial o virtual, cuando se realiza de manera virtual tiene una duración de dos meses, con encuentros tres días a la semana en horarios de 9:00 a.m. a 11:00 a.m., teniendo en cuenta los procesos atencionales de los participantes.

Los cursos virtuales se desarrollan a nivel nacional, con participación de personas de diferentes ciudades de Colombia, mientras que la modalidad presencial se realiza únicamente en la sede de Bogotá, los grupos están conformados por entre 16 y 25 personas con discapacidad intelectual y cuentan con el acompañamiento de una funcionaria de la fundación como facilitadora líder con el perfil de Licenciada en Educación Especial y dos practicantes de psicología educativa, con el fin de brindar un acompañamiento más personalizado y responder a las necesidades propias de la población.

El equipo de Escuela Best Buddies es interdisciplinario, está conformado por un gerente, profesional en psicología; una coordinadora, profesional en trabajo social; y dos analistas de formación, una psicóloga y una licenciada en educación especial, esta composición permite integrar distintos saberes en función de los procesos formativos de los amigos del alma.

2.3. Marco Legal

Este trabajo se fundamenta con tres leyes que relacionan el ámbito laboral con la discapacidad, inicialmente la ley 361 de 1997, que aborda la integración social de las personas con discapacidad, especialmente en el capítulo IV que menciona la integración laboral, así el gobierno debe cumplir con la adopción de:

Medidas pertinentes dirigidas a la creación y fomento de las fuentes de trabajo para las personas con limitación, para lo cual utilizará todos los mecanismos adecuados a través de los Ministerios de Trabajo y Seguridad Social, Salud Pública, Educación Nacional y otras entidades gubernamentales, organizaciones de personas con limitación que se dediquen a la educación, a la educación especial, a la capacitación, a la habilitación y rehabilitación. (Congreso de Colombia, 1997)

Con dicha ley, se empiezan a implementar acciones como el acceso de las personas a la oferta formativa del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) y orientarlas laboralmente a un perfil relacionado con sus capacidades, además se implementa el respaldo a las empresas que las vinculen laboralmente y así lograr una inclusión que disminuya las barreras laborales.

En relación con lo anterior, la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, que fue adoptada en Colombia mediante la ley 1618 de 2013; esta ley que acoge las orientaciones internacionales, brinda una visión integral de los derechos que deben ser asegurados para las personas con discapacidad y que puedan ejercerlos, allí se establece específicamente el objeto, definiciones clave relacionadas con la discapacidad, las obligaciones del estado y la sociedad y finalmente, detalla las medidas para asegurar el ejercicio efectivo de los derechos de las Personas con Discapacidad (PcD), especialmente en dicho apartado en el artículo 12, se estipula la necesidad de “establecer mecanismos que favorezcan la formalización del empleo de las personas con discapacidad, así como programas de aseguramiento en riesgos laborales y no laborales” (Congreso

de Colombia, 2013), donde también se enfatiza en la importancia de formar y capacitar a estas personas y a sus padres o cuidadores en relación con las oportunidades laborales en el país, así mismo expresa el acompañamiento a las empresas para mejorar la inclusión laboral de las personas con discapacidad.

En el Plan Nacional de Desarrollo de Colombia del periodo 2022 a 2026 expedido por la ley 2294 de 2023, en la sección sobre la inclusión productiva se destaca la importancia de fomentar la integración laboral de las personas con discapacidad, por ello, se habla de la implementación de una ruta que garantice unos ajustes razonables para el impulso del trabajo las mismas, estos ajustes realizados ya sea en lo público, privado o emprendimiento, ajustes pensados desde la vinculación de diferentes ministerios y entidades que trabajan con el sector laboral y empresarial, por otro lado, se resalta la necesidad del acceso a espacios y planes recreativos para esta población cuando se tiene el rol de trabajador. (Congreso de Colombia, 2023).

En la ciudad de Bogotá se propone una política pública de discapacidad mediante el Decreto 089 de 2023, que busca garantizar los derechos y la inclusión plena de las personas con discapacidad, sus familias y cuidadores, se brinda una inversión para el enfoque en eliminar barreras físicas y sociales, fortalecer la autonomía, promover la participación activa y asegurar el acceso equitativo a servicios y espacios, además, contempla cambios en adecuaciones urbanas accesibles, formación para el empleo y redes de apoyo comunitario. Su construcción se basó en la participación de las personas con discapacidad y sus organizaciones, asegurando que responda a sus necesidades reales. (Alcaldía Mayor de Bogotá D.C., 2023)

Por otro lado, en el Plan Nacional de Recreación del Ministerio del Deporte (2020) que reconoce la recreación como un derecho fundamental para todas las personas; se incluye a las personas con discapacidad, integrando la recreación como una herramienta clave para mejorar la salud física y mental, fortalecer la autoestima y fomentar el desarrollo humano, planteando que la

recreación no solo mejora la calidad de vida individual, sino que también fortalece los lazos comunitarios, promoviendo entornos más solidarios y accesibles para todos.

Finalmente, el Ministerio del Deporte (2014), abordó la necesidad de eliminar las barreras que históricamente han limitado la participación de las personas con discapacidad en actividades recreativas y deportivas; desde los lineamientos nacionales propuso acciones concretas a nivel nacional y territorial como la formación y sensibilización del personal, diseño de programas diversos, dotación de material, promoción de la participación de las personas con discapacidad, alianzas interinstitucionales y sistemas de evaluación, todo ello, con enfoque de derechos, accesibilidad, equidad y dignidad humana como ejes centrales.

En relación con lo expresado anteriormente, se puede decir que en Colombia existe un marco legal claro que respalda la inclusión laboral de las personas con discapacidad y garantiza el respeto de los derechos que están establecidos, dichas leyes presentan un amplio esquema sobre cómo debe percibirse la persona con discapacidad en un espacio social o laboral y además plantean un proceso de planeación con nuevas estrategias que promuevan su participación en escenarios recreativos a través del Ministerio del Deporte.

Dicho lo anterior, no solo se aporta al derecho al trabajo, sino también al derecho a la recreación, entendiendo que ambos se complementan y se apoyan mutuamente, pues la recreación contribuye al fortalecimiento de habilidades sociales necesarias para la inclusión laboral, mientras que el empleo digno garantiza condiciones para que la persona también pueda en su momento disfrutar de espacios recreativos.

3. Referentes teóricos

Discapacidad intelectual y persona con discapacidad intelectual

Partiendo del concepto general por la ONU (2008), una discapacidad es aquella que “resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás” (p.2), conforme a lo anterior, la discapacidad no es una condición exclusiva de la persona, sino el resultado de un entorno que no garantiza accesibilidad universal; en Colombia, la discapacidad se clasificada según el Ministerio de Salud (2024), en siete categorías: física, intelectual, auditiva, visual, sordoceguera, psicosocial y múltiple, a lo que se puede decir que esta clasificación no solo refleja la diversidad de experiencias y necesidades dentro de la población, sino que también subraya la importancia de abordar las barreras específicas que enfrenta cada grupo.

Dicho lo anterior, se toma el concepto de discapacidad intelectual según la AAIDD (2011) “la discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en la conducta adaptativa tal y como se ha manifestado en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas. Esta discapacidad se origina antes de los 18 años” (p.31), en tal vía, su evaluación debe basarse en entornos cotidianos (hogar, escuela, comunidad) y no en espacios segregados, priorizando apoyos personalizados que potencien la autonomía, aunque con avances variables según cada caso; por ello, se evalúa en tres etapas: diagnóstico clínico, identificación de necesidades específicas mediante observación y pruebas, e implementación de un plan de apoyo integral (tests, entrevistas) para garantizar su efectividad.

Los factores de riesgo asociados abarcan causas biomédicas, sociales o educativas en etapas prenatal, perinatal o postnatal, destacando la necesidad de intervenciones preventivas tempranas.

De manera complementaria, Verdugo (2023) plantea que la discapacidad no puede comprenderse únicamente desde el diagnóstico clínico o desde las limitaciones individuales, ya que

esta perspectiva resulta insuficiente para reconocer las necesidades de apoyo y las condiciones de participación de cada persona; desde el enfoque socioecológico o contextual, se entiende la discapacidad como una condición dinámica y cambiante, que depende de la relación entre las capacidades de la persona, las exigencias del contexto en que se desenvuelve y los apoyos disponibles., en este sentido, las limitaciones no se explican exclusivamente por características individuales, sino también por las barreras sociales, ambientales y contextuales que pueden restringir la participación en la vida cotidiana, desde esta perspectiva, la evaluación debe orientarse al funcionamiento diario de la persona, considerando sus contextos naturales de participación, sus necesidades de apoyo concretas y las oportunidades de interacción en escenarios comunitarios, educativos y sociales, es así que, este enfoque resalta la importancia de promover apoyos que favorezcan la autonomía, la participación en entornos inclusivos, el acceso a relaciones sociales y el fortalecimiento de habilidades necesarias para la vida cotidiana.

Las deficiencias se pueden evidenciar en diferentes etapas del desarrollo, a lo que se toma como referencia documentos que realizan una clasificación de estas, se encuentra la Asociación Americana de Psiquiatría que en el DSM-5 (2014) divide la discapacidad intelectual por leve que, se caracteriza por limitaciones leves en habilidades conceptuales (dificultades en abstracción o planificación) y sociales (inseguridad en interacciones complejas), en la categoría moderada, las habilidades académicas son elementales, requiriendo apoyo continuo en trabajo y vida personal, con dificultades para interpretar señales sociales, en la grave, el lenguaje es limitado (palabras sueltas o gestos), la autonomía depende de supervisión constante, y las decisiones exigen ayuda total, finalmente, la profunda implica dependencia absoluta en cuidados físicos, comunicación no verbal y uso práctico de objetos, con participación social restringida por alteraciones sensoriales o motoras constantes.

Para la disminución de problemas de conducta y trabajar por la calidad de vida de las personas con discapacidad, Navas *et al* (2023), afirma que la transición hacia entornos comunitarios demuestra beneficios significativos, como el fortalecimiento de la autonomía en la toma de decisiones, la participación activa en actividades diarias y el incremento de la independencia personal, lo que demuestra una mejora de la calidad de vida y una disminución en la frecuencia e intensidad de conductas desafiantes, además la integración en la comunidad no solo potencia el desarrollo de habilidades adaptativas, sino que también facilita vínculos sociales y refuerza la capacidad de autodeterminación, particularmente en personas con necesidades de apoyo más complejas; para lograrlo, es esencial que el aprendizaje de competencias conceptuales como lectoescritura o manejo de matemáticas básicas y prácticas de autocuidado y gestión del hogar, evitando modelos segregados.

Dicho lo anterior, se reconoce la recreación como un espacio de apoyo que ayuda a la participación, la interacción social y el fortalecimiento de habilidades para la vida cotidiana, desde este enfoque, las experiencias recreativas posibilitan escenarios de encuentro, comunicación y aprendizaje compartido que pueden ajustarse a las características y apoyos que necesite de cada persona.

En este sentido, comprender a la persona con discapacidad intelectual como sujeto de derechos permite reconocer sus capacidades, posibilidades de participación y autonomía, así como la importancia de generar apoyos y contextos que favorezcan su desarrollo integral y su participación activa en la vida social, comunitaria y laboral. Para profundizar en la persona con discapacidad intelectual, según la Secretaría de Gobierno de Bogotá (s.f), las personas con discapacidad intelectual son “aquellas personas que presentan deficiencias en las capacidades mentales generales, como el razonamiento, la resolución de problemas, la planificación, el pensamiento abstracto, el juicio, el aprendizaje académico y el aprendizaje de la experiencia” (párr. 23), por ello, es

importante contar con apoyos en el ámbito educativo y terapéutico que ayuden a fortalecer sus habilidades y capacidades.

La persona con discapacidad intelectual como lo plantea la AAIDD (2011), se enfrenta a barreras que se encuentran en la educación, estatus socioeconómico, empleo, vivienda, salud amistades y comportamiento social, bienestar familiar, derechos, juicio social, respuestas y juicios sociales inadecuados y dificultades de aprendizaje y pensamiento que son un trabajo extenso en la creación de apoyos por parte de todas las personas, desde gobiernos, organizaciones, profesionales y familiares.

Desde una perspectiva jurídica, las personas con discapacidad intelectual como lo plantea Etxeberria (2008), son sujetos con derechos, lo que conlleva su incorporación en los espacios esenciales de la sociedad, dicho lo anterior, se sostiene que desde el ámbito legal, las personas con discapacidad intelectual cuentan con derechos como cualquier otra, incluyendo la dignidad, la libertad y la igualdad, que son la base de la ciudadanía, este reconocimiento legal implica la obligación de remover los obstáculos que dejan a un lado el ejercer sus derechos y su independencia, acciones que son esenciales para garantizar que estas personas desarrollen su autonomía tanto como sea posible, aunque no sea total, también es fundamental identificar y eliminar las barreras sociales que dificultan su ejercicio, lo que requiere la adopción de estrategias inclusivas que trabajen su autonomía, facilitando su participación activa en la sociedad.

El concepto de discapacidad ha cambiado con el tiempo, pasando de una visión centrada en la deficiencia a una que enfatiza la diversidad humana, vista de esta manera, surge el debate sobre si la discapacidad debe considerarse exclusivamente como una limitación o, más bien, como una expresión de la diversidad humana, en este sentido, Etxeberria (2008) plantea que la discapacidad no debe verse desde la desventaja, la desigualdad o la opresión, sino también como una forma de

diferencia que hace parte de la diversidad humana y que puede ser reconocida y valorada socialmente.

Esta perspectiva plantea que la discapacidad no debe percibirse solo como una barrera, sino como parte de la diversidad de experiencias que enriquecen la sociedad, donde la inclusión y la accesibilidad deben fomentarse como principios esenciales para valorar y fortalecer las habilidades de todas las personas, independientemente de sus limitaciones individuales y de su determinación de discapacidad intelectual.

