



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

**Propuesta Didáctica basada en el juego, para el desarrollo de habilidades
sociales de niños con TEA grado 1, en edades de 10 a 12 años.**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
2.1 Formulación del problema.....	12
2.2 Objetivos del proyecto de investigación.....	16
1.2.1 Objetivo General.....	16
1.2.2 Objetivos específicos	16
2.3 Justificación del estudio.....	16
CAPÍTULO II	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1 Antecedentes de la investigación.....	19
2.2 Bases teóricas	21
2.2.1 El Trastorno del Espectro Autista (TEA).....	21
2.2.2 La Inclusión en el sistema educativo	24
2.2.3 Fundamentación teórica sobre el juego, gamificación y herramientas lúdicas: distinciones conceptuales y aplicativas.....	29
2.2.4 El Juego como herramienta educativa y de inclusión.....	32
2.2.5 Educación para la Paz.....	35
CAPÍTULO III	39
PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	39
3.1 Descripción de la Propuesta	39
3.2 Justificación de la Propuesta.....	40
3.3 Objetivos de la Propuesta	41
3.4 Temporización de la Propuesta.....	41
3.5 Beneficiarios de la Propuesta	42
3.6 Responsable con el adecuado desarrollo de la Propuesta.....	42
3.7 Metodología de la Propuesta	43
3.8 Periodo de Ejecución de la Propuesta.....	44

3.9 Planificación de la Propuesta.....	44
3.10 Evaluación de la Propuesta.....	75
CONCLUSIONES	78
RECOMENDACIONES	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE APRENDIZAJE, LENGUAS Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Propuesta didáctica basada en el juego para el desarrollo de habilidades
sociales de niños con tea grado 1 en edades de 10 a 12 años**

Autor:

Francis Joshua López Zúñiga

Director -Tutor:

Msc. Carmen Cañas Martínez

Fecha:

Abril, 2025

RESUMEN

Esta investigación presenta la Propuesta Didáctica basada en el juego, para el desarrollo de habilidades sociales en niños con Trastorno del Espectro Autista grado 1, en edades de 10 a 12 años, durante el año electivo 2025 – 2026. La didáctica utilizada en el desarrollo de la propuesta es de tipo proyectiva, basada en la elaboración de una Propuesta Didáctica para atender estas necesidades educativas de inclusión en los niños con Trastorno del Espectro Autista como objetivo central. Los hallazgos de esta investigación y la obtención de la información empírica sobre el tema, han sido indispensables para el desarrollo de esta Propuesta Didáctica. Esta guía educativa presenta actividades sociales en base al juego con el objetivo de fortalecer un aprendizaje-enseñanza, las habilidades emocionales y resoluciones de conflictos. Finalmente, se destaca la necesidad de la generación y aplicación de estrategias didácticas idóneas que destaquen la relevancia de actividades físicas, emocionales y visuales para el desarrollo de habilidades clave, la cooperación con sus similares, fomentando una cultura de paz.

Palabras clave: Cooperación, Educación Inclusiva, Habilidades Sociales, Necesidades Educativas, Trastorno del Espectro Autista,

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE APRENDIZAJE, LENGUAS Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Play-based didactic proposal for the development of social skills of children
with ASD grade 1 in ages 10 to 12**

Author:

Francis Joshua López Zúñiga

Director-Counselor:

Msc. Carmen Cañas Martínez

Date:

April, 2025

ABSTRACT

This research presents the Didactic Proposal based on the game, for the development of social skills in children with Autism Spectrum Disorder grade 1, aged 10 to 12 years, during the elective year 2025 - 2026. The didactics used in the development of the proposal is of a projective type, based on the elaboration of a Didactic Proposal to meet these educational needs of inclusion in children with Autism Spectrum Disorder as a central objective. The findings of this research and the obtaining of empirical information on the subject have been indispensable for the development of this Didactic Proposal. This educational guide presents social activities based on play with the objective of strengthening learning-teaching, emotional skills and conflict resolution. Finally, it highlights the need for the generation and application of suitable didactic strategies that highlight the relevance of physical, emotional and visual activities for the development of key skills, cooperation with their peers, fostering a culture of peace.

Key words: Autism Spectrum Disorder, Cooperation, Educational Needs, Inclusive Education , Social Skills.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de estrategias didácticas efectivas para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en edades prescindibles como lo son de 10 a 12 años constituyen un aporte indispensable para promover espacios de cultura y paz, comprensión del otro, aprendizaje y un desarrollo integral. De esta manera la aplicación de metodologías innovadoras adaptadas a las necesidades específicas de los niños con TEA, aportará directamente en el desarrollo de procesos de aprendizaje, inclusión y entendimiento del otro frente a diversos contextos institucionales-sociales. Esta atención requiere la práctica educativa para los niños con TEA y que esta transforme los modelos tradicionales e individuales, lo que llevara a la creación de nuevos espacios creativos y llevaderos.

De esta manera, es necesario la generación de actividades que implementen espacios sociales, a través de estrategias didácticas basadas en actividades que fomentan la participación, motivación y construcción de experiencias significativas para los niños con Trastorno del Espectro Autista. Por este motivo, la investigación presentada se orienta en diseñar una propuesta metodológica para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 10 a 12 años con TEA, para asegurar instituciones educativas incluyentes y que fomenten la empatía, la cooperación y el aprendizaje del otro en los estudiantes. Se aborda las dificultades existentes en las estrategias didácticas aplicadas en diversas instituciones educativas. Esta propuesta tiene por objetivo que los niños puedan desarrollar habilidades sociales como la comunicación, interacción social, autorregulación y resolución de conflictos a través de actividades como el juego, apoyos visuales, con el apoyo de los docentes en calidad de mediadores. De esta manera se espera que el nivel de participación, autonomía y bienestar de los estudiantes aumenten en el contexto escolar. Esta propuesta se fundamenta en los principios teóricos, metodológicos de la educación inclusiva y en el enfoque de la educación para la Paz, se apoya, además, en los lineamientos socializados por parte del Ministerio de Educación del Ecuador.

Este estudio se presenta en tres capítulos, el capítulo 1, dedicado al planteamiento del problema, proporciona una explicación situacional del tema e identifica las necesidades de los niños con Trastorno del Espectro Autista ante las estrategias didácticas aplicadas en la actualidad. Junto a diferentes detalles se describe el problema, el capítulo destaca la

necesidad de generar espacios que integren a los niños con TEA pues, si bien tienen educación, esta no satisface todas las necesidades académicas y mucho menos aplican metodologías especializadas.

En el capítulo 2, se determina principalmente las perspectivas de diferentes investigaciones desarrolladas ante la perspectiva de una Educación de Inclusión, Necesidades del Trastorno del Espectro Autista y diversas opiniones sobre los métodos y epistemologías para el correcto uso de herramientas y metodologías para la inclusión en las instituciones educativas. Se realiza el análisis de cada uno de los aspectos técnicos que permite conocer más sobre el desarrollo infantil, el TEA, estrategias didácticas y principios de una educación de calidad.

Finalmente, el capítulo 3 define la presentación de la propuesta cuya organización determina sus métodos, presentación, materiales y herramientas, hasta los métodos indispensables para el correcto funcionamiento de las actividades propuestas. En virtud de ello, se realiza una exposición sistemática inicial que describe y justifica la propuesta desarrollada para un acceso a mecanismos de comunicación y cooperación más sencillos. Junto a estos factores se individualiza las organizaciones del tiempo para su ejecución, los beneficiarios, sus funciones y la metodología que se utilizará.

Es necesario destacar que la presente investigación trata de temas relevantes, innovadores y que permitan el mejoramiento de la calidad de educación. Esta investigación pretende generar un impacto significativo en las aulas de clase, principalmente en la cooperación y la empatía por el otro, por parte de los estudiantes con Trastorno del Espectro Autista grado 1 para el desarrollo de habilidades sociales y empatía.

CAPÍTULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Formulación del problema

La educación es un derecho fundamental que busca otorgar las herramientas y habilidades necesarias para una inclusión social, condición indispensable para el buen vivir; con ella, existe una posibilidad de consolidar el pleno ejercicio de los derechos humanos ya que promueve la libertad y autonomía de las personas (González, 2020). Sin embargo, su aplicación de manera efectiva en el sistema educativo posee diversas interferencias, específicamente en distintos contextos culturales, sociales y educativos.

Desde un enfoque internacional podemos remitirnos a diversos autores y organizaciones como la UNESCO, que mencionan distintas perspectivas sobre la educación como un derecho inalienable, de acceso universal, obviando que este debe ser de calidad, con la participación de todos los estudiantes, padres y comunidades a las que pertenecen (UNESCO, s.f.). Adicionalmente, se enfatiza la importancia de una educación inclusiva en que se respete la diversidad y se promueva la igualdad de oportunidades para todos. En diversas instituciones se define a la educación como un conjunto de actividades para la formación del ser humano, que envuelve distintas limitaciones teóricas y prácticas para la resolución de problemas sociales y morales (Scimago Institutions Rankings, 2019). Lo que se ha visto tergiversado e incluso politizado en diferentes momentos de la historia ecuatoriana, y nunca se ha implementado de una manera adecuada en la sociedad.

En el contexto educativo actual la inclusión de los niños con Trastorno del Espectro Autista representa un desafío significativo. Actualmente, la educación inclusiva es un principio clave en los sistemas educativos modernos y está respaldada por diversas normas en el Ecuador, como la Constitución de la República, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, la Ley Orgánica de Educación Superior, la Ley de Discapacidades y el Reglamento de la Ley de Discapacidades. Sin embargo, su implementación efectiva en las aulas enfrenta numerosas barreras que dificultan la integración de los estudiantes con necesidades educativas especiales.

Uno de los principales problemas es la limitada aplicación de estrategias didácticas adaptadas a las necesidades sociales de los niños con TEA grado 1. A pesar de los avances en materia de derechos educativos, muchos docentes carecen de formación especializada en inclusión, lo que impide que las aulas sean accesibles y equitativas. En el caso de los niños con Trastorno del Espectro Autista, sus dificultades en la comunicación social y en la interacción con sus pares pueden llevarlos a situaciones de aislamiento y frustración, lo que afecta a su desarrollo emocional, cognitivo y académico.

Es indispensable reconocer la necesidad educativa de los niños con TEA grado 1 para garantizar la obligatoriedad de una educación de inclusión, capacitada y empática en todos los niveles educativos, con contenidos adaptables, actualizados, priorizando sus necesidades y derechos. La obtención de habilidades y herramientas necesarias para el bienestar social e integral de las personas, sin embargo, en distintos sectores de nuestra sociedad existen brechas sociales-educativas que genera una marginación de niños con TEA .

El uso del juego como una herramienta didáctica de inclusión es una alternativa innovadora y eficaz para abordar estas necesidades. Son distintas las investigaciones en las que se ha demostrado que el aprendizaje basado en el juego favorece a la adquisición de habilidades sociales, la empatía y la comunicación en niños con TEA, lo que les permite integrarse de una mejor manera en instituciones educativas.

Los actores involucrados en esta problemática incluyen a los estudiantes con TEA, sus familias, docentes, instituciones educativas y el Ministerio de Educación, el cual debe garantizar el cumplimiento de políticas de inclusión efectiva.

El presente estudio aborda la necesidad de desarrollar una propuesta metodológica basada en el juego para fortalecer las habilidades sociales en niños con TEA grado 1. A pesar de los avances en materia de inclusión educativa, persisten dificultades en la integración social de estos niños dentro de los entornos escolares, lo que limita su desarrollo interpersonal y su capacidad de interactuar eficazmente con sus pares. El estudio parte de la necesidad de transformar la educación con un enfoque de inclusión del siglo XXI.

La utilización efectiva de herramientas de inclusión en la educación no solo habilita las capacidades de resolución de problemas y conflictos en las mismas actividades que sus

compañeros. Además de la toma de decisiones, la preparación para un mejor futuro educativo de estos niños de edades de 10 a 12 años, mismos que pueden ser reconocidos como preadolescentes, promoverá la inclusión a través de diferentes estrategias, de esta manera lo expresa el Ministerio de Salud Pública el cual menciona que 1 de cada 160 niños tienen un trastorno del espectro autista TEA, lo cual influye de manera directa en el ámbito educativo e incide en las oportunidades del desarrollo social y personal de quienes viven con estas condiciones. El TEA es considerado como un trastorno del neuro desarrollo cuyo origen no ha sido definido aún. Esto hace que los niños con TEA sean referidos al área de neuropsicología y neuro pediatría de segundo nivel de atención para recibir una valoración de su desarrollo, es aquí donde se monitorean cuatro áreas específicas, entre ellas: motricidad gruesa y fina, sociabilidad y lenguaje. Una vez que el niño es diagnosticado con TEA recibe los servicios de rehabilitación, intervenciones psicológicas, terapia de lenguaje, Terapia Ocupacional, entre otros.

Por otro lado, es reconocible la discriminación y la vulneración que enfrentan las personas con autismo, quienes, aunque pueden vivir de manera independiente, o en algunos casos también pueden presentar discapacidades graves que requieren atención constante. Se destaca las complicaciones en el aprendizaje y la dificultad de la socialización, lo que los hace vulnerables al bullying; personas afectadas señalan que la falta de habilidades sociales y la falta de preparación de la sociedad para la neurodiversidad inciden en la inclusión en estos niños y por ende en el desarrollo cognitivo y estabilidad emocional de los mismos.

Se subraya la necesidad de adaptaciones curriculares en el ámbito educativo, porque el autismo no siempre se presenta como un retraso, sino como un desarrollo desigual de funciones cognitivas. Actualmente, el 65% de los 62.431 niños, niñas y jóvenes con discapacidad en edad escolar insertos en el sistema educativo, asiste a instituciones educativas fiscales; el 19% a establecimientos municipales; el 11% acude a instituciones fiscomisionales; y el 5% estudia en planteles municipales.

Como ejemplo, podemos mencionar el Hospital General docente de Calderón que ofrece aulas hospitalarias donde los profesionales trabajan en la inclusión de estos niños en instituciones educativas, son varios los casos que demuestran que las prácticas de actividades lúdicas y terapias en estas aulas hospitalarias, mejoran su capacidad de comunicación y

motricidad, por ende la intervención temprana es crucial para la inclusión efectiva ya sea en la educación regular con adaptaciones o en educación especializada, según la severidad del autismo. (Ministerio de Salud Pública, s. f.)

El objetivo de desarrollar una estrategia de inclusión a través de actividades dinámicas es dar un valor agregado a un entorno educativo, el cual esté construido con base a resolución de conflictos con trabajo colectivo idóneo para los estudiantes. La utilización del juego y sus manifestaciones servirá para romper la problemática de la socialización de niños con TEA frente al rechazo de otros niños de la misma comunidad educativa. Desarrollar una integración en el grupo, no se encuentra pensado como parte de un curso o materia; es visto desde un eje transversal y por ende es una metodología diferente al contexto formal-tradicional, desarrollando habilidades para desenvolverse en ámbitos sociales de manera creativa, desarrollando la confianza en el otro y trabajando en distintos procesos que parten de una idea que se da a los estudiantes.

La propuesta didáctica ayudará al estudiante para que desarrolle y mejore sus habilidades sociales; descubrirse a sí mismo y a los demás, ser empático, respetuoso y colaborativo, tratando de producir algo a partir de determinadas situaciones, buscando la solución a conflictos por métodos no convencionales. Permitiendo individualizar las necesidades sociales específicas de los niños con TEA grado 1, lo que, a su vez, diseñará una propuesta didáctica más efectiva en comparación con las ejecutadas actualmente. Al fortalecer las habilidades sociales de estos niños, se contribuirá a mejorar su integración e incluso independencia en la escuela que contemple objetivos de integración e inclusión.

La falta de estrategias didácticas adecuadas genera efectos negativos en los estudiantes incluyendo el aislamiento social, dificultades para su proceso de aprendizaje y una mayor probabilidad de exclusión en su vida futura. Existen dinámicas y mecanismos que han sido creados con un enfoque educacional, cuyo propósito es específico: el desarrollo de habilidades sociales.

Por lo expuesto, este estudio se plantea responder a las siguientes preguntas:

¿Cómo estaría planteada una propuesta didáctica basada en el juego, que fortalezca las habilidades sociales en niños con TEA grado 1, de edades entre los 10 a 12 años?

¿De qué manera el TEA grado 1, afecta la socialización de los niños de 10 a 12 años en las instituciones educativas?

¿Cuál es el estado de situación de la investigación educativa acerca del TEA, y el juego como estrategia didáctica?

¿Cuáles son los elementos clave para estructurar una propuesta didáctica inclusiva que utilice actividades adaptadas a las características y necesidades de los niños con TEA grado 1?

2.2 Objetivos del proyecto de investigación

1.2.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta didáctica basada en el juego para el fortalecimiento y desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA grado 1, de edades entre los 10 a 12 años.

1.2.2 Objetivos específicos

- Identificar la afectación en la socialización de los niños con TEA en edades de 10 a 12 años en instituciones educativas.
- Definir el estado de situación educativa acerca del TEA, y el juego como estrategia didáctica.
- Describir los elementos clave para estructurar una propuesta didáctica inclusiva que utilice actividades adaptadas a las características y necesidades de los niños con TEA grado 1.

2.3 Justificación del estudio

Este estudio aporta un modelo educativo de intervención basado en el juego, una estrategia didáctica que ha mostrado ser eficaz en el desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA. El enfoque lúdico permite que los estudiantes se involucren activamente en su aprendizaje, facilita su integración en el aula y fortalece su desarrollo emocional y cognitivo.

La educación inclusiva no solo implica la presencia de estudiantes con discapacidades en las aulas regulares, sino que requiere el desarrollo de metodologías adaptadas que fomenten su participación activa y la adquisición de habilidades esenciales para su desarrollo personal y social. La aplicación de herramientas lúdicas para el aprendizaje puede generar un impacto significativo en la socialización de niños con TEA; potenciando sus habilidades interpersonales y su bienestar emocional.

Diferentes estudios abordados en esta investigación señalan que los niños con TEA requieren apoyos específicos que favorezcan sus habilidades para la comunicación, interacción social, aprendizaje y adaptación al entorno escolar, sin embargo, la falta de capacitación docente, inadecuación administrativa, problemas infraestructurales, desconocimiento de estrategias de metodologías adecuadas y la escasa disponibilidad de recursos didácticos adaptados dificultan su inclusión efectiva, han sido causantes de la separación e incluso discriminación de los niños con TEA. Frente a este contexto, la presente investigación se orienta al diseño de una guía didáctica que sirva como instrumento práctico para docentes y agentes educativos para promover espacios seguros y sensibles a las necesidades de este grupo.

El aporte de este proyecto radica, en la importancia del entorno y las interacciones sociales en el desarrollo infantil, con finalidades educativas y sociales, lo que permite ser flexible y articular aspectos pedagógicos, comunicativos y socioemocionales; el desarrollo de una guía que va más allá de una adaptación curricular, y promueve una verdadera transformación educativa hacia la equidad y la participación estudiantil. Lo que facilitará la integración de los niños con TEA en la institución educativa.

Es por ello, que esta investigación contribuirá a la educación en inclusión proporcionando una estrategia didáctica que puede ser aplicada, asegurando que los docentes cuenten con herramientas concretas para mejorar la interacción social de los niños con TEA. En el Ecuador, la educación inclusiva es un objeto central de las políticas públicas, pero su implementación enfrenta múltiples desafíos. Aunque la Ley Orgánica de Educación Intercultural y la Constitución garantizan el derecho a una educación de calidad para todos, su realidad en las aulas sigue mostrando deficiencias en la atención a estudiantes con necesidades especiales.