En este sentido, el fortalecimiento de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual resulta fundamental para favorecer su participación social y sus procesos de inclusión laboral, por ello, es necesario promover apoyos que potencien habilidades sociales, así, en este marco, la recreación se reconoce como un espacio de apoyo y participación, donde los licenciados en recreación cumplen un papel importante en la mediación de experiencias que fortalezcan la autonomía y la preparación para la vida social y laboral, a partir de ello, se hace pertinente profundizar en el concepto de inclusión laboral y en las condiciones que posibilitan una participación efectiva en distintos contextos.

Inclusión laboral

A partir de la comprensión de la discapacidad intelectual y del reconocimiento de la persona con discapacidad intelectual como sujeto de derechos, se encuentra necesario abordar su participación en los diferentes ámbitos de la vida social, entre ellos el laboral, en este sentido Rivadeneira (2022) plantea que la inclusión laboral está estrechamente relacionada con el derecho fundamental al trabajo y con el conjunto de normativas internacionales, nacionales y locales que buscan garantizar que estas personas accedan al mundo laboral, esto significa que el acceso al trabajo no debe entenderse únicamente como una posibilidad, sino como un derecho que requiere acciones concretas por parte de las empresas y de la sociedad para generar oportunidades reales de inclusión.

En este sentido, la discapacidad, como plantea Arcos *et al* (2018), también puede comprenderse a partir de la relación dinámica entre el individuo y los obstáculos existentes en los ámbitos social, actitudinal y físico las cuales pueden limitar su participación plena, efectiva y en igualdad de condiciones, por esta razón, se enfatiza la relevancia de transformar los entornos y promover ajustes razonables que favorezcan la inclusión laboral, en ese sentido, la Organización Internacional del Trabajo (2017) resalta la importancia de adecuar los puestos de trabajo a las habilidades individuales de cada persona.

En relación con los ajustes razonables, la normativa laboral cumple un papel clave al incorporar exigencias que promueven prácticas inclusivas en las empresas, sin embargo, para que la inclusión laboral sea efectiva, es necesario complementarla con procesos de sensibilización a empleadores y seguimiento continuo que favorezcan la permanencia y el desarrollo profesional de la población (Rivadeneira, 2022).

La empleabilidad de las personas con discapacidad continúa estando condicionada por percepciones erróneas sobre sus capacidades, así como por barreras relacionadas con las condiciones

de salud, las responsabilidades de cuidado, las limitadas oportunidades de formación y los insuficientes servicios de apoyo (Agredo y Montenegro, 2022). Esto mantiene brechas de acceso al empleo, por lo que la inclusión laboral debe orientarse a promover la participación, el reconocimiento de capacidades y la valoración de sus aportes, considerando además que el empleo contribuye a la dignificación de la vida y al bienestar de esta población.

Además, la empleabilidad de este grupo poblacional no solo les permite generar ingresos y mejorar su calidad de vida, sino que también fortalece su sentido de pertenencia en una sociedad que, progresivamente, debe reconocer la diversidad como un elemento que enriquece los entornos sociales y laborales; en esta línea, Castellanos y Quintana (2019) plantea la necesidad de que las organizaciones incorporen personas con discapacidad en sus espacios de trabajo de acuerdo con sus habilidades y aptitudes, mediante procesos de inclusión que contemplen acompañamiento y fortalecimiento de capacidades y así, que las iniciativas sean sostenibles, resulta pertinente que las empresas que promuevan la inclusión laboral cuenten con reconocimiento y respaldo institucional.

Uno de los avances más relevantes en materia de inclusión laboral ha sido impulsado por la Organización Internacional del Trabajo (2017), a través de la Red Mundial de Empresas y Discapacidad donde esta iniciativa promueve la construcción de entornos laborales inclusivos mediante la articulación entre empresas, redes nacionales y organizaciones de personas con discapacidad, que, entre sus principales aportes se encuentra la formulación de principios orientados a la no discriminación, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad, la confidencialidad y la permanencia laboral, además, ofrece herramientas prácticas como evaluaciones internas, guías técnicas y espacios de intercambio que fortalecen la implementación de políticas inclusivas en los sectores productivos.

Por otro lado, es importante comprender que la inclusión laboral no se limita a que una persona con discapacidad acceda a un empleo, sino que implica contar con condiciones que le

permitan participar, permanecer y desarrollarse de manera efectiva dentro de ese entorno; en este sentido, la AAIDD (2011) propone el concepto de sistema de apoyos, entendido como el conjunto de recursos, personas y estrategias que se ajustan a las necesidades de cada individuo, estos apoyos pueden expresarse en acompañamiento de compañeros, herramientas tecnológicas, ayudas visuales o facilitadores laborales, cuya finalidad es reducir barreras, fortalecer habilidades y favorecer un desempeño adecuado dentro del trabajo.

Dicho lo anterior, se puede decir que, la inclusión laboral es un proceso que requiere de integrar las acciones empresariales, las políticas y la educación, donde las personas con discapacidad puedan ejercer sus derechos y tener las posibilidades de acceder a un espacio laboral con condiciones dignas, pero que, del mismo modo, aporten a su desarrollo personal y de las empresas, todo ello, teniendo en cuenta el sistema de apoyos que son clave para que la inclusión laboral sea real y beneficiosa tanto para la persona como para la empresa, donde se fortalecen habilidades de tipo físico, pero también social, habilidades esenciales para su desempeño y crecimiento dentro de las organizaciones.

Habilidades sociales para el ámbito laboral

Se constituyen un componente fundamental para la participación de las personas en distintos contextos de la vida cotidiana y especialmente, en el ámbito laboral; en el caso de las personas con discapacidad intelectual, las habilidades sociales adquieren especial relevancia, ya que favorecen la interacción con otras personas, la adaptación a grupos, la comunicación de ideas, la resolución de situaciones cotidianas y la permanencia en escenarios de trabajo, así, Peñafiel y Serrano (2010) define las habilidades sociales y las entiende como competencias que combinan componentes motores y verbales como por ejemplo, la expresión oral, afectivo emocionales que incluye aspectos como la ansiedad y alegría, y cognitivos que cuenta con la percepción social y autolenguaje, estas articulándose de manera integrada para gestionar las exigencias de cada interacción, además, las habilidades sociales corresponden a respuestas puntuales frente a situaciones determinadas y se manifiestan siempre dentro de contextos que involucran al menos a dos personas generalmente, por lo que su desarrollo depende tanto del escenario social como de la dinámica establecida entre las personas que están interactuando

Según Peñafiel y Serrano (2010), las habilidades se pueden dividir en tres grupos, las cognitivas que se vinculan al “pensar”, con las cuales las personas identifican sus necesidades propias y ajenas, discriminan conductas socialmente deseables, resuelven problemas mediante razonamiento y autocastigo, y reconocen estados de ánimo en uno mismo y en los demás; la segunda, las emocionales, relativas al “sentir” que son la expresión y regulación de emociones como ira, alegría, tristeza, vergüenza o asco, y finalmente las instrumentales, asociadas al “actuar” que son las conductas verbales como el inicio y mantenimiento de conversaciones, formulación de preguntas y respuestas o las no verbales como la postura, tono, ritmo, gestos, contacto visual y finalmente, estrategias de manejo de conflictos como negociación, alternativas a la agresión, rechazo de provocaciones.

En relación con su desarrollo, Arechavaleta (2019), plantea que las habilidades sociales se desarrollan por medio de diversas estrategias de aprendizaje como la enseñanza directa, donde se explican y ejemplifican conductas adecuadas; el modelado, que se basa en la observación de comportamientos; la práctica guiada en distintos contextos y el uso de refuerzos, retroalimentación o moldeamiento, este último implicando dividir las conductas en pasos pequeños y reforzar cada uno con apoyos, de esa manera, el autor, destaca que el juego de roles es una técnica eficaz para evaluar estas habilidades, ya que permite representar situaciones reales y observar cómo las personas responden en distintos escenarios, proceso donde dicho desarrollo de habilidades contribuye a ampliar el conjunto de respuestas sociales y fortalecer nuevas habilidades sociales.

En este sentido, la inclusión laboral se encuentra vinculada al desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales, ya que estas permiten a las personas con discapacidad intelectual interactuar de manera efectiva en escenarios laborales reales y en este marco, los apoyos adquieren relevancia al ofrecer estrategias que favorecen el fortalecimiento de estas capacidades; desde esta perspectiva, el juego de roles puede entenderse como un apoyo pedagógico que posibilita representar situaciones de la vida cotidiana y del mundo laboral, permitiendo que los participantes practiquen respuestas sociales.

Así mismo, el fortalecer las habilidades sociales también se convierte en un factor importante para que la persona permanezca en un entorno laboral, facilitando su adaptación al entorno, al cumplimiento de funciones y al relacionamiento tanto con compañeros como con clientes.

Dalama (2021), citado en Bowen y Román (2024), plantea que las actividades de dramatización permiten representar y estimular habilidades sociales a través del uso integrado del lenguaje verbal, corporal, gestual y facial, desde esta perspectiva, esta metodología, al articular acción y reflexión, favorece tanto la adquisición de destrezas como el desarrollo de la empatía, elementos fundamentales en procesos educativos y laborales de carácter inclusivo.

En el contexto de la discapacidad intelectual, las habilidades sociales adquieren un papel central para la inclusión en el ámbito laboral, en este sentido, Caballo (2007) propone el ensayo de conducta como una estrategia orientada a practicar respuestas adecuadas y efectivas frente a situaciones de la vida cotidiana que pueden resultar difíciles o problemáticas para la persona, este planteamiento resalta la importancia de generar escenarios de práctica que permitan fortalecer respuestas ante situaciones específicas del entorno laboral.

Desde esta perspectiva, las habilidades sociales son fundamentales para la inclusión laboral, ya que favorecen la comunicación, la adaptación al entorno y la participación en dinámicas de trabajo que, en las personas con discapacidad intelectual, su fortalecimiento contribuye a una participación más segura y activa en el ámbito laboral.

Juego de roles

El juego ha sido ampliamente estudiado como un fenómeno cultural y social fundamental en la construcción de la experiencia humana, desde una perspectiva clásica, Huizinga (2000) lo concibe como una actividad libre, separada de la vida cotidiana, pero al mismo tiempo profundamente significativa dentro de la cultura, ya que crea orden, sentido y reglas propias en un espacio y tiempo determinados, al que denomina “círculo mágico”, en esta misma línea, Caillois (2001) amplía la comprensión del juego al proponerlo como una práctica estructurada que puede adoptar diversas formas según sus dinámicas, clasificándolas en azar (alea), simulacro (mimicry), competencia (agon) y vértigo (ilinx) destacando así su diversidad y complejidad.

Desde este enfoque, el juego de roles se entiende como una forma de simulacro en la que los participantes asumen y representan situaciones o personajes, permitiendo la exploración de comportamientos, emociones e interacciones sociales en un entorno seguro y reglado.

El juego de roles, desde lo pedagógico permite a las personas asumir y representar distintos papeles en situaciones simuladas, promoviendo el aprendizaje experiencial que como indica Martín (1992), citado en Cobo y Valdivia (2017), esta técnica posibilita que los participantes representen roles dentro de situaciones cercanas a contextos reales o realistas, vinculados con escenarios académicos o profesionales, a diferencia de otros modos de juego, el juego de roles brinda a los participantes la posibilidad de interpretar valores, creencias y actitudes sin un guion estricto, fomentando la creatividad y la toma de decisiones autónoma.

Este tipo de juegos es una forma de juego simbólico, ya que permite representar y transformar realidades, brindando a niños y adultos la oportunidad de explorar distintas formas de resolver situaciones por medio de la interacción con objetos y escenarios de manera diferente, donde los participantes construyen nuevos significados y exploran nuevos contextos, además, esta

dinámica favorece la comprensión de los roles sociales al enfrentar situaciones que reflejan interacciones del mundo real. (Cruz *et al*, 2022)

Dicho lo anterior, uno de los principales beneficios del juego de roles es su capacidad para mejorar la interacción social y fortalecer la convivencia con otras personas; Peñafiel *et al* (2023) plantean que esta estrategia favorece el aprendizaje y la práctica de habilidades sociales fundamentales como la cooperación, el respeto, la empatía, la negociación y el liderazgo, en ese sentido, el juego de roles permite que los jugadores practiquen normas sociales en un entorno seguro, reflexionando reflexionen sobre su comportamiento y el de los demás.

Además de su impacto en la convivencia, el juego de roles se ha destacado como un recurso efectivo para el fortalecimiento del pensamiento crítico, línea en la cual Cruz y Gamboa (2021) sostienen que asumir un rol dentro del juego permite al estudiante anticipar posibles situaciones de desempeño futuro y reflexionar sobre su proyecto de vida personal, de esta manera, el juego de roles favorece el análisis, la argumentación y la resolución de conflictos, que se consideran habilidades esenciales en la educación.

Polo *et al* (2018) también rescatan los beneficios de los juegos de roles, señalando que estos permiten que los estudiantes se involucren de manera activa, desarrollen nuevas formas de pensamiento, comprendan distintas perspectivas y fortalezcan actitudes y comportamientos relacionados con las actividades de la vida diaria, mejorando en temas de convivencia y aprovechando mejor su tiempo, dedicándolo a actividades o juegos que dejan una enseñanza en la persona.

Para que esta estrategia sea efectiva, su implementación debe seguir una planificación estructurada que se puede dividir en motivación, planificación de la representación, actuación y discusión, donde la primera etapa busca generar interés y compromiso en los participantes; en la segunda, se establecen los roles y las reglas; en la dramatización, los estudiantes asumen sus

personajes con libertad para actuar; y finalmente, el debate permite reflexionar sobre la experiencia y consolidar el aprendizaje (Cobo y Valdivia, 2017), sin embargo, la efectividad del juego de roles depende en gran medida del rol del encargado del juego, quien debe guiar la actividad y adaptarla a las necesidades del grupo, dado que, la efectividad de esta estrategia está muy relacionada con la metodología utilizada por el docente o persona a cargo, su creatividad y su habilidad para adaptarla a las características y requerimientos de su público objetivo.