Es así que se busca visibilizar la importancia de la educación inclusiva y la necesidad de que las instituciones educativas adopten estrategias innovadoras para mejorar la integración de los niños con TEA. A través de esta investigación se pretende brindar un enfoque práctico y replicable basado en el juego, el cual permitirá a los docentes aplicar estrategias efectivas sin necesidad de grandes inversiones en infraestructura o recursos y generar conciencia en la comunidad educativa al proporcionar evidencia sobre la efectividad del juego en la enseñanza de inclusión, fomentando una mayor sensibilización sobre la importancia en atender las necesidades sociales de los niños con TEA.

El impacto de este estudio radica en su potencial para transformar la manera en que se abordan las necesidades educativas de los niños con TEA en el Ecuador, se espera mejorar la formación docente en inclusión proporcionando estrategias concretas para trabajar con estudiantes con estas necesidades en el aula, creando un ambiente educativo más accesible, motivador y asegurando que los niños con TEA reciban una educación adaptada a sus necesidades.

La utilización del juego como una didáctica de inclusión deberá centrarse en el manejo de espacios sociales y no únicamente en lo cognitivo, permitiendo que el estudiante tenga la oportunidad de construir para sí mismo y sus compañeros la creación de nuevas ideas y que estos actos puedan ser replicables, fluidos y motivadores. Es evidente que el estudiante de la actualidad necesita adquirir una serie de habilidades que le permitan socializar e integrarse en la comunidad, de esta manera es indispensable brindar un entorno adecuado. Esta propuesta será viable para su montaje y también para la resolución de problemas sociales a través de su adaptación.

Bajo la experiencia de distintos autores es menester mencionar la marginación de este grupo de estudiantes con TEA grado 1, quienes requieren abordar temas de formación específica sobre la materia, todas las experiencias reales reflejan la necesidad urgente y concreta de contar con una guía clara, práctica y contextualizada que sirva de apoyo para los docentes en su labor inclusiva dentro de las aulas de clases. Se espera que esta guía contribuya a fortalecer las competencias docentes en la atención a la diversidad, favorecer a los aprendizajes inclusivos y mejorar la calidad de la vida escolar de los niños con TEA, garantizando su derecho a una educación integral.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

La información científica sobre el desarrollo de propuestas didácticas para la inclusión de niños con Trastorno del Espectro Autista es suficiente para definirla, sin embargo, no es raro encontrar brechas de conocimiento. Si bien han pasado más de 30 años del desarrollo de investigaciones sobre este tema con enfoques de la causalidad del autismo, su integración en la sociedad y actividades de terapias, es necesario considerar la efectividad de estas para los niños. Por ello, esta investigación ha indagado sobre la inclusión de los niños en el sistema educativo, los desafíos de esta inclusión para los niños con autismo y el juego como una herramienta de inclusión y de aprendizaje.

Para iniciar debemos recurrir al análisis de relevantes trabajos investigativos que orientaron sus estudios en el desarrollo educativo y de suma importancia a nivel científico, en este caso nos referimos al texto “Trastorno del Espectro Autista” de Alcalá Gustavo Celis & Marta Georgina Ochoa Madrigal, quienes abarcan el tema del cual es una afección caracterizada por una interacción social disminuida al presentar conductas repetitivas e intereses restringidos. Si bien el TEA en la actualidad ha sido investigado de una mejor manera, sigue siendo poco diagnosticada; llegando a ser identificada muy tarde o tras el desarrollo de otros trastornos, actualmente no se cuenta con procedimientos especiales para su identificación, pero sí existe un desarrollo médico-neurológico para mejorar su calidad de vida (Alcalá et al., 2022).

De esta manera podemos remitirnos a diferentes problemáticas que poseen las personas con Trastorno del Espectro Autista, claro es el ejemplo otorgado por Giannina Valdez-Maguiña y Rocío Cartolin-Príncipe, en su investigación “*Desafíos de la inclusión escolar del niño con Autismo*” en la que se demuestra que la educación debe entenderse como una balanza en la que el aprendizaje y el rendimiento escolar deben ser congruentes con las capacidades del estudiante para que este lo reconozca como significativo. Es de suma importancia el desarrollo de diagnósticos y tratamientos a una edad temprana para el aprovechamiento de todas las posibilidades que brinda la neuro plasticidad en los primeros años de crecimiento del niño (Giannina Valdez-Maguiña & Rocío Cartolin-Príncipe, 2019).

Es indispensable mencionar las necesidades que varían a lo largo de la vida de este grupo determinado de niños y adultos con TEA, por ello, la necesidad de una evaluación cuidadosa para determinar la forma más adecuada para individualizarlos, el desarrollo de estrategias destinadas a facilitar el desempeño de niños con Trastorno del Espectro Autista requiere la participación temprana de profesionales en conjunto con la familia del niño, con una cultura de diálogo continuo, constante y fluido entre ellos. Otro estudio referente a la inclusión es el estudio desarrollado por Jacqueline Janeth Jumbo-Jumbo, la cual refleja una metodología con enfoque cualitativo para sobresaltar las vivencias de los estudiantes en las aulas de clase, la investigación de *”Inclusión y el mejoramiento del espacio educativo en el aula”* dio como resultado la promoción de la igualdad desde la infancia, la educación como pilar del desarrollo humano, educación inclusiva y social y la misma inclusión como sinónimo de calidad (Jacqueline Janeth Jumbo-Jumbo, 2024).

Adicionalmente, la inclusión educativa cuenta con distintos autores de diversos índoles a lo largo de estos años, esta investigación rescata a la *“Inclusión educativa. Una mirada hacia un horizonte epistemológico”* desarrollado por Alba Susana Valarezo-Cueva, Franklin Marcelo Sánchez-Pastor, Michellé Ivanova Aldeán-Riofrío, en la que se busca una respuesta para enmendar la gama de desigualdades e inequidades que han surgido tras divisiones y estratificaciones sociales, buscando la creación de oportunidades con sus limitaciones educativas y jurídicas (Alba Susana Valarezo-Cueva et al., 2022).

En la misma línea de argumentación encontramos a la *“Educación inclusiva desde la episteme ecuatoriana”*, misma que utiliza un enfoque cuantitativo con una metodología descriptiva y diseño no experimental, con apoyo en análisis documental-bibliográfico. Su objetivo es el estudio de la generación de nuevos conocimientos para el desarrollo educativo en el Ecuador, donde se han desarrollado políticas educativas y legales, promoviendo la inclusión educativa desde la integralidad y respetando los diferentes grupos (Irrazabal-Bohórquez et al., 2023).

2.2 Bases teóricas

2.2.1 El Trastorno del Espectro Autista (TEA)

El Trastorno del Espectro Autista (TEA) es una condición neurológica y del desarrollo que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento. Las investigaciones sugieren que su etiología es multifactorial, involucrando factores genéticos, neurobiológicos y ambientales. Las teorías explicativas más relevantes incluyen la teoría de la mente, que postula dificultades para comprender los estados mentales de los demás, y la teoría de las neuronas espejo, que asocia déficits en la empatía y la imitación con disfunciones en este sistema neuronal.

Históricamente, el TEA fue identificado por Leo Kanner en 1943 como un trastorno caracterizado por aislamiento social extremo y comportamientos repetitivos. Hans Asperger, casi simultáneamente, describió un perfil similar, pero con habilidades lingüísticas más desarrolladas. Estas descripciones iniciales sentaron las bases para el diagnóstico moderno, ahora unificado bajo el término "espectro autista"(Artigas-Pallares & Paula, 2012).

Desde una perspectiva cognitiva, Uta Frith propuso la teoría de la falta de coherencia central, que explica cómo las personas con Trastorno del Espectro Autista tienden a enfocarse en detalles específicos en lugar de integrar información global. Esto puede explicar tanto sus fortalezas en tareas específicas como sus dificultades para comprender contextos sociales complejos. Otra teoría relevante es la de la disfunción ejecutiva, que atribuye los patrones restrictivos y repetitivos del TEA a problemas con funciones como la planificación y el control inhibitorio.

El diagnóstico del TEA sigue criterios establecidos por el DSM-5, que incluyen déficits persistentes en comunicación e interacción social, así como patrones restringidos y repetitivos de comportamiento. Estos criterios buscan abarcar la diversidad de manifestaciones clínicas dentro del espectro. Sin embargo, persisten desafíos relacionados con el diagnóstico temprano y diferencial debido a la superposición con otros trastornos del desarrollo.

En términos de intervención, los enfoques más efectivos suelen ser multidisciplinarios e individualizados. Las terapias conductuales como el Análisis Conductual Aplicado (ABA por sus siglas en inglés de Applied Behavior Analysis) han

mostrado eficacia al mejorar habilidades sociales y comunicativas. Asimismo, las terapias ocupacionales y del lenguaje son fundamentales para abordar necesidades específicas (Artigas-Pallares & Paula, 2012).

Desde una perspectiva humanista, es crucial reconocer que las personas con TEA poseen una diversidad de talentos y capacidades. La sociedad debe avanzar hacia un enfoque inclusivo que valore estas diferencias y fomente entornos accesibles para su desarrollo pleno. Este paradigma inclusivo también resalta la importancia de involucrar a las familias en los procesos terapéuticos para garantizar un apoyo integral.

Teorías Explicativas del TEA

El Trastorno del Espectro Autista (TEA) ha sido abordado desde diversas perspectivas teóricas que buscan explicar sus manifestaciones y origen. Una de las teorías más influyentes es la *Teoría de la Mente*, que describe la dificultad de las personas con Trastorno del Espectro Autista para atribuir estados mentales a los demás, lo que afecta su capacidad de comprender intenciones y emociones. Este déficit puede generar aislamiento social y problemas en la interacción interpersonal. Por otro lado, la *Teoría de la Coherencia Central Débil* explica cómo las personas con TEA tienden a centrarse en los detalles, lo que les dificulta integrar información global, aunque puede potenciar habilidades específicas como una excelente memoria.

Otra perspectiva relevante es la *Teoría de la Intersubjetividad*, que propone que las dificultades en el TEA no solo se limitan a la cognición, sino también a la capacidad de establecer conexiones emocionales profundas con los demás. Además, la *Teoría de la Sistematización-Empatización* postula un desequilibrio entre estas dos habilidades, donde las personas con TEA muestran mayor inclinación hacia patrones sistemáticos y menor capacidad empática (Echeverry, s. f.).

Intervenciones Terapéuticas

Las intervenciones terapéuticas para el TEA suelen ser multidisciplinarias e incluyen enfoques conductuales, del desarrollo y médicos. Entre las terapias más comunes se encuentra la terapia del habla y el lenguaje, que mejora habilidades comunicativas tanto verbales como no verbales. También destacan las terapias ocupacionales, que ayudan a

desarrollar habilidades motoras y sensoriales necesarias para la vida diaria. En el ámbito conductual, el Análisis Conductual Aplicado (ABA) ha demostrado eficacia al reforzar comportamientos positivos y reducir conductas problemáticas.

Además, los enfoques basados en el desarrollo, buscan fomentar interacciones significativas entre los niños y sus cuidadores para potenciar habilidades sociales y emocionales. Por último, las intervenciones médicas pueden incluir medicamentos para tratar síntomas asociados como ansiedad o hiperactividad.

Diagnóstico y Herramientas de Evaluación

El diagnóstico del Trastorno del Espectro Autista (TEA) se basa en criterios establecidos por el DSM-5, que incluyen déficits persistentes en la interacción social, patrones restrictivos de comportamiento y respuestas sensoriales atípicas. La identificación temprana es crucial para implementar intervenciones efectivas y mejorar los resultados a largo plazo. Herramientas como la escala Mini-TEA han demostrado ser útiles para el estudio en niños de 2 a 12 años, facilitando la detección de casos prioritarios para evaluación clínica más profunda.

La sensibilidad y especificidad de estas herramientas permiten identificar posibles casos de Trastorno del Espectro Autista con alta precisión. Por ejemplo, la Mini-TEA tiene una sensibilidad del 100%, lo que la convierte en un recurso valioso para profesionales en contextos donde los recursos son limitados. Además, su aplicación rápida fomenta su uso en entornos educativos y de salud, ampliando su alcance (Zúñiga et al., s. f.).

Impacto de las Comorbilidades

El TEA suele coexistir con otras condiciones médicas y psicológicas, como el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), ansiedad, depresión y trastornos del sueño. Estas comorbilidades pueden complicar el diagnóstico y tratamiento, además de influir en el bienestar general del individuo. Por ejemplo, los problemas gastrointestinales son comunes y pueden afectar la calidad de vida al generar malestar físico y emocional.

Abordar las comorbilidades requiere un enfoque interdisciplinario que combine intervenciones médicas, terapias conductuales y apoyo psicológico. Esto también implica

considerar cómo estas condiciones afectan el aprendizaje y la integración social, especialmente en entornos educativos inclusivos.

Neurodiversidad y Perspectiva Social

La neurodiversidad propone un marco que reconoce las diferencias neurológicas como variaciones naturales en la cognición humana. Desde esta perspectiva, el TEA no debe ser visto únicamente como un trastorno, sino como una forma válida de experimentar el mundo. Este enfoque desafía los modelos tradicionales centrados exclusivamente en el déficit y promueve una mayor aceptación social.

La inclusión de la neurodiversidad en políticas públicas y prácticas educativas fomenta entornos más accesibles y respetuosos. Además, resalta la importancia de valorar las fortalezas únicas que cada individuo aporta a su comunidad.

Finalmente, aunque los avances científicos han mejorado nuestra comprensión del TEA, persisten retos significativos en cuanto a su aceptación social y eliminación de estigmas. Promover una cultura de respeto hacia la neurodiversidad es esencial para construir una sociedad más equitativa e inclusiva.

2.2.2 La Inclusión en el sistema educativo

Para entender cómo afecta el TEA grado 1 en la socialización de niños de 10 a 12 años en instituciones educativas, debemos comprender lo siguiente: los niños con TEA nivel 1, a pesar de su deseo genuino de conectar con otros, enfrentan desafíos invisibles en la socialización durante la preadolescencia (10-12 años). En las aulas, donde las reglas no escritas y las dinámicas grupales se vuelven más complejas, su dificultad para interpretar ironías, gestos sutiles o cambios de tema en conversaciones puede generar malentendidos. No es que no quieran interactuar, sino que el mundo social les llega como un idioma extranjero sin traductor. Por ejemplo, mientras sus compañeros bromean sobre un meme de internet, ellos podrían quedarse atrapados analizando el significado literal de las palabras, perdiendo el hilo de la complicidad grupal.

Esta brecha se amplifica por su necesidad de rutinas predecibles. Imaginemos un día escolar donde, sin previo aviso, el profesor cambia el trabajo en equipo por una dinámica de improvisación. Para un niño con TEA nivel 1, esta flexibilidad exigida puede sentirse como

caminar sobre arenas movedizas. Su mente, acostumbrada a estructuras claras, lucha por adaptarse, lo que a veces se interpreta erróneamente como terquedad o falta de cooperación. En realidad, es un sistema neurobiológico que prioriza el orden para reducir la ansiedad, como sostienen las investigaciones sobre funciones ejecutivas.

Las instituciones educativas juegan un papel crucial como puentes sociales. Cuando implementan apoyos visuales con pictogramas que explican paso a paso cómo unirse a un juego, o cuando los docentes modelan conversaciones tipo "¿Puedo participar?" con ejemplos concretos, están creando códigos compartidos. Pequeños ajustes, como asignar roles específicos en trabajos grupales como "Tú serás el encargado de materiales", transforman la abstracción social en tareas tangibles. Estos recursos no solo benefician al niño con Trastorno del Espectro Autista, sino que enseñan a todo el grupo habilidades de comunicación inclusiva.

Detrás de estas dinámicas hay un principio fundamental: la doble empatía. No se trata solo de que el niño "aprenda a socializar", sino de construir entornos donde las diferencias en el procesamiento social sean reconocidas como diversidad, no como déficit. Cuando un compañero neurotípico entiende que su amigo con TEA prefiere conversar sobre dinosaurios en vez de fútbol, y ambos negocian turnos para compartir sus intereses, están rompiendo barreras bidireccionales. La inclusión real surge cuando la escuela valora tanto las reglas explícitas como la flexibilidad creativa para reescribirlas juntos (Guzmán Huayamave, 2018).

La inclusión educativa es un principio fundamental que busca garantizar el acceso equitativo a la educación para todos los estudiantes, independientemente de sus características individuales o necesidades especiales. Según la UNESCO, implica eliminar barreras que limitan la participación plena en el aprendizaje y fomentar entornos escolares donde todos se sientan valorados.

Desde la perspectiva teórica este estudio se fundamenta en las teorías de aprendizaje como lo son Jean Piaget el cual enfatiza que el juego simbólico es fundamental para el desarrollo cognitivo en la etapa preoperacional; a través de actividades como el juego de roles o la manipulación de objetos, los niños ejercitan sus esquemas mentales y transitan hacia el pensamiento abstracto. El juego actúa como un espacio seguro donde exploran, experimentan y consolidan conceptos como la conservación causalidad, preparándose para

las etapas de operaciones concretas. Adicionalmente, el juego promueve la asimilación de nuevos conocimientos permitiendo a los niños adaptar sus estructuras mentales a la realidad. (Cetys, 2023) (Arija & Huerta, 2021).

Por otra parte, Lev Vygotsky, vincula el juego con la zona del desarrollo próximo (ZDP) donde los niños avanzan cognitivamente mediante las interacciones sociales guiadas por adultos o por sus compañeros. En la fase de juego socio-dramático, los niños imitan roles de adultos, desarrollando funciones superiores como la atención voluntaria y la memoria. Ese tipo de juegos facilita la internalización de reglas sociales y la regulación emocional, lo cual es clave para la inclusión al integrar normas culturales. Además, subraya que el juego amplía la zona de desarrollo próximo al permitir que los niños resuelvan problemas con apoyo externo, lo que luego aplican de forma autónoma. (González Moreno et al., 2014)

Estos y otros autores, destacan el papel del juego para el desarrollo cognitivo y la construcción activa de conocimientos, además de ser una herramienta clave para la integración el desarrollo de habilidades comunicativas y, enfatizan la necesidad de estructurar el aprendizaje de niños con TEA a través de estrategias visuales y actividades prácticas como el juego. Este enfoque se basa en valores como la equidad, accesibilidad y respeto por la diversidad. La inclusión no solo beneficia a estudiantes con necesidades especiales, sino también al resto de la comunidad educativa, al promover empatía y cooperación. En este sentido, Arnaiz define la inclusión como un sistema de valores que guía decisiones pedagógicas hacia prácticas más humanizadoras. (474-*Texto_Completo_1_Atencion_a_la_diver.pdf*, s. f.)

La educación inclusiva enfrenta desafíos significativos relacionados con actitudes discriminatorias, falta de recursos pedagógicos adaptados y capacitación insuficiente del personal docente. Superar estos obstáculos requiere políticas públicas sólidas que prioricen tanto infraestructura accesible como formación continua para educadores.

Desde una perspectiva teórica, Vygotsky enfatizó que todas las funciones psicológicas superiores tienen un origen social. Este enfoque subraya cómo las interacciones sociales enriquecen el aprendizaje individual. Para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA), esto significa diseñar estrategias pedagógicas que fomenten su participación activa mediante actividades colaborativas adaptadas a sus necesidades específicas. Además del

marco teórico vigotskiano, otros enfoques como el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ofrecen herramientas prácticas para implementar inclusión educativa efectiva. Este modelo propone flexibilizar métodos didácticos para atender diferentes estilos de aprendizaje sin comprometer estándares académicos. En términos prácticos, implementar inclusión requiere adaptar currículos escolares e incorporar tecnologías asistidas cuando sea necesario. También implica fomentar una cultura escolar donde se valore la diversidad como fortaleza colectiva. Por ejemplo, talleres sobre sensibilización pueden ayudar a reducir prejuicios entre estudiantes neurotípicos hacia compañeros neurodivergentes (Mota de Cabrera & Villalobos, 2007).