Para implementar un juego de roles, la Universidad del Desarrollo (s.f) expresa que, primero se debe definir el objetivo y los contenidos a abordar, luego, se organiza a los estudiantes en parejas o tríos, asignando roles interdependientes que rotarán entre los participantes para garantizar diversidad de experiencias donde es crucial establecer la duración, frecuencia y número de ensayos, seguido a ello, se explica la actividad a los estudiantes y se presenta el formato de evaluación, preferiblemente mediante una rúbrica, finalmente, tras la escenificación, se realiza una retroalimentación grupal donde los participantes comparten impresiones, discuten alternativas y el docente guía el análisis para extraer conclusiones.

Cabe resaltar que, el juego de roles es un ejemplo claro de diseño universal, ya que desde el momento que se plantea la idea, se busca ser accesible y útil para todas las personas, sin necesidad de adaptaciones especiales, por ello, como lo plantea Burgstahler (2013), al integrar los siete principios del diseño universal, ofrece una experiencia inclusiva que permite la participación de todas las personas mediante apoyos sensoriales, escenarios flexibles, instrucciones claras y retroalimentación comprensible, además, reduce el esfuerzo físico, tolera errores como parte del aprendizaje y se adapta a diversos espacios y dispositivos, por ello, más que evitar la exclusión, este tipo de juego empodera a los participantes para desarrollar habilidades sociales en contextos reales, demostrando que la inclusión se logra desde el diseño mismo.

Dicho lo anterior, se puede decir que, diseñar un juego de rol para personas con discapacidad intelectual, debe tener en cuenta: situar a la persona en un contexto real, experimentar con los diversos roles del juego, crear escenarios para la resolución de situaciones, incorporar elementos que sean de motivación para el participante y finalmente se realizan observaciones en grupo, dado que, viendo el juego de roles como juego simbólico, favorece el desarrollo de habilidades sociales, competencias que resultan indispensables para facilitar la adaptación y el desempeño exitoso de estas personas en entornos de trabajo, además, la correcta implementación en el aula o en espacios de interacción social no solo se fortalece el aprendizaje, sino que también contribuye a la formación de personas más reflexivas, empáticas y preparadas para afrontar situaciones del mundo real.

Tomando lo anterior, el marco teórico de este trabajo se integran los conceptos de discapacidad intelectual y persona con discapacidad intelectual, inclusión laboral, habilidades sociales en el ámbito laboral y juego de roles como categorías que se relacionan para la construcción de entornos más inclusivos, por ello, la discapacidad intelectual como lo menciona la AAIDD (2011), entendida como una discapacidad que no solo se centra en las limitaciones individuales sino también en las barreras sociales, lo que plantea la necesidad de apoyos que favorezcan la participación de las personas con discapacidad, en este sentido, la inclusión laboral se da como un derecho como lo dice la OIT (2017) que exige transformar los espacios de trabajo mediante ajustes razonables y acompañamientos que permitan la participación activa de esta población, resaltando que las condiciones de empleabilidad dependen tanto de la eliminación de barreras estructurales como del fortalecimiento de competencias de la persona.

Así pues, las competencias son las habilidades sociales que adquieren un papel fundamental, ya que son la base para establecer relaciones interpersonales, resolver conflictos y desenvolverse adecuadamente en escenarios sociales y laborales y su desarrollo requiere estrategias pedagógicas que permitan ponerlas en práctica, siendo el juego de roles una herramienta clave, dado que

posibilita la simulación de contextos reales, la exploración de diferentes roles y la reflexión sobre el propio desempeño (Peñañiel y Serrano, 2010), lo que no solo amplía las formas de respuesta de los participantes, sino que también contribuye a que las personas con discapacidad intelectual fortalezcan su adaptación.

A partir de lo expuesto y en coherencia con lo planteado por la ONU (2008) sobre la necesidad de comprender la discapacidad desde las condiciones del entorno y los apoyos que favorecen la participación, el diseño de este juego se plantea como un apoyo pedagógico orientado al fortalecimiento de habilidades sociales que aporten a los procesos de inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual, en este sentido, considerando las barreras de acceso, permanencia y participación señaladas por Rivadeneira (2022) y Agredo y Montenegro (2022), el juego de roles se propone como un apoyo que permite representar situaciones de la vida cotidiana, de igual manera, se busca incorporar principios de diseño universal que favorezcan la participación, el acceso y la comprensión de las dinámicas, sin perder el carácter recreativo de la experiencia de juego; desde esta perspectiva, la discapacidad y los procesos de inclusión también deben abordarse desde el ámbito pedagógico y recreativo, reconociendo el papel de la recreación en la generación de experiencias de interacción, participación y aprendizaje social.

4. Metodología

El presente trabajo se inscribe en la modalidad de *dispositivo individual con documento final* de la Licenciatura en Recreación, orientado a la construcción de un juego de roles para el fortalecimiento de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual, el proceso incorporó un ejercicio investigativo con enfoque cualitativo, en la medida en que permitió recoger percepciones, experiencias y valoraciones de expertos y participantes para nutrir, ajustar y fortalecer el diseño del dispositivo, en este sentido, el enfoque cualitativo resultó pertinente porque posibilitó reconocer la voz de los participantes y comprender cómo viven, interpretan y resignifican las situaciones que se presentan durante el desarrollo del juego de roles.

En este marco, Galeano (2012) plantea que la investigación cualitativa no solo constituye una forma de aproximarse a las realidades sociales para indagar sobre ellas, sino también un proceso que involucra decisiones metodológicas y reflexiones teóricas orientadas a comprender los significados construidos por los actores sociales, esta perspectiva resulta coherente con el presente proyecto, ya que el diseño del dispositivo se fortaleció a partir de las experiencias y aportes de quienes participaron en su implementación.

De igual manera, Hernández *et al* (2014) señalan que en los procesos cualitativos la indagación se desarrolla de manera dinámica entre los hechos y su interpretación, configurando un proceso circular y flexible, esta idea se relaciona directamente con el presente proyecto, dado que los instrumentos de recolección de información permitieron recoger experiencias y percepciones que, al ser analizadas e interpretadas, retroalimentaron de manera constante el diseño del juego de roles, de esta forma, el proceso no se desarrolló de manera lineal, sino que se ajustó progresivamente a partir de los hallazgos emergentes en la interacción con los participantes.

De esa forma, los estudios cualitativos reconocen la importancia de la dimensión subjetiva y de las experiencias vividas por los participantes, entendiendo que los procesos sociales adquieren

sentido a partir de los significados que las personas construyen en relación con sus contextos, trayectorias y dinámicas cotidianas (Galeano, 2012), desde esta perspectiva, el enfoque cualitativo aportó elementos relevantes para este proyecto, ya que permitió comprender las experiencias de los participantes en relación con el dispositivo y valorar sus percepciones para el fortalecimiento de la propuesta.

Instrumentos de recolección de información

En el ejercicio realizado, se buscó que se vinculara con un ejercicio investigativo; por tal razón, durante todo el proceso de diseño del dispositivo, se implementaron instrumentos de recolección de información, de manera tal que se fuera mejorando el dispositivo a la luz del componente pedagógico desde la recreación y de la inclusión para la población con discapacidad intelectual, así, de acuerdo con Escobar y Cuervo (2008), el juicio de expertos permite valorar la pertinencia y validez de los componentes de un instrumento a partir de la valoración fundamentada de especialistas, en este proyecto se empleó para revisar la coherencia pedagógica, la claridad de las instrucciones y la pertinencia de las actividades propuestas en el diseño del juego.

Por su parte, con las pruebas piloto, Díaz (2020) plantea que constituyen una aplicación preliminar que permite identificar ajustes antes de la implementación definitiva, también así, Rodas y Pacheco (2020) señalan que el grupo focal facilita la comprensión de percepciones, experiencias y opiniones construidas de manera colectiva; en este caso, se utilizó para recoger apreciaciones de los participantes frente a las dinámicas, la comprensión de las actividades y el nivel de participación.

En el desarrollo de este proyecto, se realizaron para valorar el funcionamiento del juego, la comprensión de reglas, los tiempos y la secuencia de actividades, finalmente, Campos y Lule (2012) indican que la observación posibilita el registro sistemático de comportamientos e interacciones en un contexto determinado; por ello, se aplicó durante las pruebas piloto para identificar formas de participación, interacción y puesta en práctica de habilidades sociales.

Ética de la investigación

El presente proyecto reconoce la importancia de proteger los derechos de las personas participantes, garantizando un proceso basado en el respeto y la inclusión, donde se tienen en cuenta los posibles riesgos durante la implementación del juego que se relacionan principalmente con situaciones de dificultad de comprensión en las instrucciones, para ello se contó con la presencia de una facilitadora que trabaja con la población por parte de la Fundación que conocía de adaptaciones pedagógicas de ser necesarias.

En cuanto al consentimiento informado, se realizaron en tres momentos, en el juicio de expertas, en las pruebas piloto y finalmente en la implementación donde se solicitó la autorización por parte del participante, quienes recibieron una explicación clara y accesible sobre los objetivos y actividades del proyecto, además del derecho de retirarse en cualquier momento sin repercusiones, además de ello, se solicitó la autorización de uso de imagen por parte de la persona participante.

La socialización de la propuesta se realizó de forma previa y con lenguaje sencillo, también como parte del proceso de análisis, al finalizar la implementación del dispositivo se llevaron a cabo grupos focales con los participantes, estas permitieron recoger percepciones, experiencias y valoraciones sobre el juego donde los resultados de estos grupos focales y la observación realizada durante la intervención aportaron una visión más del impacto del dispositivo en el fortalecimiento de las habilidades sociales.

De esta manera, el proyecto asegura que cada fase del proceso investigativo se desarrolle bajo principios éticos, de respeto a la diversidad y de protección de los derechos de las personas con discapacidad intelectual.

A continuación, se presentan las tablas de operacionalización de variables, sobre el cual se desarrolló el trabajo investigativo.

Tabla 1

Matriz de objetivos vs variables

Objetivo general: Diseñar un juego de roles para el fortalecimiento de habilidades sociales de personas con discapacidad intelectual de la Fundación Best Buddies Colombia para su inclusión social y laboral.

Objetivos específicos	Estrategia	Instrumentos	Actividad	Indicadores/productos
Identificar las habilidades sociales clave para la inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual.	Revisión bibliográfica y diagnóstico con integrantes de la Fundación Best Buddies.	Observación no participante y revisión documental.	Realizar revisión de antecedentes teóricos sobre habilidades sociales y discapacidad intelectual. Observaciones a los participantes durante actividades laborales y sociales.	Matriz de habilidades sociales identificadas para un entorno de trabajo.
Construir un prototipo de juego de roles que simule situaciones reales de contextos laborales, con mecanismos de retroalimentación.	Diseño participativo basado en los resultados del diagnóstico.	Guía de diseño del juego, fichas de rol, guion de situaciones, material impreso.	Crear situaciones tipo que reflejen contextos laborales y sociales reales. Diseñar reglas y dinámicas del juego. Elaborar materiales de apoyo (cartas, tarjetas, fichas, tableros, etc.).	Prototipo del juego de roles diseñado y validado. Guía metodológica del juego. Retroalimentación de participantes y observadores.

Evaluar la aplicación del juego de roles en el fortalecimiento de habilidades sociales clave en personas con discapacidad intelectual de la Fundación Best Buddies Colombia.	Aplicación del prototipo y evaluación participativa.	Grupo focal de retroalimentación y registro audiovisual.	Validar el prototipo mediante prueba piloto con un grupo reducido de participantes.	
			Aplicar el juego en sesiones grupales.	Informe de evaluación del impacto del juego.
			Observar el desempeño de los participantes durante las dinámicas.	Registro audiovisual del proceso.
			Analizar los resultados para identificar avances en habilidades.	Conclusiones y recomendaciones finales.

En coherencia con la modalidad de diseño de *dispositivo individual*, la metodología se organizó en una serie de fases que orientaron el desarrollo del proceso. Estas fases corresponden a la concepción, el diseño, la planificación, la producción y las pruebas, las cuales permitieron estructurar de manera progresiva la construcción del juego de roles.

4.1. Fases de la realización del dispositivo

Fase de Concepción:

Durante la fase de concepción, la propuesta surgió de la oportunidad que brinda la Fundación de participar como voluntaria, de allí, surge el interés del enfoque social que se brindan sobre la discapacidad intelectual, así se participa en experiencias directas en la Fundación Best Buddies y a través del acompañamiento en entrevistas y de la observación de los procesos de inclusión laboral,

fue posible identificar la necesidad de fortalecer las habilidades sociales de las personas con discapacidad intelectual en contextos laborales, dado que en varios casos se evidenciaron dificultades en la interacción, la comunicación y el trabajo colaborativo; en esta fase, y en correspondencia con el cumplimiento del primer objetivo específico, se identificaron las habilidades sociales que resultaban relevantes para la participación en escenarios laborales, a partir de ello surgió el interés por implementar otras formas de apoyo desde la recreación, reconociendo sus aportes a los procesos de inclusión.

Fase de Diseño:

En la fase de diseño se realizó una primera versión del juego que integró los hallazgos identificados en la fase de concepción, especialmente las habilidades sociales priorizadas y las situaciones observadas en los contextos de inclusión laboral, este primer diseño buscó construir un dispositivo pedagógico que permitiera generar escenarios de práctica e interacción a partir de situaciones cercanas a la vida cotidiana y al mundo del trabajo, para ello, en la elaboración se tuvieron en cuenta las características de la población participante, procurando que las dinámicas fueran comprensibles, accesibles y acordes con sus formas de participación. En esta fase también se retomaron referentes y dinámicas de otros juegos como base para la organización de reglas, mecánicas e interacciones.

- 1. Construcción de narrativa y borrador de material del juego:** Crear una historia central relacionada a un entorno laboral con diferentes escenarios y realizar la selección y descripción de los personajes, funciones, tareas, papel en el juego y la dinámica que se trabaja durante el juego.
- 2. Diseño de borrador de dinámica, personajes, roles, funciones:** Selección y descripción de los personajes, funciones, tareas, papel en el juego y la dinámica que se trabaja durante el juego.