Un aspecto clave es involucrar activamente a las familias en procesos educativos inclusivos. Esto fortalece redes comunitarias alrededor del estudiante mientras asegura continuidad entre contextos escolares y familiares. Además, trabajar juntamente con especialistas externos como terapeutas ocupacionales o psicólogos optimiza resultados al tratar necesidades específicas.

Otro punto de vista importante para esta investigación y el desarrollo de inclusión en los centros educativos es el juego, previsto en el artículo científico de “*El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior*”, donde se evalúa la percepción de los estudiantes sobre las estrategias utilizadas y su impacto en las calificaciones obtenidas, mismos que revelaron una valoración positiva del juego como estrategias didácticas de aprendizaje; la utilización de juegos es una herramienta que integra habilidades y motiva al estudiante de una manera dinámica y sobre todo creativa (Ormazábal Valladares et al., 2023).

Barreras y Desafíos

Implementar un sistema educativo inclusivo enfrenta múltiples desafíos. Entre ellos destacan la falta de recursos materiales y humanos adecuados, así como una formación insuficiente del profesorado en estrategias inclusivas. Según investigaciones recientes, superar estas barreras requiere políticas públicas sólidas que incluyan financiamiento específico para educación inclusiva y programas de desarrollo profesional continuo para docentes.

Las buenas prácticas inclusivas incluyen adaptar los currículos escolares, utilizar tecnologías asistidas y fomentar una cultura escolar inclusiva. Por ejemplo, talleres de sensibilización pueden ayudar a reducir prejuicios entre estudiantes neurotípicos hacia compañeros neurodivergentes. Además, involucrar activamente a las familias en el proceso educativo fortalece redes comunitarias alrededor del estudiante mientras asegura continuidad entre contextos escolares y familiares.

Políticas Públicas para la Inclusión

Las políticas públicas desempeñan un papel fundamental en la promoción de sistemas educativos inclusivos. Según el informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) sobre equidad e inclusión, un marco holístico debe abordar áreas clave como gobernanza, recursos, formación docente e intervenciones escolares. Estas políticas garantizarían que los estudiantes con necesidades especiales tengan acceso a recursos adecuados para su aprendizaje.

Un ejemplo exitoso es el diseño universal para el aprendizaje (DUA), que proporciona múltiples formas de representación, expresión y participación para atender la diversidad estudiantil. Este enfoque asegura que todos los estudiantes puedan acceder al currículo sin importar sus capacidades.

Beneficios Académicos y Sociales

Los entornos inclusivos no solo benefician a estudiantes con discapacidades, sino también a sus compañeros neurotípicos. Los estudiantes en aulas inclusivas tienden a tener mejores resultados académicos, mayor participación y tasas más altas de graduación. Además, estos entornos fomentan habilidades sociales como empatía y cooperación.

Desde una perspectiva social, las aulas inclusivas promueven una cultura escolar donde se valoran las diferencias individuales como fortalezas. Esto contribuye a reducir prejuicios y construir comunidades más cohesionadas.

Finalmente, promover inclusión educativa no solo responde al cumplimiento legal sino también refleja compromisos éticos hacia sociedades más justas e igualitarias.

Reconocer potencialidades únicas dentro cada estudiante transforma escuelas desde espacios excluyentes hacia comunidades verdaderamente integradoras.

2.2.3 Fundamentación teórica sobre el juego, gamificación y herramientas lúdicas: distinciones conceptuales y aplicativas

Los juegos se definen como sistemas estructurados con objetivos claros, reglas explícitas y participación voluntaria, diseñados para generar experiencias intrínsecamente motivadoras a través de la resolución de desafíos y la exploración creativa. A diferencia de las herramientas lúdicas o la gamificación, Johan Huizinga redacta que un juego implica una narrativa autónoma y un entorno cerrado, donde los participantes asumen roles específicos bajo mecanismos de retroalimentación inmediata (Chaves Chaves, 2023). Por ejemplo, un juego de mesa como *Catan* opera como un microcosmos social con normas preestablecidas, mientras que las herramientas lúdicas (ej. dinámicas de improvisación teatral o recursos sensoriales) son elementos aislados que buscan estimular la creatividad o reducir la ansiedad en actividades no necesariamente estructuradas como juegos completos.

La gamificación, por su parte, se distingue por integrar mecánicas de juego en contextos no lúdicos sin transformar la actividad principal en un juego. Según Deterding, implica el uso de *game design elements* (puntos, insignias, tablas de clasificación) para potenciar la motivación extrínseca e intrínseca, como ocurre al incorporar un sistema de recompensas digitales en una plataforma educativa. Sin embargo, a diferencia de los juegos completos, la gamificación no crea una realidad alternativa, sino que enriquece procesos existentes mediante estrategias como la *progresión incremental* o la *retroalimentación positiva*. Esto se evidencia en programas como *Classcraft*, donde los estudiantes ganan "poderes" virtuales por cumplir tareas académicas, pero sin abandonar el marco curricular tradicional (Malvasi et al., 2022).

Las herramientas lúdicas, en cambio, pertenecen a un espectro más amplio que incluye cualquier recurso que aproveche el componente lúdico para facilitar aprendizajes o interacciones. Mientras la gamificación se centra en modificar conductas mediante incentivos, las herramientas lúdicas priorizan la experiencia inmediata sobre los resultados

medibles. Un ejemplo es el uso de *story cubes* (dados con imágenes) para estimular la narración colaborativa en terapia del lenguaje: aquí no hay puntuaciones ni niveles, sino un aprovechamiento del juego libre para objetivos específicos.

Diferencias clave en su aplicación pedagógica

2.2.1 **Propósito:** Los juegos educativos (*serious games*) como *SimCityEDU* enseñan urbanismo mediante simulación, creando un entorno autónomo con metas predefinidas. La gamificación, en cambio, inserta elementos como *quests* (misiones) en actividades cotidianas, mientras que las herramientas lúdicas se usan como disparadores emocionales en momentos puntuales.

2.2.2 **Estructura:** Los juegos requieren reglas inmutables durante su ejecución, mientras la gamificación permite adaptaciones dinámicas (ajustar puntos según el progreso del grupo). Las herramientas lúdicas, en tanto, son modulares: pueden integrarse o retirarse sin alterar el flujo principal de una actividad.

2.2.3 **Motivación:** En los juegos, la recompensa es intrínseca al acto de jugar (diversión, desafío); en la gamificación, depende de incentivos externos. Las herramientas lúdicas, por su parte, apelan a la curiosidad espontánea o la exploración sensorial, como ocurre con los *escape rooms* educativos simplificados, donde se prioriza la colaboración sobre la competencia.

Los juegos activan redes neuronales vinculadas a la recompensa (núcleo accumbens) y la toma de decisiones (corteza prefrontal) mediante ciclos de prueba-error en entornos seguros. La gamificación, al externalizar el progreso mediante barras de avance o insignias, estimula la motivación basada en logros, mientras las herramientas lúdicas operan como facilitadores emocionales, reduciendo la amígdala hiperreactiva común en niños con TEA durante interacciones sociales. Estudios con resonancia magnética funcional (fMRI) muestran que los juegos cooperativos incrementan la sincronización de la corteza cingulada anterior entre participantes, favoreciendo la empatía, algo menos frecuente en sistemas gamificados centrados en el rendimiento individual. (Ryan & Deci, s. f.)

Mientras los juegos son sistemas cerrados con reglas autónomas, la gamificación es una estrategia de diseño que hibrida lo lúdico con lo operativo. Las herramientas lúdicas, en tanto, constituyen un repertorio metodológico para enriquecer prácticas educativas sin estructurarlas como juegos. Su selección depende de objetivos: si se busca inmersión cognitiva, los juegos son óptimos; para modificar hábitos, la gamificación ofrece ventajas; y si el fin es romper rutinas o estimular creatividad, las herramientas lúdicas resultan eficaces. La convergencia de estos enfoques, no obstante, permite diseñar experiencias híbridas, como aulas donde un *juego de rol histórico* (juego) integre un *sistema de puntos por investigación documental* (gamificación) y use *disfraces temáticos* (herramienta lúdica) para reforzar el aprendizaje multisensorial.

Sobre el modelo TEACCH

El modelo TEACCH (Treatment and Education of Autistic and Related Communication-Handicapped Children) es una propuesta educativa integral diseñada específicamente para atender las necesidades de las personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Este enfoque, desarrollado en la Universidad de Carolina del Norte, se fundamenta en la comprensión profunda de las características cognitivas, comunicativas y conductuales propias del autismo, proponiendo una intervención que prioriza la estructuración del entorno y la individualización de las estrategias pedagógicas. En el caso de niños autistas de grado uno, en edades de 10 a 12 años, la aplicación del modelo TEACCH adquiere especial relevancia, ya que responde a las particularidades de esta etapa del desarrollo y facilita su inclusión efectiva en contextos escolares regulares.

Uno de los principios fundamentales del modelo TEACCH es la estructuración del entorno físico y social, lo cual se traduce en la organización clara y predecible de los espacios, los tiempos y las actividades dentro del aula. Esta estructuración se apoya en el uso intensivo de apoyos visuales, como agendas, horarios, pictogramas y materiales adaptados, que permiten a los estudiantes anticipar lo que va a ocurrir, comprender las tareas y reducir la ansiedad asociada a los cambios o la incertidumbre. Para los niños de 10 a 12 años, que cursan grado uno y que pueden presentar dificultades significativas en la comunicación y la flexibilidad cognitiva, estas estrategias resultan fundamentales para su adaptación y participación activa en el proceso de aprendizaje.

El modelo TEACCH también enfatiza la importancia de adaptar las tareas y actividades a las capacidades y necesidades individuales de cada estudiante. A través de sistemas de trabajo individualizados, se favorece la autonomía, la autorregulación y el desarrollo de habilidades académicas y sociales. Por ejemplo, la segmentación de las actividades en pasos claros y visualmente accesibles permite que los estudiantes comprendan qué se espera de ellos, cómo realizar la tarea y cuándo ha finalizado, promoviendo así la independencia y el sentido de logro. Además, la previsibilidad y consistencia en las rutinas contribuyen a disminuir conductas disruptivas y a crear un ambiente de seguridad emocional, lo cual es esencial para el bienestar de los niños con TEA.

En términos de inclusión educativa, el modelo TEACCH ha demostrado ser una herramienta eficaz para facilitar la integración de los estudiantes autistas en aulas regulares. Al adaptar el entorno y las estrategias pedagógicas, se eliminan barreras que tradicionalmente han dificultado la participación de estos alumnos en la vida escolar. Diversos estudios han evidenciado que la implementación de TEACCH no solo mejora el rendimiento académico y la adaptación social de los estudiantes con autismo, sino que también enriquece el clima escolar, promoviendo valores de respeto, empatía y colaboración entre todos los miembros de la comunidad educativa.

2.2.4 El Juego como herramienta educativa y de inclusión

El juego es una herramienta pedagógica poderosa que trasciende su carácter lúdico para convertirse en un medio efectivo de aprendizaje e inclusión social. Desde una perspectiva psicológica evolutiva, Vygotsky destacó cómo el juego fomenta tanto desarrollo cognitivo como afectivo al permitir interacciones significativas entre pares.

En contextos educativos inclusivos, el juego facilita integración al proporcionar espacios donde estudiantes con diferentes habilidades pueden colaborar hacia metas comunes. Por ejemplo, actividades grupales estructuradas promueven habilidades sociales esenciales como comunicación efectiva o resolución conjunta de problemas prácticos.

Además del aspecto socializador inherente al juego colaborativo está su capacidad adaptativa frente a diversas necesidades individuales dentro de las aulas heterogéneas: juegos

sensoriales benefician a niños con TEA mejorando regulación emocional mientras fortalecen conexiones interpersonales mediante dinámicas compartidas mutuamente enriquecedoras.

El juego estructurado se constituye como un mediador neurocognitivo clave en la intervención educativa para niños con TEA nivel 1, al operar como un puente entre las habilidades sociales emergentes y los déficits en reciprocidad socioemocional. Desde la teoría sociocultural de Vigotsky, el juego representa una actividad social rectora que permite internalizar normas relacionales mediante la interacción guiada con pares y adultos. Este enfoque se refuerza con el seguimiento de los intereses restringidos del niño para construir, desde su motivación intrínseca, habilidades de regulación emocional y sintonización comunicativa. La evidencia empírica demuestra que intervenciones basadas en juegos cooperativos con roles definidos activan circuitos neuronales vinculados a la teoría de la mente, facilitando la atribución de intenciones ajenas mediante claves visuales y feedback inmediato.

Las necesidades sociales específicas del TEA nivel 1, como la dificultad para interpretar normas implícitas y la rigidez en la transición entre actividades, encuentran en el juego adaptado un entorno seguro de experimentación. Estudios cualitativos revelan que el uso de pictogramas secuenciales durante juegos de mesa modifica la ansiedad anticipatoria, transformando la incertidumbre social en pasos predecibles. Esto se alinea con los hallazgos de Bejarano (2020), quien destaca que el andamiaje visual en actividades lúdicas reduce la sobrecarga sensorial, permitiendo al niño focalizarse en la interacción más que en el procesamiento ambiguo de estímulos.

La doble empatía (Milton, 2012) adquiere relevancia metodológica al diseñar juegos que explicitan las diferencias neurocognitivas entre participantes. Por ejemplo, dinámicas como el juego simbólico guiado con objetos concretos materializan conceptos abstractos como "reciprocidad", creando un lenguaje común entre pares neurotípicos y niños con Trastorno del Espectro Autista. Esto responde a la necesidad de bidireccionalidad en los ajustes comunicativos, donde ambos perfiles aprenden a negociar significados desde sus particularidades.

Desde la perspectiva ejecutiva, el juego estructura la flexibilidad cognitiva mediante la introducción gradual de variantes en reglas preestablecidas. Investigaciones con enfoque

histórico-cultural demuestran que el juego de roles con guiones sociales activa la corteza prefrontal dorsolateral, área vinculada a la planificación de interacciones. Esto contrarresta la tendencia a la perseveración temática, común en el TEA, al exponer al niño a escenarios que requieren adaptación conductual contingente.

La inclusión educativa se optimiza mediante diseños lúdicos universales, como propone el Programa Canario basado en competencias cívicas y juego cooperativo. Al integrar pictogramas en las normas de aula durante actividades grupales, se crea un ecosistema inclusivo donde las adaptaciones para el Trastorno del Espectro Autista benefician a todo el alumnado, fomentando la tolerancia a la diversidad neurocognitiva. Esto refleja el principio de aprendizaje dialógico, donde la socialización se construye mediante negociaciones constantes mediadas por herramientas visuales (Cedeño Zambrano et al., 2020)

En síntesis, el juego trasciende su función lúdica al convertirse en un dispositivo pedagógico multidimensional que aborda simultáneamente:

1. **Déficits en teoría de la mente** mediante externalización de estados mentales a través de tarjetas emocionales.
2. **Rigidez conductual** con la introducción progresiva de variables en reglas estructuradas.
3. **Hipersensibilidad al fracaso** mediante sistemas de logros compartidos y refuerzo positivo no competitivo.

El Juego como Estrategia Pedagógica en Contextos Inclusivos

El juego es una herramienta pedagógica clave que permite integrar conocimientos y desarrollar habilidades sociales en un entorno lúdico. Desde una perspectiva psicopedagógica, fomenta aprendizajes significativos al contextualizar situaciones reales mediante dinámicas participativas. Además, el juego facilita procesos como la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

En aulas inclusivas, el juego actúa como un puente para integrar a estudiantes con diferentes habilidades. Por ejemplo, actividades grupales estructuradas pueden fomentar

habilidades sociales esenciales como comunicación efectiva o cooperación. Para estudiantes con TEA, los juegos sensoriales son particularmente útiles al mejorar su regulación emocional mientras fortalecen conexiones interpersonales.

El juego también tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo al estimular funciones ejecutivas como la atención selectiva y la planificación. Juegos estructurados pueden ayudar a estudiantes con dificultades específicas a mejorar su memoria de trabajo o habilidades lingüísticas mediante actividades diseñadas específicamente para sus necesidades.

Juego Adaptado para Necesidades Especiales

El juego adaptado es una estrategia clave para incluir a estudiantes con necesidades especiales en actividades grupales. Por ejemplo, juegos sensoriales diseñados específicamente para niños con TEA pueden ayudarles a regular sus emociones mientras desarrollan habilidades sociales. Además, estos juegos pueden ser ajustados según las capacidades individuales para garantizar su participación activa.(Andrade et al., s. f.)

Los juegos adaptados también fomentan la interacción entre estudiantes neurodivergentes y neurotípicos al crear espacios donde todos puedan colaborar hacia objetivos comunes. Esto refuerza valores inclusivos dentro del aula.

Estudios recientes han demostrado que el juego tiene un impacto positivo tanto en el desarrollo cognitivo como emocional de los estudiantes. Por ejemplo, actividades lúdicas estructuradas pueden mejorar funciones ejecutivas como memoria de trabajo y planificación. Además, el juego promueve la creatividad al permitir que los estudiantes exploren soluciones innovadoras dentro de un marco seguro.

En términos emocionales, el juego puede actuar como una herramienta terapéutica al reducir niveles de estrés y ansiedad entre los participantes. Esto es particularmente relevante para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista o comorbilidades asociadas.

2.2.5 Educación para la Paz

Trabajar en la educación para la paz implica priorizar el conocimiento y la relación grupal, el docente deberá actuar inmediatamente, para guiar a sus estudiantes y evitar

situaciones que vulneran la integralidad estudiantil, cumpliendo su función pedagógica. Una educación para la paz debe ser abordada de manera sistemática, continua y no de forma aislada y esporádica, debe ser labor consensuada entre padres, docentes y otros adultos significativos para los niños y niñas y una tarea que ha de relacionarse e integrarse con las actividades realizadas durante los periodos que conforman la jornada diaria de los centros escolares, para que el proceso de formación resulte productivo. La paz es el noble arte de vivir como hermanos, una cualidad que no se nace con ella, sino que hay que enseñársela a los niños desde pequeños; se debe reflexionar acerca de si se está haciendo todo lo posible por enseñar a construir una cultura de paz. El cerebro de los niños posee una infinita capacidad de asimilar las experiencias sociales acumuladas por la humanidad durante cientos de generaciones. Se debe aprovechar esta plasticidad del cerebro humano para inculcar valores como el de la paz. Es misión de los padres, educadores y docentes que cuidan y atiende a los niños, enseñarles cómo vivir en paz, como hermanos.

La educación para la paz se manifiesta como un imperativo en la construcción de sociedades que aspiran a la armonía y la justicia. Su efectividad se cimienta en un proceso holístico y constante, donde la colaboración entre padres, educadores y la comunidad en su conjunto resulta indispensable. Esta educación trasciende la mera transmisión de conocimientos, adentrándose en el cultivo de valores fundamentales que propician la convivencia pacífica y el respeto irrestricto hacia la diversidad.

Desde la temprana infancia, se debe aprovechar la maleabilidad del cerebro para inculcar valores como la tolerancia, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. La gestión constructiva de los conflictos en el entorno escolar se revela como un elemento primordial, reconociendo que la ausencia de conflictos es una utopía, y que la clave radica en abordarlos de manera que fortalezcan una cultura de paz arraigada.