3. **Juicio de expertos:** Revisión con profesionales para validar la pertinencia de los objetivos y preguntas del dispositivo, allí se ejecuta con dos trabajadoras sociales y una educadora especial donde se les brinda el formato de validación, se hace su revisión, se realiza la corrección de preguntas en cuanto a forma de escritura y ajuste sobre los perfiles que se encuentran en la fundación, estas expertas son elegidas por su trabajo con la población y por su conocimiento en dicho ámbito.
4. **Prueba piloto con estudiantes de Licenciatura en Recreación y Licenciatura en Educación Especial:** Implementación del prototipo con dos grupos de docentes en formación de las áreas de educación especial y de recreación, esta prueba buscó integrar ambas miradas: desde la recreación, se revisaron aspectos relacionados con la participación, la interacción y la dinámica del juego; y desde educación especial, se valoraron elementos de accesibilidad, comprensión y pertinencia frente a las características de la población con discapacidad intelectual, así, la articulación de estos aportes permitió identificar ajustes pedagógicos y metodológicos que fortalecieron el diseño del juego antes de su implementación con la población participante.
5. **Ajustes y mejoras:** Incorporación de cambios en diseño, instrucciones, roles y dinámica.
6. **Versión final del dispositivo:** Consolidación de un juego completo, funcional y accesible, listo para el desarrollo del pilotaje con la población objetivo.

Fase de Planificación:

Teniendo en cuenta los pasos seguidos en la fase de diseño, se realizó un cronograma a seguir para la versión final del dispositivo.

Fase	Periodo estimado
Concepción	Julio – agosto 2025
Construcción de narrativa y borrador de material del juego.	Septiembre 2025
Avances teóricos	

Diseño borrador de dinámica, personajes y funciones.	Octubre 2025
Avances documento escrito	
Juicio de expertos	Noviembre – Diciembre 2025
Avances documento escrito	
Análisis del juicio de expertos.	Enero y febrero
Avances documento escrito	
Diseño del prototipo	Enero y febrero
Prueba piloto con el prototipo, estudiantes de Recreación y Educación Especial con retroalimentación.	Marzo 2026
Ajustes y mejoras	Marzo 2026
Avances documento escrito	
Versión final de implementación con la población objetivo	Marzo 2026
Análisis de la intervención	Abril 2026
Redacción final del documento escrito	Abril y mayo 2026
Socialización resultados – Devolución a la Fundación	Mayo 2026

Fase de Producción:

La fase de producción correspondió a la materialización del juego y a la estructuración de sus componentes pedagógicos, narrativos y visuales, con el fin de garantizar una experiencia inmersiva y funcional para el fortalecimiento de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual.

En primer lugar, se definió el contexto del juego, basado en la simulación de entornos laborales reales como almacén de cadena, restaurante, empresa administrativa y tienda multimarca, estos escenarios fueron seleccionados debido a que representan algunos de los espacios con mayor vinculación laboral por parte de la Fundación para personas con discapacidad intelectual, estos se pensaron con los perfiles promovidos por la Fundación Best Buddies; en dichos entornos, los participantes practican habilidades sociales y laborales como la resolución de conflictos, atención al cliente, el trabajo en equipo y la participación en dinámicas organizacionales.

Como parte de la experiencia, se incorporó un componente simbólico inicial, consistente en la firma de un contrato laboral en papel con el propósito de generar apropiación del rol y conciencia sobre su participación en el entorno de trabajo.

En relación con la narrativa, el juego se estructuró bajo la premisa de que los participantes asumen el rol de “nuevos empleados” que toman el cargo en la empresa que les haya correspondido, allí se concibe como un día laboral en el que deben enfrentar tareas y situaciones específicas, tales como organización de mercancía, atención de clientes y resolución de conflictos.

Respecto a los materiales, se elaboraron tablero y tarjetas de retos y dilemas con material resistente, diseñadas con apoyo visual mediante imágenes y textos sencillos, con el fin de ser accesibles, así mismo, se incorporaron elementos como carnés, pines, miniaturas de productos, dados, elementos de retos y reloj de arena, con el objetivo de favorecer un aprendizaje multisensorial.

En el componente visual, se optó por un estilo caracterizado por su simplicidad y claridad, lo que contribuye a reducir la sobrecarga cognitiva y facilita la identificación de elementos clave donde la selección de colores se inspiró en marcas reconocidas por su vinculación laboral con personas con discapacidad de la fundación, con el fin de generar familiaridad y fortalecer la relación entre el juego y contextos reales de empleo.

Finalmente, para la producción gráfica del juego, se utilizaron herramientas digitales como la aplicación Nebo para el diseño inicial, inteligencia artificial para la generación de imágenes e insumos visuales y Canva como plataforma principal de diseño, a través de esta última, se desarrollaron las tarjetas, el tablero y los elementos gráficos finales del juego, asegurando coherencia visual, accesibilidad y calidad en los materiales.

Fase de Pruebas:

El prototipo realizado fue utilizado en una prueba piloto con once estudiantes entre sexto y octavo semestre de la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional con experiencia en recreación dirigida, quienes participaron en la experiencia con el propósito de explorar la dinámica del juego y analizar su desarrollo; la participación de estudiantes de la Licenciatura en Recreación fue clave en la validación del juego, debido a su formación en áreas como juego y lúdica, diseño de juegos y juguetes, educación experiencial y prácticas pedagógicas, estos componentes de su plan de estudios les permiten diseñar y analizar experiencias educativas centradas en la interacción, la creatividad y el sentido del aprendizaje, así, desde esta perspectiva, aportaron a la evaluación de la claridad de la dinámica, el nivel de participación y la coherencia del juego como herramienta pedagógica, facilitando ajustes en la estructura, tiempos y mediación.

Seguido a dicha primera prueba piloto, se realizó una segunda con ocho estudiantes del Programa de Apoyos para Personas con Discapacidad y/o Capacidades Excepcionales y sus Familias (PRADIF) de la Licenciatura en Educación especial de la Universidad Pedagógica Nacional, que desde su formación en asignaturas como neurodesarrollo, subjetividades y contextos de la discapacidad, comunicación y lenguaje, didácticas inclusivas y procesos de praxis pedagógica, aportaron una mirada especializada sobre la población objetivo, esto permitió analizar la accesibilidad y comprensión del juego, así como la necesidad de ajustar la gradualidad de los retos, el acompañamiento del facilitador y el manejo de aspectos emocionales y conductuales durante el juego, así, en conjunto, estos aportes permitieron identificar ajustes importantes para el proceso de mejora del prototipo, contribuyendo al fortalecimiento del diseño del juego antes de su implementación con la población objetivo.

Después de la prueba piloto y de la consolidación del diseño final del juego, se realizó la intervención con adultos participantes de Best Buddies Colombia.

5. Desarrollo de la propuesta

Esquema inicial

El esquema inicial del juego se construyó a partir de la revisión bibliográfica desarrollada en el marco teórico y de la interacción con Best Buddies Colombia, lo que permitió reconocer las características de la población participante y los perfiles laborales que se trabajan en la fundación, a partir de ello, se definieron los primeros retos y dilemas orientados al fortalecimiento de habilidades sociales en contextos relacionados con el ámbito laboral y en correspondencia con el cumplimiento del primer objetivo específico, se realizó una caracterización de las habilidades sociales relevantes para la participación en contextos laborales, identificando especialmente la comunicación, la interacción, el trabajo en equipo y la resolución de situaciones sociales, a partir de esta caracterización se elaboró el primer bosquejo del juego, en el que se definieron la mecánica general, los roles, los perfiles y las primeras situaciones orientadas al fortalecimiento de dichas habilidades en contextos relacionados con el ámbito laboral.

Posteriormente, esta propuesta inicial fue sometida a un juicio de expertos con la participación de tres profesionales, dos del área de trabajo social y una educadora especial, para este proceso se empleó el formato de validación presentado en la Figura 2 que se encuentra también como anexo, el cual permitió recoger observaciones y recomendaciones frente a la pertinencia, claridad y coherencia de los contenidos planteados.

Figura 2.

Formato validación de expertos

Rejilla de valoración del instrumento						
CATEGORÍA	NOMBRE Y DEFINICIÓN	PERTINENCIA	COHERENCIA	LENGUAJE	OBSERVACIONES	ACEPTACIÓN SI/NO
Entorno 1: Se refiere a las empresas que se encontrarán en el juego.	<i>SuperAliados</i> (<i>Supermercado</i>) es una empresa del sector comercial dedicada a la venta de productos de consumo; en este escenario, el participante asume el perfil operativo, encargado de organizar estanterías y atender clientes que solicitan información, el reto principal es brindar una atención clara, respetuosa y amable, demostrando habilidades de comunicación asertiva y orientación al cliente.					

CATEGORÍA	#	PREGUNTA	PERTINENCIA	COHERENCIA	LENGUAJE	OBSERVACIONES	ACEPTACIÓN SI/NO
Cartas de dilemas: Fomenta la toma de decisiones y la reflexión sobre cómo actuar ante situaciones diversas.	1	Estás empacando y un cliente pide ayuda. ¿Qué haces primero, ayudas al cliente o continúas empacando? ¿Qué ayuda más al cliente y al trabajo?					
	2	Ves productos en el lugar equivocado. ¿Los acomodas o sigues trabajando? ¿Qué es más importante en ese momento?					

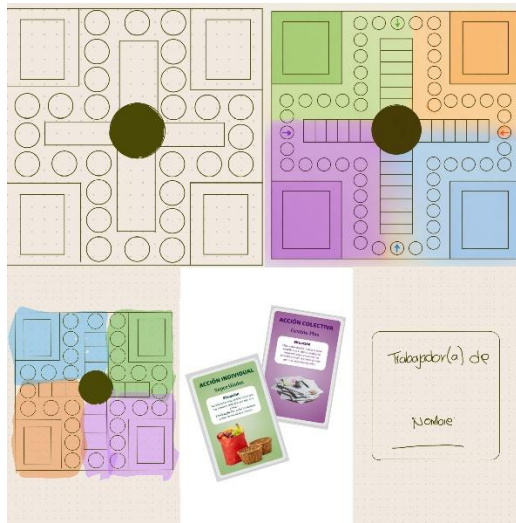
El formato de validación de expertos se estructuró a partir de una serie de preguntas organizadas por cada perfil propuesto en el juego, estas preguntas se orientaron en torno a categorías relacionadas con la claridad de las instrucciones, la pertinencia de las situaciones planteadas, la coherencia, así como la adecuación del lenguaje empleado.

Para cada componente, se solicitó a los expertos realizar una valoración de acuerdo con los criterios de pertinencia, coherencia y lenguaje, en total, cada uno de los componentes estuvo conformado por 20 preguntas y finalmente, el formato incluyó un espacio abierto para observaciones y recomendaciones, así como un apartado de aprobación o desaprobación general de la propuesta.

Con base en los aportes obtenidos, se realizaron ajustes y se elaboró un diseño preliminar del dispositivo, orientado a facilitar la comprensión de la dinámica general del juego, así como una primera propuesta visual y estructural de las cartas, presentada en la Figura 3.

Figura 3.

Boceto de cartas y tablero



Fase de juicio de expertos para el diseño

Como se menciona anteriormente, con el propósito de garantizar la validez de contenido del juego de roles, el instrumento fue sometido a evaluación por dos expertas de la fundación Best Buddies con perfiles de una licenciada en Educación Especial con experiencia en preparación laboral y acompañamiento para ajustes razonables de cursos SENA de personas con discapacidad intelectual y una trabajadora social con experiencia en preparación laboral y acompañamiento en proyectos sociales, lo que permitió obtener una valoración complementaria desde perspectivas académicas y de inclusión laboral.

De manera general, los resultados evidenciaron un alto nivel de aceptación del instrumento en los criterios de pertinencia, coherencia y claridad del lenguaje, la mayoría de los ítems obtuvieron puntuaciones máximas, lo que indica que las situaciones planteadas se consideran acordes con los contextos laborales simulados y con el objetivo general del proyecto, así mismo, los entornos diseñados (sector comercial, administrativo, gastronómico y tecnológico) fueron valorados como escenarios adecuados y representativos de experiencias laborales reales.

En cuanto al análisis comparativo entre jueces, se identificó un importante nivel de coincidencia en la valoración estructural del instrumento, ambos evaluadores destacaron la adecuada correspondencia entre las cartas del juego y habilidades, no se evidenciaron cuestionamientos frente

al enfoque pedagógico del juego ni frente a la coherencia con los objetivos específicos del proyecto, lo que fortalece la consistencia del diseño.

Las observaciones realizadas se concentraron principalmente en aspectos de estructura, especialmente relacionados con la claridad del lenguaje y la precisión de las instrucciones donde se sugirió simplificar términos abstractos que podrían resultar complejos para la población participante, tales como expresiones asociadas a “rol asumido”, “madurez” o “error técnico”, de igual manera, se recomendó especificar con mayor detalle si las acciones debían ser representadas de manera actuada o respondidas verbalmente, así como estructurar algunos retos colectivos en forma más secuencial o paso a paso, con el fin de facilitar la comprensión.

Desde una perspectiva comparativa, se observó que uno de los jueces realizó observaciones más centradas en la reformulación lingüística y mejora de la síntesis en la estructura, mientras que el otro adoptó una postura más rigurosa en relación con la aplicación práctica de ciertos escenarios, señalando algunos ítems como redundantes o poco contextualizados, en términos de metodología, esto constituye un aporte enriquecedor, ya que permitió ajustar el instrumento para su viabilidad.

Es importante destacar que únicamente un número reducido de ítems fue sugerido para eliminación o reformulación profunda, lo que indica que el diseño general del juego presenta un nivel adecuado para los conceptos que se trabajaron, por otro lado, las modificaciones implementadas a partir del juicio de expertos no implicaron cambios en la estructura central del instrumento, sino ajustes orientados a mejorar la precisión en las instrucciones y la claridad comunicativa.

En conclusión, el proceso de validación mediante juicio de expertos permitió fortalecer la calidad del instrumento, asegurando que las cartas del juego de roles sean pertinentes, coherentes y comprensibles para la población objetivo, este procedimiento contribuye de manera significativa a la validez de contenido del proyecto y respalda su posterior aplicación en la fase de pilotaje.