La educación para la paz prioriza el desarrollo de habilidades socioemocionales, fomentando el conocimiento y la relación grupal como herramientas para salvaguardar la integridad de los estudiantes. La construcción de la paz en el aula se fundamenta en la solidaridad, el diálogo abierto y la escucha activa entre todos los miembros de la comunidad educativa, promoviendo un ambiente de confianza y mutuo entendimiento.

La resolución no violenta de conflictos se erige como un principio rector de la educación para la paz. Esto implica enseñar a los estudiantes a abordar las diferencias mediante mecanismos que fomenten el entendimiento y la cooperación, rechazando la violencia en todas sus formas. La educación en valores como la justicia, la cooperación y el respeto se complementa con la promoción de la acción y el compromiso social, canalizando la iniciativa y el espíritu combativo hacia la consecución de objetivos que beneficien a la sociedad en su conjunto.

La educación para la paz se concibe como un proceso continuo y transversal, integrado en la práctica educativa y en los planes de agentes educativos formales e informales. Su alcance abarca desde los medios de comunicación hasta los organismos gubernamentales, consolidándose como un pilar esencial en la construcción de un futuro donde la paz y la justicia prevalezcan. Además, es necesario incluir en los procesos de educación para la paz, la inclusión de temas como:

- **Educación en Derechos Humanos:** Para que los niños y jóvenes conozcan sus derechos y los de los demás, y aprendan a defenderlos de manera pacífica.
- **Educación para la ciudadanía global:** Para fomentar la comprensión de las interconexiones globales y la responsabilidad compartida en la construcción de un mundo más justo y sostenible.
- **Educación para la no violencia:** Para desarrollar habilidades y actitudes que permitan resolver conflictos de manera pacífica, rechazando la violencia en todas sus formas.
- **Educación para la sostenibilidad:** Para promover la conciencia ambiental y la responsabilidad en la protección del planeta.

La cultura de paz y la inclusión de niños en el sistema educativo se encuentra profundamente relacionada; ambas comparten aspectos como la justicia social, el respeto a los derechos humanos y la valoración de la diversidad. La educación inclusiva es reconocida como el camino fundamental para la construcción de una diversidad de paz, puesto que convierte a la escuela en un espacio seguro donde la diferencia no es visto como algo malo, sino como una fortaleza e incluso una oportunidad.

Diferentes entidades internacionales, denominan que la cultura de paz promociona valores como la tolerancia, empatía y resolución de conflictos de una manera democrática. Estos valores solo pueden ser vividos en escuelas especializadas o que permitan la inclusión; la participación de todos los estudiantes, independientemente de su origen capacidades, género o situación social o intelectual. En este sentido se promueve la prevención de la violencia y fomenta la convivencia pacífica, lo que requiere necesariamente las practicas inclusivas en el aula escolar.

La exclusión educativa es considerada como una forma de violencia estructural y cultural, ya que esta niega la igualdad y legitimidad de ciertos grupos o individuos en el espacio escolar (en este caso los niños con Trastorno del Espectro Autista), por ello la inclusión educativa no es solo una cuestión de acceso sino el reconocimiento de la diversidad para un valor positivo y genuino para avanzar a una cultura de paz, ya que se combate la discriminación, se promueve la equidad y se construyen relaciones basadas en el respeto y la justicia social.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Guía de Juegos para el desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA

3.1 Descripción de la Propuesta

La presente guía busca desarrollar y fortalecer las habilidades sociales de los niños con TEA grado 1, en edades de 10 a 12 años, de las instituciones educativas, a través de una guía flexible, adaptada a las necesidades sociales. Se centra en la creación de entornos seguros donde pueden practicar y participar sin miedo, mediante juegos diseñados para incrementar el porcentaje de integración y fomentar la cooperación.

Esta guía propone un modelo de integración, donde el juego actúa como parte fundamental entre el niño y su entorno, al priorizar la personalización sobre la estandarización y colaboración sobre la competencia, se construye un marco inclusivo que beneficia a toda la comunidad educativa. El éxito de esta guía depende de la mediación del docente con sus estudiantes para ejecutar estos planes, adicionalmente se busca la coherencia en los contextos de los juegos y la formación continua de docentes para el desarrollo de nuevas estrategias de inclusión lúdico-sociales adaptadas a las necesidades educativas de los estudiantes.

Esta metodología se centra en potenciar la reciprocidad social y comunicación asertiva mediante la aplicación de juegos de una manera estructurada, diseñados específicamente para abordar los conflictos del TEA grado 1. Los juegos representan espacios donde los niños desarrollan habilidades sociales como iniciar conversaciones, interpretar gestos no verbales y negociar soluciones. Cada una de las actividades integra elementos adaptativos para mantener la concentración y manejar la ansiedad, junto a ello se utilizará temporizadores para limitar las interacciones, lo que permite ajustar el tiempo de participación de los estudiantes dependiendo del contexto que se maneje en el momento de la aplicación. La implementación de herramientas tecnológicas permite generar espacios sociales complejos usando aplicaciones como *SocialTown*, para la práctica de habilidades

virtuales y con la posibilidad de recopilar información que refleja los intereses de cada estudiante

La guía no solo desarrolla habilidades concretas, sino que plantea la dinámica de las relaciones entre estudiantes de la misma comunidad, transformando las diferencias en oportunidades de aprendizaje mutuo. Así también, la integración de distintas herramientas asegura que cada niño encuentre su forma de expresarse, mejore su autoestima y el trabajo en grupo de acuerdo con los perfiles únicos de cada uno de los niños. Reconfigura las dinámicas grupales con nuevas estrategias creando modelos más inclusivos, demostrando que diversidad intelectual puede convertirse en un modelo de innovación educativa, beneficiando a toda la comunidad escolar, promoviendo una socialización auténtica y respetuosa con sus miembros.

3.2 Justificación de la Propuesta

La implementación de esta propuesta surge de la necesidad de abordar las barreras socioemocionales que enfrentan los niños con TEA grado 1, quienes, a pesar de sus capacidades cognitivas preservadas, presentan dificultades al ser marginados en instituciones educativas, carentes de una educación especializada, la comprensión de normas implícitas y la regulación emocional en los entornos comunitarios son aspectos que no se han visto reflejados socialmente.

Distintos autores demuestran que el juego actúa como un puente neurocognitivo para internalizar habilidades sociales, al convertir interacciones abstractas en experiencias concretas y predecibles, como lo es el caso de la guía de juegos ¿TEApuntas?. Esta metodología responde a diferentes hallazgos que señalan que los niños con Trastorno del Espectro Autista aprenden de una mejor manera mediante rutinas lúdicas con retroalimentación. (Quezada Cáceres et al., 2021)

El juego cooperativo, eje central de la propuesta, abarca el conflicto sobre el fracaso, mismo que es común en el TEA, sustituyendo la competencia por sistemas de logros compartidos, donde los niños trabajan en áreas vinculadas a la planificación social y la flexibilidad cognitiva. En conjunto con la integración de herramientas tecnológicas, proporcionan un entorno seguro para practicar interacciones complejas, reduciendo la

ansiedad anticipatoria documentada en niños con Trastorno del Espectro Autista durante situaciones sociales comunes.

La ejecución de esta propuesta dentro del currículo educativo, bajo una perspectiva transversal, garantiza el desarrollo de las habilidades sociales de una manera no aislada, sino integrada en diferentes asignaturas a través de proyectos lúdicos. Bajo la perspectiva de William Wilson Muñoz-Ortiz sobre lo que asegura que estas adaptaciones benefician a los niños, fomentando una inclusión bidireccional donde, a través de la comunicación, los niños aprenden de sí mismos desde la neurodiversidad (Muñoz-Ortiz et al., 2023).

Esta propuesta se encuentra justificada por la necesidad de mejorar las habilidades de socialización de niños con TEA grado 1, para el desarrollo de relaciones significativas, su cooperación y una integración exitosa en su entorno escolar y social, promoviendo la inclusión y la comprensión del TEA. Los beneficiarios de esta propuesta son los niños con este trastorno de manera directa, su familia, cuidadores, maestros y personal escolar, así como las comunidades escolares y sociedad de una manera más general.

3.3 Objetivos de la Propuesta

- Describir los elementos clave para estructurar una propuesta didáctica inclusiva que utilice actividades adaptadas a las características y necesidades de los niños con TEA grado 1.
 - Fomentar la interacción social y la cooperación entre estudiantes
 - Potenciar la flexibilidad cognitiva para adaptarse a los cambios sociales y negociar soluciones en tiempo real.
 - Proporcionar a los docentes una herramienta para trabajar la socialización de niños con TEA grado 1.

3.4 Temporización de la Propuesta

La implementación de la propuesta para el desarrollo de actividades del juego para la inclusión de los niños con TEA en niños de 10 a 12 años se planifica que sea utilizada a lo largo del año electivo. La guía tiene la característica de ser un recurso el cual no cuenta con tiempos específicos para la ejecución de sus actividades, lo que otorga una libertad al docente para aplicar estos juegos en los diferentes contextos educativos. Durante distintas reuniones

y sesiones previas al inicio del año electivo se organizarán los contenidos y actividades hacia los docentes quienes contarán con el conocimiento y las habilidades claves para la ejecución adecuada para esta guía.

De esa manera se incorporan capacitaciones para el aprendizaje de los niños con TEA, mejorando la comunicación y la expresión social sobre el tema de una forma asertiva, incentivando el desarrollo y mejoramiento sobre las habilidades sociales de estos niños con Trastorno del Espectro Autista. La participación de los docentes como mediadores de esta guía, junto con la participación activa de los padres de familia en el proceso educativo, garantizarán la formación de una Cultura de Paz e inclusión en la institución educativa.