Posterior al primer juicio de expertos, se realizaron ajustes al instrumento a partir de las observaciones recibidas, principalmente en la redacción de las cartas, la simplificación del lenguaje y la precisión de las instrucciones, estos cambios tuvieron como propósito mejorar la comprensión de las cartas y hacer más claras las acciones que deben realizar los participantes dentro de las situaciones planteadas en el juego.

Una vez efectuadas estas correcciones, el instrumento fue nuevamente revisado por una tercera experta con el perfil de asesora y trabajadora social del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) con experiencia de trabajo desde la recreación, con el fin de realizar una validación posterior; en el concepto de la experta, se evidenció una valoración favorable en los criterios de pertinencia, coherencia y claridad del lenguaje; las correcciones sugeridas se enfocaron en mejorar la formulación de algunas situaciones y retos donde no se evidenciaba el tema central que son las habilidades sociales.

En términos generales, el análisis del documento muestra que las modificaciones realizadas tras el primer proceso de validación contribuyeron a mejorar la estructura del instrumento y la comprensión del mismo, los ajustes posteriores permitieron fortalecer la claridad de las cartas y la coherencia de las situaciones planteadas para el desarrollo del juego de roles donde estos elementos evidencian un proceso de mejoramiento progresivo del instrumento antes de su aplicación en la fase de pilotaje con estudiantes.

Prototipo para prueba piloto

Con el propósito de evaluar el funcionamiento inicial de la propuesta, y llevando a cabo los ajustes sugeridos por las expertas, se elaboró un prototipo del juego, incluyendo el material para retos, un tablero y tarjetas con colores de las empresas, reglas y carnés, se utilizaron materiales provisionales, las tarjetas y el tablero fueron impresas en papel y posteriormente plastificadas, lo que

permitió contar con una versión funcional del dispositivo para su revisión y uso inicial como se muestra en la Figura 4.

Durante el proceso de elaboración y revisión del prototipo se identificaron algunos aspectos susceptibles de mejora en relación con el diseño material del juego, en particular, se evidenció la necesidad de aumentar el tamaño de las tarjetas para facilitar su lectura y manipulación durante la actividad; realizar ajustes en los espacios del tablero destinados a ubicar dichas tarjetas; incorporar en el centro del tablero el nombre del juego como elemento de identificación visual y definir con mayor claridad el punto de partida del recorrido para orientar adecuadamente el juego.

Figura 4.

Prototipo de juego para prueba piloto



Pruebas piloto

Con el prototipo se realizaron dos pruebas piloto orientadas a valorar el funcionamiento general del juego, la comprensión de las instrucciones, la pertinencia de los materiales y el desarrollo de las dinámicas propuestas. La primera prueba se llevó a cabo con estudiantes de la Licenciatura en Recreación y la segunda con estudiantes de la Licenciatura en Educación Especial, posteriormente, en cada implementación se desarrolló un grupo focal con el propósito de recoger las percepciones, observaciones y sugerencias de ambos grupos frente a la experiencia.

Grupo 1. Licenciatura en Recreación

A partir de la primera prueba piloto con estudiantes de la Licenciatura en Recreación se recogieron diferentes aportes relacionados con la claridad de las tarjetas, la comprensión de los escenarios laborales simulados, el material y color del juego y la organización general de la dinámica, así mismo, los participantes manifestaron que la propuesta resultó comprensible y pertinente, destacando que las situaciones planteadas se relacionan con experiencias laborales comunes, especialmente en contextos como restaurantes, supermercados o comercios, lo que facilitó la identificación con los roles representados, así mismo, señalaron que la dinámica del juego favorece la discusión colectiva y el intercambio de perspectivas frente a situaciones cotidianas del trabajo, permitiendo reflexionar sobre posibles formas de actuar ante determinados retos sociales o laborales.

Entre las recomendaciones más relevantes se destacó la necesidad de mejorar algunos aspectos visuales y de diseño, como aumentar el tamaño de la letra en las tarjetas, diferenciar con mayor claridad las preguntas y los retos mediante recursos visuales como negrillas o colores y hacer más llamativos los logos o representaciones gráficas de los escenarios laborales para facilitar su identificación dentro del tablero, de igual manera, se sugirió incorporar una guía visible que explique el significado de los símbolos o casillas del tablero, con el fin de facilitar la comprensión durante el desarrollo del juego.

Adicionalmente, algunos participantes propusieron fortalecer la dinámica incorporando más momentos de retroalimentación dentro del recorrido de llegada del juego, especialmente cuando los jugadores alcanzan determinados logros o etapas, también se sugirió revisar la formulación de algunas preguntas y retos para diferenciarlos con mayor claridad y ampliar las posibilidades de reflexión.

Figura 5.

Prueba piloto Licenciatura en Recreación



Grupo 2. Licenciatura En Educación Especial

Seguido a ello, se da una segunda implementación con estudiantes de la Licenciatura en Educación Especial, las participantes brindaron retroalimentación orientada principalmente a la mejora de la accesibilidad y comprensión del material, en este sentido, se recomendó emplear un lenguaje más sencillo y concreto en las tarjetas, evitando la inclusión de más de una pregunta por cada una; se sugirió incorporar preguntas con opciones múltiples, con el fin de facilitar la comprensión y la toma de decisiones dentro del juego.

En relación con los aspectos de diseño, se propuso ajustar el tamaño, la alineación y el tipo de letra, específicamente el uso de fuente Arial, atendiendo a criterios de lectura fácil, de igual manera, se recomendó ampliar el tamaño en el juguete final tanto del tablero como de las tarjetas para mejorar su legibilidad y manipulación.

En cuanto a la dinámica del juego, las participantes manifestaron una adecuada comprensión de las instrucciones y el desarrollo de la actividad, se valoró positivamente el material correspondiente a los retos, considerándolo pertinente y acorde a los objetivos planteados, adicionalmente, surgió la sugerencia de implementar la modalidad de juego por parejas, con el propósito de fortalecer la interacción entre los participantes.

Figura 6.

Prueba piloto Licenciatura en Educación Especial



En conjunto, las pruebas piloto permitieron integrar dos perspectivas fundamentales para el desarrollo de la propuesta que son la recreación y la educación especial, a partir de los conocimientos y experiencias aportados por los participantes, desde la observación realizada durante las implementaciones, se evidenció que el juego cumplía con las características del juego de roles, al propiciar la representación de situaciones de la vida cotidiana y del ámbito laboral que promovían la interacción, el diálogo y la toma de decisiones, también, se identificó que el juego podía desarrollarse con grupos de cuatro participantes o en equipos, favoreciendo diferentes formas de participación; dichos aportes recogidos en ambos espacios permitieron reconocer fortalezas del prototipo y orientar ajustes en las instrucciones, los materiales y la organización de las dinámicas para fortalecer su pertinencia pedagógica y su implementación.

Juego final e intervención

El diseño final del juego se consolidó a partir de los ajustes realizados después del juicio de expertos y de las pruebas piloto, este proceso permitió definir la estructura definitiva del dispositivo, la dinámica de participación y los contenidos orientados al fortalecimiento de habilidades sociales en situaciones relacionadas con el ámbito laboral.

En cuanto a los materiales, el juego quedó conformado por cartas de retos y dilemas, las cuales presentan situaciones cotidianas vinculadas con escenarios de interacción social y laboral, así

se incluyeron instrucciones de juego y elementos de apoyo para orientar la participación de los jugadores y facilitar la comprensión de la dinámica propuesta.

La elaboración del juego se realizó mediante un proceso progresivo de diseño, revisión y ajuste donde inicialmente se construyeron versiones preliminares de las cartas y de la dinámica general; posteriormente, a partir de las observaciones obtenidas en las fases de validación e implementación, se ajustó la redacción de los contenidos, la organización de los materiales y la estructura de las situaciones planteadas, hasta consolidar la versión final del dispositivo.

Seguido a ello, la implementación del juego se llevó a cabo en la Fundación Best Buddies a través de dos sesiones, diseñadas con variaciones en la dinámica de participación con el fin de observar diferentes formas de interacción social.

Sesión 1.

La primera sesión se realizó con un grupo de 8 participantes adultos, con edades entre los 20 y 45 años, conformado por 6 mujeres y 2 hombres, en cuanto a sus características, la mayoría de los participantes presentaban diagnóstico de discapacidad intelectual, incluyendo una participante diagnosticada con autismo y otra participante con síndrome de Down; en esta sesión, la dinámica del juego se desarrolló por parejas, lo que permitió promover y observar el trabajo en equipo, la comunicación y la interacción entre los participantes, durante la actividad, se evidenció la construcción progresiva de acuerdos, el apoyo mutuo en la resolución de tareas y una mayor disposición al diálogo, lo cual favoreció el fortalecimiento de habilidades sociales en un entorno colaborativo.

Figura 7.

Implementación de juego en la Fundación Best Buddies. Primer grupo.



Sesión 2.

La segunda sesión se llevó a cabo con 4 participantes adultos, con edades entre los 27 y 38 años, conformado por 3 mujeres y 1 hombre, todos con diagnóstico de discapacidad intelectual, en este caso, la dinámica del juego fue de carácter individual, permitiendo analizar el desempeño autónomo de cada participante frente a las situaciones propuestas, a partir de esta implementación, se evidenció el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, la responsabilidad individual y la resolución de problemas sin apoyo directo de un compañero, sin embargo, se observó una menor presencia de interacción social y oportunidades de trabajo colaborativo, lo que limitó la manifestación de habilidades relacionadas con el trabajo en equipo, lo que permitió contrastar los resultados obtenidos en relación con la dinámica grupal de la sesión anterior.

Figura 8.

Implementación de juego en la Fundación Best Buddies. Segundo grupo.



Ambas implementaciones permitieron analizar cómo las diferentes estructuras del juego tanto la colaborativa como la individual influyen en el desarrollo de habilidades sociales,

evidenciando la importancia de adaptar las dinámicas según los objetivos formativos y las características del grupo.

6. Guía de uso del dispositivo individual y colectivo

En este juego cada participante se convertirá en parte de una gran empresa y tendrá la misión de superar retos, resolver situaciones y demostrar sus habilidades para trabajar activamente. La partida dura aproximadamente 60 minutos y se desarrolla en cuatro empresas diferentes: Super Aliados, TecnoConecta, Sabor en Equipo y Gestión Plus. Cada una representa distintos ambientes de trabajo donde podrán vivir experiencias parecidas a las que ocurren en la vida laboral.

Antes de comenzar, cada jugador realizará un pequeño ritual especial: firmará su “contrato laboral” para ingresar oficialmente a una de las empresas del juego, luego recibirá una escarapela y un botón de su empresa para convertirse en un verdadero integrante del equipo. Durante toda la actividad habrá un facilitador que ayudará a resolver dudas y acompañará el desarrollo del juego.

Figura 9.

Material del juego. Escarapela con botón y contrato



¿Cómo se juega?

1. Cada participante escoge un color y coloca su ficha en la salida.
2. Por turnos, los jugadores lanzan el dado y avanzan el número de casillas indicado.
3. Dependiendo de la casilla en la que caigan, deberán realizar retos, responder preguntas o recibir beneficios sorpresa.
4. ¡El objetivo es llegar primero al final del tablero!

Casillas especiales

 **Reloj de arena:** toma una tarjeta y ayuda a resolver un dilema laboral.

 **Signo de interrogación:** realiza un reto divertido y utiliza alguno de los materiales de apoyo.

 **Flechas:** escoge a otro jugador para que cumpla un reto o responda un dilema.

 **Estrella:** ¡suerte! Lanza el dado otra vez y avanza más casillas.

 **Equis:** ¡oh no! Debes retroceder el número de casillas que indique el dado.

 **Ojo:** recibe un consejo útil para aprender sobre el mundo laboral.

Regla especial

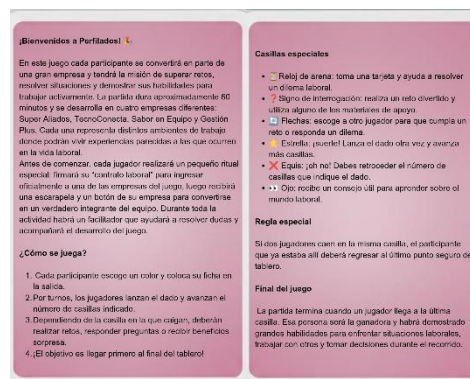
Si dos jugadores caen en la misma casilla, el participante que ya estaba allí deberá regresar al último punto seguro del tablero.

Final del juego

La partida termina cuando un jugador llega a la última casilla. Esa persona será la ganadora y habrá demostrado grandes habilidades para enfrentar situaciones laborales, trabajar con otros y tomar decisiones durante el recorrido.

Figura 10.

Material del juego. Instrucciones



7. Análisis de intervención

Primera intervención

A partir de la observación, se evidenció un adecuado desarrollo del trabajo colaborativo durante la ejecución de los retos, así como la presencia de diálogo constante entre los participantes cuando surgían inquietudes, de igual manera, se identificó un sistema espontáneo de retroalimentación entre compañeros, en el que los jugadores se apoyaban mutuamente para avanzar en la dinámica, esto se relaciona con lo planteado en estudios sobre aprendizaje colaborativo, que Bonilla (2023), citado en Corrales *et al* (2025), plantea que este favorece la interacción entre los estudiantes al propiciar espacios de intercambio de conocimientos, habilidades y experiencias

Así mismo, los participantes lograron relacionar las situaciones del juego con experiencias de la vida cotidiana, evidenciando que la actividad permitió comprender y reflexionar sobre la realidad social, en este sentido, el juego simbólico se entiende como un proceso que García *et al* (2024) plantea que consiste en utilizar objetos, acciones o palabras para representar elementos distintos de su significado o función inmediata, lo cual favorece la interpretación de situaciones reales y la identificación de habilidades sociales presentes en cada perfil dentro de la fundación.

En términos de comprensión, se observó que la estructura y reglas del juego fueron entendidas de manera adecuada por los participantes, lo cual permite comprender por qué los participantes lograron apropiarse fácilmente de la dinámica, de la misma forma, se evidenció un cambio de actitud en algunos participantes, quienes inicialmente se encontraban tensionados, pero que, a medida que avanzaba la actividad, mostraron mayor disposición, participación e involucramiento en el juego, este cambio puede interpretarse como resultado de un entorno seguro generado por la dinámica, que facilita la confianza y la participación progresiva.

Posterior a la intervención, se realizó un grupo focal con el fin de recoger percepciones y aprendizajes derivados de la experiencia, a partir de esta, se evidenció una valoración positiva

general del juego, destacando la disposición de los participantes para volver a jugar, lo que indica un nivel alto de aceptación de la propuesta; en cuanto a la comprensión, la mayoría manifestó que el juego fue fácil de entender, aunque se identificaron pequeñas dificultades relacionadas con la interpretación de algunos símbolos.

Respecto a los aprendizajes, los participantes señalaron el fortalecimiento de habilidades sociales como el respeto por la opinión del otro, la escucha activa, la comunicación y la importancia del trabajo en equipo, en este sentido, Corrales *et al* (2025) plantea que estas estrategias favorecen el desarrollo de competencias socioemocionales esenciales, entre ellas la comunicación efectiva y el respeto por las opiniones de los demás, de igual forma, resaltaron la necesidad de mejorar aspectos como la atención y la concentración durante el desarrollo de las actividades, asociando estos aprendizajes no solo al contexto del juego, sino también a posibles aplicaciones en entornos laborales.

En relación con la simulación de situaciones reales, los participantes identificaron problemáticas presentes en la vida cotidiana, como la falta de atención, la dificultad para trabajar en equipo y las diferencias en las formas de pensar, esto evidencia que el juego logró generar procesos de reflexión sobre comportamientos reales en contextos sociales y laborales.

Finalmente, en términos de percepción de cambio, algunos participantes manifestaron mejoras en su capacidad de concentración, reconociendo este aspecto como uno de los principales aportes de la experiencia.

Segunda intervención

La segunda intervención del juego se llevó a cabo con cuatro adultos, en esta ocasión bajo una modalidad de participación individual, a partir de la observación, se evidenció inicialmente una dificultad en el desarrollo del trabajo en equipo, lo cual es coherente con la dinámica individual

propuesta; no obstante, a medida que fue avanzando el juego, se fue propiciando de manera progresiva el diálogo entre los participantes.

En cuanto a la comprensión, se identificó que las reglas del juego fueron claras y entendidas por los participantes, sin embargo, se observó que algunos manifestaban temor o inseguridad al enfrentarse a los retos y dilemas planteados, lo cual da cuenta del nivel de implicación emocional que genera la dinámica, en este sentido, se puede reconocer que como menciona Estrada (2025) el juego y la lúdica cumplen un papel fundamental en el manejo de las emociones, ya que favorecen su canalización, el reconocimiento personal y el desarrollo de la empatía hacia los demás, adicionalmente, el desarrollo del juego permitió evidenciar aspectos relacionados con el perfil de los participantes, destacando un caso específico en el que una persona expresó inconformidad con el rol asignado, este tipo de situaciones permitió identificar afinidades, resistencias y percepciones frente a determinados perfiles, lo cual resulta relevante para el análisis del propósito del juego.

Posterior a la intervención, se realizó un grupo focal con el fin de recoger percepciones y aprendizajes derivados de la experiencia, a partir del grupo focal realizado, se evidenció en general una percepción positiva frente al juego, destacando su carácter comprensible y accesible, ya que los participantes manifestaron que fue fácil de entender, aunque hubo diversidad en la disposición para repetir la experiencia, la mayoría expresó interés en volver a jugar, lo que sugiere un nivel adecuado de aceptación.

En relación con los aprendizajes, los participantes identificaron el fortalecimiento de habilidades sociales, especialmente el respeto por las decisiones de los demás y la importancia del trabajo en equipo, también señalaron que el juego les permitió reconocer habilidades necesarias para el ámbito laboral, particularmente en la forma adecuada de comunicarse con otras personas, como en situaciones de atención al cliente.

En cuanto a la relación con la vida cotidiana, los participantes lograron vincular las situaciones del juego con experiencias reales, como la interacción en contextos de servicio que habían vivenciado, lo que refuerza el carácter significativo del aprendizaje a través del juego.

Respecto a los cambios percibidos después del juego, algunos participantes manifestaron mejoras en la concentración, la comunicación y la expresión; sin embargo, también se evidenció que no todos reconocen transformaciones significativas, lo cual aporta una mirada más realista sobre el impacto del juego, así, finalmente, se destacó la importancia de ponerse en el lugar del otro, identificando la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo, especialmente en situaciones donde este no se dio de manera efectiva durante la actividad.

En conjunto, los resultados permiten evidenciar que, aunque la modalidad individual presentó ciertas limitaciones en la interacción, el juego continúa favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales, la reflexión sobre comportamientos cotidianos y la identificación de aspectos a mejorar en la relación con los demás.

8. Divulgación social del conocimiento

El desarrollo del presente proyecto de grado se llevó a cabo aproximadamente durante un año, periodo en el cual se adelantaron diferentes fases relacionadas con el diseño, construcción y socialización de la propuesta, paralelamente al proceso investigativo y práctico, se elaboraron diversas ponencias académicas con el propósito de participar en eventos de carácter formativo e investigativo, permitiendo presentar los avances del proyecto ante diferentes comunidades académicas.

Seminario S-CIRE: Innovación en Movimiento, Servicio Nacional de Aprendizaje - 6 y 7 de noviembre de 2025

Se elaboró una ponencia con los resultados obtenidos hasta el momento a partir del juicio de expertos, con el propósito de presentarla en modalidad póster, en este espacio, la propuesta fue socializada con personas vinculadas al Centro de Formación en Actividad Física y Cultura, lo que permitió obtener diferentes retroalimentaciones relacionadas con el diseño del dispositivo; entre los aportes recibidos, se destacaron sugerencias orientadas a incorporar elementos que permitieran a los participantes identificarse con roles laborales dentro del juego, también, se resaltó la importancia de garantizar que el dispositivo fuera comprensible, accesible y adecuado para la población objetivo.

Figura 11.

Primera socialización



Primer Congreso Internacional de Recreación, Valle Paraíso de Todos, Cali – 19 al 21 de noviembre de 2025

Se desarrolla una segunda socialización en el congreso organizado por el colectivo colibríes y apoyado por gobernación del Valle del Cauca, INDERVALLE, Universidad del Valle, RECREAVALLE y Universidad Santiago de Cali, esto por su amplia trayectoria en el campo de la recreación. En este escenario se presenta ponencia del proyecto donde surgieron aportes relacionados con la necesidad de fortalecer el diseño del dispositivo mediante el trabajo interdisciplinario con personas de otras áreas del conocimiento, reconociendo que esto podría contribuir de manera significativa al desarrollo y consolidación del prototipo, además, se sugirió especificar de manera más clara que el dispositivo está dirigido a personas con discapacidad intelectual.

Figura 12.

Segunda socialización



VI Coloquio de Semilleros de Investigación Formativa, Facultad de Educación Física, UPN - 28 de abril de 2026

En este evento se socializan trabajos de investigación, así, se presenta la tercera socialización del proyecto realizado en el semillero Wayra: Recreación, ambiente y cultura. En este espacio se socializa el diseño final del juego y para ello, participaron ocho personas de la Facultad de Educación Física, quienes interactuaron directamente con el juego; durante la actividad se evidenció un alto nivel de participación, involucramiento e interés por parte de los asistentes, generándose

experiencias asociadas al entretenimiento y la interacción, adicionalmente, uno de los participantes manifestó que el dispositivo podría funcionar como una estrategia útil en contextos de entrevistas laborales, permitiendo evidenciar habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de conflictos.

Figura 13.

Tercera socialización



XXIV Encuentro Regional y I Encuentro Internacional de Semilleros de Investigación REDCOLSI Nodo Bogotá – Cundinamarca

Durante la participación en el encuentro de Red Colombiana de Semilleros de Investigación, se realizó la socialización del proyecto de grado, espacio en el cual se recibieron diversas retroalimentaciones por parte de los evaluadores y asistentes, entre las observaciones más relevantes, se sugirió la posibilidad de vincular empresas e instituciones al proceso de construcción del juego, con el propósito de identificar situaciones y problemáticas laborales que se presentan de manera recurrente en estos contextos; lo anterior permitiría fortalecer la pertinencia y aplicabilidad del proyecto, al integrar escenarios más cercanos a la realidad laboral y enriquecer las dinámicas planteadas dentro del dispositivo.

Figura 14.

Cuarta socialización



En conclusión, los procesos de divulgación académica y socialización del conocimiento resultan fundamentales para fortalecer los proyectos de investigación, ya que permiten ampliar su alcance, recibir retroalimentaciones desde diferentes perspectivas y generar oportunidades de mejora en cada una de sus etapas, también, la participación en eventos académicos favoreció el intercambio de experiencias y aportes interdisciplinarios que contribuyeron al enriquecimiento del diseño y la proyección del dispositivo.

Finalmente, como parte del compromiso social del proyecto, se realizará la divulgación de los resultados en la fundación donde se llevó a cabo la intervención y se hará entrega del juego desarrollado, con el propósito de que continúe siendo utilizado como una herramienta de apoyo en los procesos formativos y de interacción de la población participante.

9. Posibles mejoras

A partir de los resultados obtenidos en la intervención, se identifican algunas oportunidades de mejora orientadas a fortalecer la accesibilidad, comprensión y efectividad del juego como herramienta para el fortalecimiento de habilidades sociales, en primer lugar, se hace necesario precisar el nivel de mediación del juego, ya sea mediante la estandarización del rol del facilitador estableciendo momentos claros de intervención, acompañamiento y cierre o mediante el ajuste del juego hacia una modalidad más auto jugable, que permita a las personas con discapacidad intelectual participar de manera autónoma a través de instrucciones claras, secuenciales y apoyadas en recursos visuales.

En segundo lugar, se plantea el fortalecimiento del lenguaje bajo criterios de lectura fácil en algunas tarjetas que fueron de difícil comprensión, simplificando la redacción de los retos, empleando frases cortas, evitando confusiones e incorporando elementos visuales o íconos que faciliten la comprensión, especialmente en aquellos casos donde se evidenciaron dificultades en la interpretación de símbolos, como en la estrella y la equis en donde tocaba volver a lanzar el dado para retroceder u avanzar. Por otro lado, se puede realizar el diseño de más tarjetas con situaciones o retos para la variación del juego.

Por otro lado, se realizó una implementación adicional del juego en un contexto distinto al de la fundación, específicamente con 8 estudiantes de la Licenciatura en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, en el marco del Encuentro de Semilleros de Investigación de la Facultad de Educación Física, en esta experiencia se observó un comportamiento diferente en la dinámica del juego, evidenciándose que los participantes en su mayoría no caían en las casillas de retos y dilemas, lo cual sugiere posibles variaciones en la interacción con la mecánica del juego y se podrían poner más casillas diversas, adicionalmente, se identificó que algunos de los dilemas planteados podían interpretarse de más de una manera, lo que generó confusión en su resolución y

evidenció la necesidad de ajustar su redacción para favorecer una comprensión más precisa de las situaciones propuestas, específicamente en dilemas de Super Aliados.

Finalmente, se puede proponer integrar dentro del desarrollo del juego elementos de retroalimentación continua que acompañen a los participantes durante la dinámica, y no únicamente al final, estos pueden presentarse en forma de tips, recordatorios o pequeñas orientaciones insertadas en momentos clave del juego, con el fin de guiar la toma de decisiones, reforzar comportamientos adecuados y favorecer la comprensión de los retos en tiempo real, de esta manera, se fortalece el proceso de aprendizaje, permitiendo que los participantes reflexionen mientras juegan y no solo después de la experiencia.

10. Conclusiones

El desarrollo del presente proyecto permitió evidenciar que el fortalecimiento de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual es un componente fundamental para su inclusión social y laboral, dado que estas habilidades inciden directamente en la manera en que interactúan, se comunican y se desenvuelven en contextos reales de trabajo, a partir del análisis teórico y la intervención práctica, se reafirma que las barreras para la inclusión no radican únicamente en las condiciones individuales, sino en los entornos sociales, culturales y laborales que no siempre están diseñados desde una perspectiva inclusiva.

En este sentido, el juego de roles se consolidó como un apoyo pedagógico pertinente, en coherencia con la perspectiva de apoyos planteada por la AAIDD (2011), que reconoce la importancia de estrategias de apoyo que favorezcan la participación y el desarrollo de capacidades, así, al permitir la simulación de situaciones laborales en un ambiente seguro, los participantes pueden ensayar conductas, tomar decisiones y reflexionar sobre sus acciones, de esta manera, se favorece el aprendizaje desde la experiencia y el fortalecimiento progresivo de habilidades sociales como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos.

El diseño del dispositivo “Perfilados” respondió de manera coherente a las necesidades identificadas en la Fundación Best Buddies, integrando elementos accesibles, dinámicas comprensibles y escenarios cercanos a la realidad laboral de los participantes donde el proceso de validación mediante juicio de expertos y pruebas piloto permitió ajustar el lenguaje, la estructura y la dinámica del juego, fortaleciendo su pertinencia, claridad y aplicabilidad en contextos reales.

A partir de la implementación del juego, se evidenció que la modalidad de participación influye significativamente en el tipo de habilidades que se potencian, dado que, mientras que el trabajo en parejas favorece la interacción, el diálogo y el trabajo en equipo, la modalidad individual permite fortalecer el trabajo autónomo y la toma de decisiones; en este sentido, el trabajo

colaborativo favorece la construcción en conjunto de respuestas, la comunicación y la coordinación de acciones entre los participantes, aspecto que coincide con lo planteado por Peñafiel *et al* (2023) sobre el valor del juego como espacio para fortalecer la cooperación y la interacción social.

De la misma manera, los resultados reflejan que el juego no solo facilita el reconocimiento de habilidades sociales en los participantes, sino que también permite identificar aspectos a fortalecer, convirtiéndose en una herramienta útil tanto pedagógica como de valoración, en relación con ello, Caballo (2007) plantea que las habilidades sociales se expresan en contextos interpersonales concretos, por lo que su observación en situaciones de interacción permite reconocer fortalezas y necesidades de apoyo, de igual manera, se destaca el valor de la retroalimentación dentro del proceso, no solo al final de la actividad, sino también durante su desarrollo, como un elemento clave para consolidar aprendizajes significativos.

Además, las observaciones y apreciaciones realizadas por la Fundación Best Buddies permitieron identificar una valoración positiva frente a la aplicación del dispositivo desarrollado en la presente investigación, en este sentido, la fundación manifestó interés en continuar utilizando la propuesta en futuros procesos formativos, reconociendo su aporte como estrategia de apoyo para el fortalecimiento de habilidades sociales y la promoción de espacios de interacción e inclusión, de igual manera, se resaltó la pertinencia del dispositivo por su carácter recreativo, accesible y adaptable a las necesidades de la población participante, lo cual evidencia posibilidades de continuidad y proyección dentro de la institución

También, este proyecto aporta a la reflexión sobre el papel de la recreación como un medio para la inclusión, demostrando que el diseño de estas experiencias con intencionalidad pedagógica puede generar impactos reales en la vida de las personas con discapacidad intelectual; en este sentido, se resalta la necesidad de continuar desarrollando propuestas innovadoras que articulen el

juego, la educación y la inclusión, promoviendo entornos más accesibles, equitativos y participativos.

Finalmente, desde la formación como licenciada en Recreación, este proyecto aporta una comprensión situada del juego como una mediación pedagógica con intencionalidad formativa, capaz de trascender el entretenimiento para convertirse en una herramienta de intervención social y educativa, en este sentido, se reafirma el rol del profesional en recreación como diseñador de experiencias significativas que articulan la interacción social y la reflexión, generando escenarios seguros para el ensayo de habilidades necesarias en la vida cotidiana, además, se fortalece la perspectiva de la recreación como campo que contribuye activamente a la inclusión, al posibilitar la creación de dispositivos accesibles y contextualizados que responden a las particularidades de las poblaciones con las que se trabaja, promoviendo no solo el desarrollo individual, sino también la transformación de los entornos sociales.

11. Referencias bibliográficas

- Agredo, V., & Montenegro, J. (2022). Empleabilidad de las personas con discapacidad “una revisión narrativa”: alternativas desde la inclusión laboral. *Revista CES Derecho*, 13(1), 147-168. Epub June 07, 2022. <https://doi.org/10.21615/cesder.6308>
- Alcaldía Mayor de Bogotá, D. C. (2023, 6 de marzo). *Decreto 089 de 2023. Por medio del cual se adopta la Política Pública de Discapacidad para Bogotá D. C. 2023–2034*. <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Normal1.jsp?i=138964>
- Arcos, L., Martínez, L., & Restrepo, J. (2018). Propuesta de un modelo de inclusión laboral para personas con discapacidad. *Revista Colombiana De Salud Ocupacional*, 8(1), e-5115. https://doi.org/10.18041/2322-634X/rc_salud_ocupa.1.2018.5115
- Arechavaleta, M. (2019). Habilidades sociales en la discapacidad intelectual. *Educación y Futuro Digital*, 19, 95–118. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7569273>
- Asociación Americana de Psiquiatría (2014) Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5), 5a Ed. Arlington. <https://www.federaciocatalanadah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf>
- Asociación Internacional para el Estudio Científico de las Discapacidades Intelectuales. (AAIDD). (2011). *Discapacidad Intelectual: Definición, clasificación y sistemas de apoyo* (Undécima edición). Alianza editorial.
- Best Buddies Colombia (BBC). (2026). *Programas*. Best Buddies Colombia Amigos del Alma. <https://www.bestbuddies.org.co/>
- Betancur, C. (2021). *Los impactos financieros que genera la inclusión laboral de personas con discapacidad en una empresa del sector servicios en Colombia*. Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10554/59775>

Bowen, M., Román, E. (2024). Actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades sociales en estudiantes de bachillerato. *Maestro y Sociedad*, 21(1), 438-448.

<https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

Burgstahler, S. (2013). Diseño universal en la educación superior: prácticas prometedoras. Universidad de Washington.

https://www.researchgate.net/publication/344842808_Universal_Design_in_Higher_Education_From_Principles_to_Practice

Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entretenimiento de las habilidades sociales* (7ª ed.). Siglo XXI Editores. <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>

Caillouis, R. (2001). *Man, play and games* (Primera edición de bolsillo de Illinois). University of Illinois Press.

Campos, G., & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45–60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>

Cano, J., Isaza, G., & Valencia, J. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 48, 261–270.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8800145>

Carnicero, J., Garrote, I., & López, J. (2023). Intervención sobre habilidades sociales mediante un juego de rol: un estudio de diseño mixto con jóvenes con discapacidad intelectual. *Actualidades en Psicología*, 37(135), 95-

110. <https://dx.doi.org/10.15517/ap.v37i135.50463>

Carrión, N., et al. (2021). Fortalecimiento de las habilidades blandas en jóvenes con Discapacidad Intelectual. Aporte al proceso educativo en pro de la inclusión sociolaboral.. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16726>.

Castellanos, A., & Quintana, P. (2019). La inclusión laboral de personas en condición de discapacidad. *Espiraes revista multidisciplinaria de investigación científica*, 3(30).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573263329007>

Cobo, G., Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
<http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376>

Congreso de Colombia. (1997, 7 de febrero). Ley 361 de 1997 (febrero 7) por la cual se establecen mecanismos de integración social de las personas con limitación y se dictan otras disposiciones. *Diario Oficial*, 42978.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=343>

Congreso de Colombia. (2019, 27 de febrero). Ley 1618 de 2013 (febrero 27) Por medio de la cual se establecen las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad. *Diario Oficial*, 48717.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52081>

Congreso de Colombia. (2023, 19 de mayo). Ley 2294 de 2023 (mayo 19) por el cual se expide el plan nacional de desarrollo 2022- 2026 “Colombia potencia mundial de la vida”.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=209510>

Corrales, V. Masapanta, J. Rodríguez, A. Gamificación educativa: el juego como herramienta para fortalecer el aprendizaje colaborativo. *Revista Social Fronteriza* 2025; 5(2): 672.
[https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)672](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)672)

Cubides, M. (2020). *El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/13022>.

Cruz, M., Gamboa, E. (2021). El juego de roles para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular. *Polo del conocimiento*, 1029-1048.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219320>

Cruz, E., Durán, S., Martín, & M. Pulido, J. (2022). Retratos del juego en Colombia, miradas desde la documentación pedagógica. Universidad Pedagógica Nacional.

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2024). *Mercado laboral de la población con discapacidad Trimestre octubre – diciembre 2024*.

<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/mercado-laboral/mercado-laboral-de-las-personas-con-discapacidad>

Díaz, G. (2020). Methodology of the pilot studies. *Revista chilena de radiología*, 26(3), 100-104. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-93082020000300100>

Díaz, M. (2018). *Un vistazo a la inclusión laboral de las personas en condición de discapacidad en Colombia, un tema de responsabilidad social empresarial*. [Monografía, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/17977>

Donaires, Z. (2023). *Habilidades sociales y autoestima en estudiantes de un instituto educativo superior pedagógico público, Lima, 2022* [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Psicología, Escuela Académico Profesional de Psicología] Universidad Continental.

<https://hdl.handle.net/20.500.12394/13435>

Ducón, J., & Cely, L. (2017). La Inclusión Laboral De Personas Con Discapacidad: Una Mirada Desde La Productividad y El Desarrollo Humano. *Revista Colombiana de Rehabilitación*, 14(1). <https://doi.org/10.30788/revcolreh.v14.n1.2015.16>

Erazo, M., & Lucumí, M. (2022). *Análisis de propuestas para la inclusión laboral de personas con trastorno del espectro autista* [Trabajo de grado]. Institución Universitaria Antonio José Camacho. <https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/1376>

Escobar, J., & Martínez, A. (2008). *Validez de contenido y juicio de expertos: Una aproximación a su utilización*. Avances en Medición. 6. 27-36.
https://www.researchgate.net/publication/302438451_Validez_de_contenido_y_juicio_de_expertos_Una_aproximacion_a_su_utilizacion

Estrada, Z. (2025). *Manejo de las emociones a través del juego y la lúdica* [Trabajo de grado], Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Escuela de Ciencias de la Educación.
<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/70050/1/zmestradae.pdf>

Etxeberria, X. (2008). *La condición de ciudadanía de las personas con discapacidad intelectual*. Universidad de Deusto. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=323657>

Galeano, M. E. (2012). *Estrategias de investigación social cualitativa: El giro en la mirada*. La Carreta Editores. <https://luisdoubtrontg.school.blog/wp-content/uploads/2021/04/galeano-m.-2004.-estrategias-de-investigacion-social-cualitativa.pdf>

García, G., Paz, A., Baque, M., Quezada, A. y Rueda, H. (2024). La relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo. *Revista Científica Retos de la Ciencia*. 9(19). 32-45.
<https://doi.org/10.53877/rc9.19-550>

Secretaría de Gobierno de Bogotá. (s.f.). *Capítulo discapacidad: Tipos de discapacidad*. Recuperado de <https://www.gobiernobogota.gov.co/transformacion-imaginarios-paradigmas/capitulo-discapacidad-tipos-discapacidad>

González, J., Blanca, R., Rodríguez, L., & Tirado, P. (2022). Un juego de rol para la mejora del ajuste a la discapacidad visual en adolescentes. *RED Visual: Revista Especializada En Discapacidad Visual*, 80. <https://doi.org/10.53094/qtqy9886>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill Education.

https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens (Primera edición en Área de conocimiento: Humanidades)*. El libro de bolsillo, Alianza Editorial.

<https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>

López, S. (2022). *Análisis de la formación profesional en el municipio de Cartagena: caminando hacia la inclusión educativa y laboral* [Tesis doctoral]. Universidad de Murcia.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=313932>

Ministerio del Deporte. (2020). *Plan Nacional de Recreación 2020-2026*.
https://www.mindeporte.gov.co/recursos_user/2020/Fomento_y_Development/Noviembre/Documento_Plan_Nacional_de_Recreacion_2020-2021.pdf

Ministerio del Deporte. (2014). Lineamientos para el fomento y desarrollo de la inclusión de población con discapacidad en educación física, recreación, actividad física y deporte.

<https://www.mindeporte.gov.co/mindeporte/quienes-somos/dependencias/direccion-fomento-y-desarrollo/lineamientos-para-la-poblacion-con-discapacidad/lineamientos-para-el-fomento-y-desarrollo-de-la-inclusion-de-la-poblacion-con-discapacidad-en>

Ministerio de Salud y Protección Social (Minsalud). (2024). *Boletín técnico: Personas Certificadas con Discapacidad*.

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/PES/boletin-personas-certificadas-discapacidad-primer-semester-2024.pdf>

Navas, P., Esteban, L., Arias, V., & Verdugo, M. A. (2024). Improving quality of life and reducing behavioral problems of people with intellectual and developmental disabilities through deinstitutionalization. *Psicothema*, 36(2), 113-122. <https://doi.org/10.7334/psicothema2023.303>

Nogueira, M. (2021). *Inteligencia emocional y comunicación interpersonal en personas con deficiencia incorporadas al mercado laboral* [Tesis doctoral]. Universidad de Extremadura. <http://hdl.handle.net/10662/13034>

Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2008). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

Organización Internacional del Trabajo. (2017). Promover el empleo de las Personas con Discapacidad a través de Redes Empresariales en materia de Discapacidad. Una perspectiva de cooperación Sur-Sur. https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---exrel/documents/publication/wcms_590108.pdf

Peñafiel, A., Neira M., Alvear F, y Tacle, S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial: *Revista Social Fronteriza* 3(5) pp 192 -206. DOI [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206)

Peñafiel, E., Serrano, C. (2010). *Habilidades sociales*. Editex. <https://share.google/fJifKetfAk0XstpXZ>

Polo, C., Carrillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Guette, R., Polo, A., Padilla, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 869-876. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>

Rivadeneira, T. (2022). Contexto Social de personas con discapacidad en procesos de Inclusión laboral. *Revista Social Fronteriza*, 2(1), 47–63. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5784747>

Rodas, F., & Pacheco, V. (2020). Grupos focales: Marco de referencia para su implementación. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 182–195.

<https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1401>

Sanclemente, F. (2021). *Generando contextos inclusivos en las organizaciones: la integración laboral de empleados con discapacidad en sus equipos de trabajo* [Tesis doctoral].

Universidad de Sevilla. <https://hdl.handle.net/11441/116655>

Sandoval, J. (2021). *Habilidades sociales y dependencia emocional en estudiantes de una facultad de una universidad de Ambato – ecuador* [Tesis de maestría en psicología clínica].

Universidad Peruana Cayetano Heredia. <https://hdl.handle.net/20.500.12866/9071>

Universidad del Desarrollo Centro de Innovación Docente. (s.f.). *Juego de roles*.

<https://innovaciondocente.udd.cl/files/2021/06/juego-de-roles.pdf>

Verdugo, M. (2023). Discapacidad y Psicología. Las personas con discapacidades intelectuales y del desarrollo. Discurso de ingreso en la Academia de Psicología de España. Madrid.

<https://www.academiapsicologia.com/wp-content/uploads/2023/11/20231026-Discurso-Ingreso-Miguel-Angel-Verdugo-Alonso.pdf>

12. Anexos

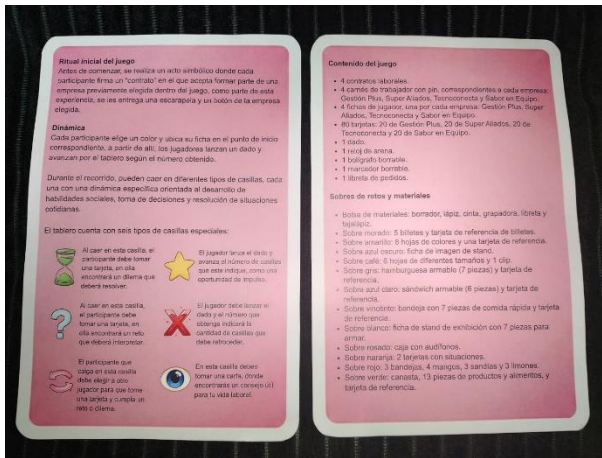
12.1. Anexos fotográficos del dispositivo

Evidencia del dispositivo terminado



12.1.1. Dispositivo físico

Elementos del inventario que contiene el dispositivo.



12.2. Anexos de la intervención

Primera intervención



Segunda intervención



12.3 Anexos adicionales

Primer prototipo





Formato juicio de expertos

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación Teórica
Licenciatura en Recreación

Proyecto de Trabajo de grado:
Juego de roles como herramienta para el fortalecimiento de las habilidades sociales en personas con discapacidad

Autor: Lina Katerin Carrizo Arreaga

Señor (a) evaluador (a):

Conociendo su experiencia en el campo de la educación, la inclusión y el fortalecimiento de habilidades sociales, me permite solicitar su colaboración como juez experto para validar los contenidos de las preguntas que conforman las cartas del juego de roles, diseñadas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en personas con discapacidad.

1. Información sobre el presente y el instrumento

El presente instrumento se aplicará a un grupo de expertos en educación inclusiva, psicología y trabajo social, con el objetivo de validar la pertinencia, claridad y coherencia de las preguntas propuestas en las cartas del juego de roles.

La recopilación de información a través de este cuestionario pretende responder a los objetivos del proyecto titulado, así:

Objetivo General: Diseñar un juego de roles que simule situaciones sociales y laborales para la práctica de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual.

Primer objetivo específico: Caracterizar las habilidades sociales clave para la inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual y las barreras que dificultan su desarrollo.

Segundo objetivo específico: Diseñar un prototipo de juego de roles interactivo que simule situaciones reales, con mecanismos de retroalimentación.

Tercer objetivo específico: Evaluar el impacto del juego de roles en personas con discapacidad intelectual de la Fundación Don Simón, a partir de la aplicación del juego.

2. Criterios para la evaluación del instrumento

Los criterios a partir de los cuales se pretende evaluar los ítems del cuestionario de recolección de información (Carta Impresora) y perfilar con sus preguntas de las cartas del juego de roles, son los siguientes:

Pertinencia: Se refiere a la forma en que está planteada la pregunta, esta debe ser lógica, clara, comprensible y adecuada al propósito de la investigación, además que sea acorde al perfil y asegura que se plantea para cada ítem.

Coherencia: Evalúa la relación de cada pregunta con los objetivos del proyecto, verificando que sea oportuna y adecuada dentro de la temática propuesta.

Claridad del lenguaje: Considera si la terminología empleada es acorde a las características de la población participante (personas con discapacidad intelectual), la redacción debe ser sencilla, precisa y de fácil comprensión.

De acuerdo con los criterios anteriores usted podrá marcar en la planilla de evaluación con una X en el espacio correspondiente a los ítems, si en el caso realiza las observaciones y luego en el ítem **ACEPTADO** marcar con una X, SI o NO.

ESCALA DE CALIFICACION DE CADA ÍTEM: La escala de calificación es de 1 a 3, siendo 1 el valor mínimo asignado y 3 el mayor.

Para su diligenciamiento se anexa la siguiente rejilla con el cuestionario, con el fin de recolectar y poder realizar la evaluación correspondiente.

Descripción del dispositivo

El juego de roles consiste en un taller con fichas mediante el cual los participantes avanzan por casillas de distintos tipos (temas, preguntas, retos, entre otros), dependiendo de la casilla en la que se ubiquen, deben responder o realizar la acción correspondiente. Hay un momento donde la persona entra a los roles descritos a continuación y deben realizar diferentes acciones.

Los roles están definidos en relación con situaciones cotidianas de interacción social y se desarrollan en diferentes minutos de trabajo descritos en la fundación. Cada pregunta o reto está enmarcado en fichas roles y contenidos, lo que permite evaluar las habilidades sociales de los jugadores.

De esta manera, el instrumento le permitirá a usted, como juez evaluador, validar la pertinencia y claridad de los ítems, entonces le presento propuestas dentro del juego.

Señor (a) evaluador (a): Conociendo su experiencia en el campo de la educación, la inclusión y el fortalecimiento de habilidades sociales, me permite solicitar su colaboración como juez experto para validar los contenidos de las preguntas que conforman las cartas del juego de roles, diseñadas como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en personas con discapacidad. 1. Información sobre el presente y el instrumento El presente instrumento se aplicará a un grupo de expertos en educación inclusiva, psicología y trabajo social, con el objetivo de validar la pertinencia, claridad y coherencia de las preguntas propuestas en las cartas del juego de roles. La recopilación de información a través de este cuestionario pretende responder a los objetivos del proyecto titulado, así: Objetivo General: Diseñar un juego de roles que simule situaciones sociales y laborales para la práctica de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual. Primer objetivo específico: Caracterizar las habilidades sociales clave para la inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual y las barreras que dificultan su desarrollo. Segundo objetivo específico: Diseñar un prototipo de juego de roles interactivo que simule situaciones reales, con mecanismos de retroalimentación. Tercer objetivo específico: Evaluar el impacto del juego de roles en personas con discapacidad intelectual de la Fundación Don Simón, a partir de la aplicación del juego. 2. Criterios para la evaluación del instrumento	Los criterios a partir de los cuales se pretende evaluar los ítems del cuestionario de recolección de información (Carta Impresora) y perfilar con sus preguntas de las cartas del juego de roles, son los siguientes: Pertinencia: Se refiere a la forma en que está planteada la pregunta, esta debe ser lógica, clara, comprensible y adecuada al propósito de la investigación, además que sea acorde al perfil y asegura que se plantea para cada ítem. Coherencia: Evalúa la relación de cada pregunta con los objetivos del proyecto, verificando que sea oportuna y adecuada dentro de la temática propuesta. Claridad del lenguaje: Considera si la terminología empleada es acorde a las características de la población participante (personas con discapacidad intelectual), la redacción debe ser sencilla, precisa y de fácil comprensión. De acuerdo con los criterios anteriores usted podrá marcar en la planilla de evaluación con una X en el espacio correspondiente a los ítems, si en el caso realiza las observaciones y luego en el ítem ACEPTADO marcar con una X, SI o NO. ESCALA DE CALIFICACION DE CADA ÍTEM: La escala de calificación es de 1 a 3, siendo 1 el valor mínimo asignado y 3 el mayor. Para su diligenciamiento se anexa la siguiente rejilla con el cuestionario, con el fin de recolectar y poder realizar la evaluación correspondiente. Descripción del dispositivo El juego de roles consiste en un taller con fichas mediante el cual los participantes avanzan por casillas de distintos tipos (temas, preguntas, retos, entre otros), dependiendo de la casilla en la que se ubiquen, deben responder o realizar la acción correspondiente. Hay un momento donde la persona entra a los roles descritos a continuación y deben realizar diferentes acciones. Los roles están definidos en relación con situaciones cotidianas de interacción social y se desarrollan en diferentes minutos de trabajo descritos en la fundación. Cada pregunta o reto está enmarcado en fichas roles y contenidos, lo que permite evaluar las habilidades sociales de los jugadores. De esta manera, el instrumento le permitirá a usted, como juez evaluador, validar la pertinencia y claridad de los ítems, entonces le presento propuestas dentro del juego.
---	---

Señal evaluador, su labor fue muy importante en el proceso de diseño y construcción de este instrumento. Esta fase de evaluación por jueces expertos es muy significativa para aplicar cuestionarios válidos y coherentes con el propósito del estudio que se está adelantando. Agradecemos su participación y sus valiosas observaciones.

NOMBRES Y APELLIDOS DEL EVALUADOR: _____

PERFIL PROFESIONAL: _____

INSTITUCIÓN O EMPRESA: _____

CARGO: _____

LUGAR Y FECHA DE LA EVALUACION INSTRUMENTO: _____

Firma del evaluador _____

3da. CC.

Formato consentimiento informado prueba piloto

CONSENTIMIENTO INFORMADO Prueba piloto – Trabajo de Grado Universidad Pedagógica Nacional Título del proyecto: Perfilados: juego a trabajar, aprende a convivir. Un juego de roles para el fortalecimiento de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual, en contextos laborales. Investigadora: Lina Katterin Carrión Arenas Programa académico: Licenciatura en Recreación Usted está siendo invitado(a) a participar en una prueba piloto de un juego de mesa diseñado como parte de un proyecto de grado donde el objetivo es evaluar su funcionamiento, claridad, pertinencia y aporte en el fortalecimiento de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual. ¿A qué consiste la participación? La participación implica asistir a una sesión de juego, participar en una breve retroalimentación posterior sobre la experiencia, esta actividad no tendrá incidencia en su desarrollo académico. Riesgos La actividad no representa riesgos físicos, puede generar incomodidad leve propia de la interacción social, sin embargo, usted podrá retirarse en cualquier momento sin ninguna consecuencia. Beneficios Su participación contribuirá al desarrollo y mejoramiento de una herramienta pedagógica con fines académicos y formativos. Confidencialidad La información recolectada será utilizada únicamente con fines académicos, no se divulgará nombres ni datos personales, los resultados se presentarán de manera general y anónima. Participación voluntaria	Su participación es completamente voluntaria, puede negarse a participar o retirarse en cualquier momento sin consecuencias académicas o personales. Declaro que he leído la información anterior, he podido realizar preguntas y acepto participar voluntariamente en esta prueba piloto. Nombre del participante: _____ Firma: _____ Fecha: _____
---	--

Formato consentimiento informado implementación

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL CONSENTIMIENTO INFORMADO APLICACIÓN DE JUEGO DE ROLES – PROYECTO DE GRADO Nombre del proyecto: Perfilados: juego a trabajar, aprende a convivir. Un juego de roles para el fortalecimiento de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual en contextos laborales. Investigadora: Lina Katterin Carrión Arenas. Programa académico: Licenciatura en Recreación. Objetivo del proyecto El presente proyecto tiene como objetivo fortalecer las habilidades sociales de personas con discapacidad intelectual para la inclusión social y laboral, a través del diseño de un juego de roles. Propósito de la participación Se le invita a participar en la aplicación de este juego como parte de una implementación, su participación permitirá evaluar la pertinencia, comprensión y funcionamiento del juego, así como identificar cómo contribuye al desarrollo de habilidades sociales en situaciones simuladas de trabajo. La participación de los integrantes de la facultad es fundamental, ya que permite validar el juego en un contexto real con la población a la cual está dirigido, aprendiendo experiencias, opiniones y comentarios que enriquecen el desarrollo del proyecto. ¿Qué debe hacer? Si decide participar, usted: - Jugará una partida del juego con otras personas. - Asistirá una vez dentro del juego (como si fuera su trabajo). - Participará en actividades de conversación y toma de decisiones. - Puede dar su opinión sobre la experiencia. La actividad tendrá una duración aproximada de 60 a 90 minutos.	Posibles riesgos e inconvenientes: La actividad presenta riesgos mínimos, sin embargo, podrían presentarse: - Incomodidad al hablar frente a otras personas. - Nerviosismo al participar en actividades grupales. Para los cuales se establecen los siguientes medidas de prevención: - Se generará un ambiente respetuoso, seguro y de confianza. - Las actividades serán guiadas de manera clara y comprensible. - Se respetarán los ritmos y formas de participación de cada persona. - En cualquier momento, el participante podrá pausar o retirarse si así lo desea. Beneficios - Fortalecimiento de habilidades sociales básicas, como la comunicación, el respeto y la interacción con otras personas. - Desarrollo de competencias para contextos laborales, mediante la práctica de situaciones similares a las que se vivirá en su trabajo. - Mejora en la confianza y seguridad personal, al participar en un espacio guiado, seguro y respetuoso. - Fomento del trabajo en equipo, promoviendo la colaboración y la coherencia con otros. - Participación en una experiencia de aprendizaje a través del juego, que facilita la comprensión y práctica de habilidades sociales. Nota: Esta participación no implica beneficios económicos ni materiales. Uso de imágenes y grabación de audio Durante la actividad se podrán tomar fotografías y realizar grabaciones de audio con fines académicos. Estos registros serán utilizados únicamente para:	- Aprobar el desarrollo del proyecto de grado. - Analizar los resultados de la actividad. La información será tratada de manera confidencial, no se hará un uso inadecuado de su imagen o voz. Confidencialidad y manejo de la información La información recolectada será tratada de manera confidencial, los datos personales serán protegidos y no se divulgará información que permita identificar a los participantes. Los resultados del estudio serán difundidos en el documento del proyecto de grado y espacio académico, en todos los casos, la información será presentada de forma anónima, garantizando la protección de los datos personales. Aceptación Manifiesto que: - He recibido información clara y comprensible sobre la actividad. - He podido hacer preguntas y estas han sido respondidas satisfactoriamente. - Entiendo en qué consiste mi participación. Declaro que participo de manera libre y voluntaria. ☐ Acepto participar en la implementación del juego. ☐ Acepto el uso de mis imágenes y grabaciones de audio para fines académicos. Nombre del participante: _____ Firma: _____ Fecha: _____
--	---	---

Certificados de eventos

 Centro de Formación en Actividad Física y Cultural Regional Distrito Capital 
Se le otorga el reconocimiento a: Lina Katterin Carrión Arenas. por su participación en la modalidad de poster en el seminario "S-CIRE: Innovación en movimiento". 08 y 09 de Noviembre de 2025
      Universidad del Valle Facultad de Educación y Pedagogía Escuela de Educación Cultural y Comunidad Certifica que: Lina Katterin Carrión Arenas Participó como ponente en el Congreso Internacional de Recreación Valle Paraíso de Todos - La recreación desde una mirada tradicional, formadora e innovadora, con la ponencia titulada "Recreando la inclusión: un enfoque lúdico para la inclusión social y laboral" Realizado del 19 al 21 de noviembre de 2025, en la ciudad de Cali - Colombia, con una duración de 24 horas, modalidad presencial.