3.5 Beneficiarios de la Propuesta

Los beneficiarios directos de este proyecto son los niños con TEA grado 1 y sus compañeros de clase; el desarrollo de habilidades sociales ayudará a estos niños a construir mejores relaciones a través de la neurodiversidad y facilitará su integración en la escuela; además de participar activamente en cuestiones sociales, lo cual aportará en su autoestima y el bienestar mental. Adicionalmente, el resto de los estudiantes se verán envueltos en actividades interactivas y colaborativas con los niños con TEA grado 1, lo cual fomenta mayor comprensión y aceptación a las distintas características individuales y genera empatía y tolerancia en la institución educativa.

3.6 Responsable con el adecuado desarrollo de la Propuesta

La ejecución de esta propuesta recae en un equipo interdisciplinario el cual es integrado por docentes, especialistas, familias, cada uno con roles específicos; los docentes titulares deben actuar como coordinadores principales, adaptando las dinámicas según las necesidades emergentes y las interacciones de los estudiantes. Su mediación activa durante los juegos asegura que los niños internalicen las habilidades sociales de manera más práctica. Además, mantienen una comunicación constante con las familias mediante informes semanales que detallan avances y sugerencias para replicar en casa.

Los especialistas terapéuticos se enfocan en el diseño de adaptaciones visuales, como pictogramas y guiones sociales, basándose en los intereses de los niños, su labor incluye además la capacitación a docentes en estrategias de apoyo durante las dinámicas y evaluar

cualitativamente el progreso mediante sesiones. Este profesional identifica patrones de comportamiento, ajustando los recursos según las necesidades individuales, su trabajo asegura que los materiales no sean solo atractivos sino también funcionales para el cumplimiento de objetivos.

Las familias participan activamente replicando las dinámicas en casa y registrando conductas sociales en contextos naturales, el feedback continuo permite ajustar las estrategias según las observaciones fuera del aula. Esta corresponsabilidad fortalece la generalización de habilidades en un entorno de prácticas complementario, además que asumen roles de mentores en ciertos momentos y su participación no solo beneficia a los niños con Trastorno del Espectro Autista, sino que fomenta la empatía en toda la comunidad estudiantil.

3.7 Metodología de la Propuesta

La metodología de esta propuesta tiene como base un enfoque híbrido que integra principios del diseño universal para el aprendizaje (DUA), estrategias del modelo TEACCH y técnicas de aprendizaje cooperativo, adaptadas específicamente para niños con TEA grado 1. Se enfoca en crear entornos lúdicos donde las interacciones sociales se practiquen de manera predecible, gradual y motivadora. Basándose en evidencias como las del proyecto *¿TEApuntas?* (Autismo España), que demuestra la eficacia del juego guiado para reducir la ansiedad social, la metodología prioriza la externalización de normas implícitas mediante apoyos visuales y la personalización basada en intereses restringidos, un principio respaldado por estudios que vinculan la motivación intrínseca con la retención de habilidades (Baron-Cohen, 2015).

El aprendizaje cooperativo actúa como eje transversal, utilizando juegos como *"Construyendo Puentes"* para enseñar negociación y trabajo en equipo. Permite a los niños practicar roles sociales definidos (mediador, observador) dentro de un marco narrativo seguro, donde los errores se convierten en oportunidades de aprendizaje. La inclusión de pares como mentores responde a hallazgos como los de la Universidad de Almería, que destacan que la mediación entre iguales incrementa la generalización de habilidades en un 40%. Además, se incorporan herramientas tecnológicas adaptativas, como apps de realidad aumentada que simulan escenarios sociales escalables, permitiendo ajustar la complejidad de las interacciones según el progreso individual.

La estructuración visual, principio central del modelo TEACCH, se aplica mediante agendas interactivas que anticipan cada fase de los juegos, reduciendo la incertidumbre y facilitando la transición entre actividades. Esto se complementa con sistemas de retroalimentación inmediata, como pulseras vibratorias que alertan sobre el tono de voz adecuado, una estrategia alineada con investigaciones sobre autorregulación emocional en Trastorno del Espectro Autista. La metodología también incorpora evaluación dinámica, combinando registros cuantitativos, con análisis cualitativos de videos, lo que permite ajustar las estrategias en tiempo real. Este enfoque, respaldado por el Instructivo TEA Ecuador, asegura que las intervenciones se basen en datos objetivos y no en supuestos.

Finalmente, la metodología prioriza la formación docente continua, mediante talleres prácticos donde los educadores aprenden a crear juegos adaptados con materiales de bajo costo. Este aspecto, basado en modelos de *Desarrollo profesional situado* desarrollado por la UNESCO, asegura la sostenibilidad y capacidad de replicación en diversos contextos educativos. Al integrar tecnología, evidencia científica y participación comunitaria, la propuesta no solo desarrolla habilidades sociales, sino que redefine las interacciones humanas desde un enfoque neurodiverso e inclusivo (UNESCO, 2022).

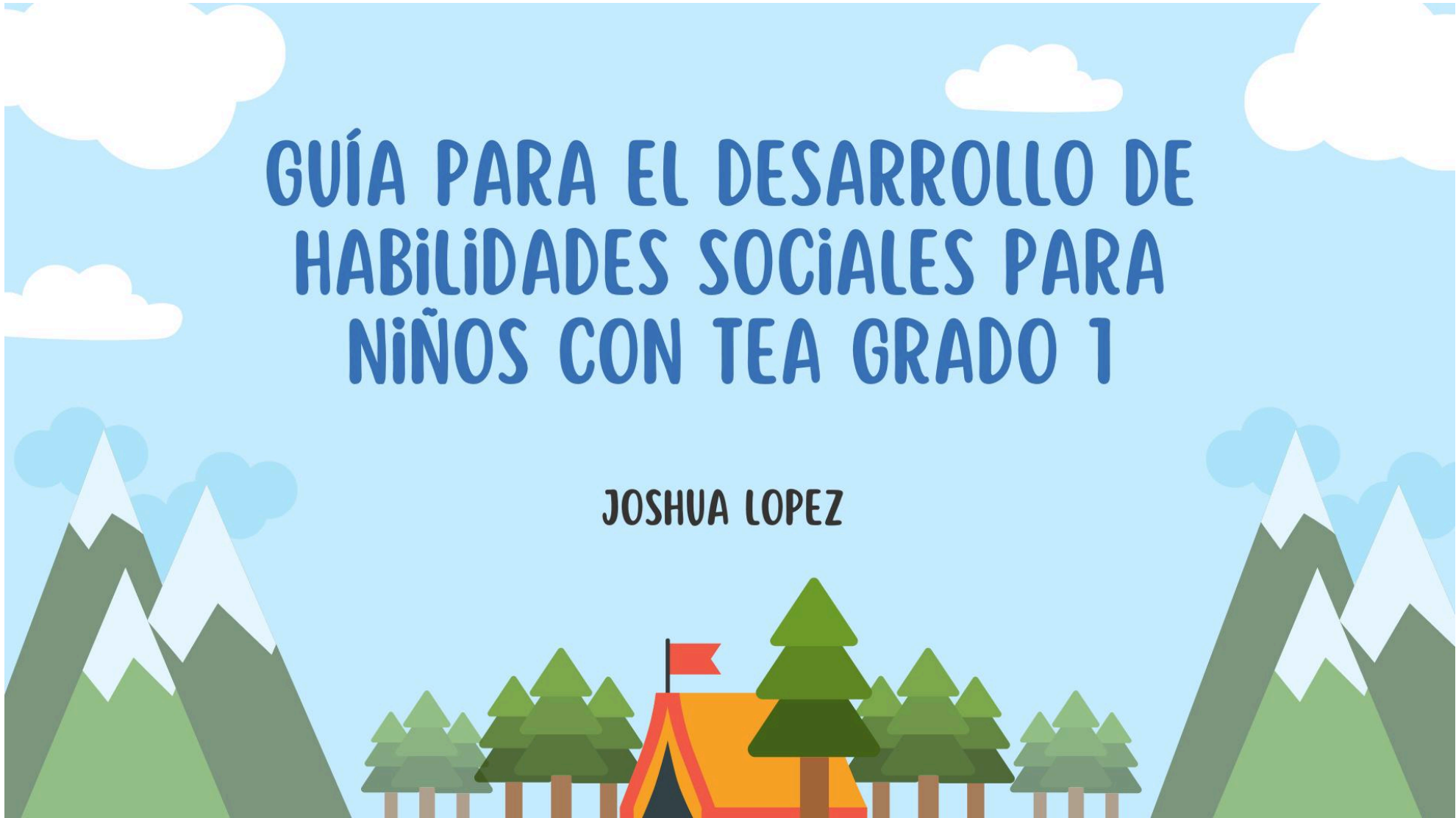
3.8 Periodo de Ejecución de la Propuesta

La propuesta se implementará a lo largo del año electivo 2025 -2026, permitiendo una integración gradual y estructurada, misma que se enfoca en áreas del comportamiento social educativo en niños de 10 a 12 años de las instituciones educativas. La distribución de estos juegos se alinea con diferentes espacios educativos como lo son juegos al aire libre, dentro del aula, con la utilización de recursos tecnológicos y un eje transversal en sí mismo como los juegos de mediación, lo que otorga diversas habilidades a los niños. Este enfoque permite que la propuesta se desarrolle de una manera coherente y continua, con gran impacto en el aprendizaje del otro y el desarrollo personal de los estudiantes al enfrentarse a diversos contextos.

3.9 Planificación de la Propuesta

GUÍA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES PARA NIÑOS CON TEA GRADO 1

JOSHUA LOPEZ



CONTENIDOS

01

INTRODUCCION

02

RECOMENDACIONES
BASICAS

03

OBJETIVOS



04

RESPONSABLES PARA
EL DESARROLLO DE
LA GUIA

05

METODOLOGÍA

06

EVALUACION Y
CONCLUSIONES



INTRODUCCIÓN

El trastorno del Espectro Autista es una condición del neurodesarrollo que afecta principalmente la comunicación social y el comportamiento. Dentro del TEA grado 1 se caracteriza por la necesidad de apoyos mínimos en la vida diaria. Los niños con este diagnóstico suelen tener un nivel cognitivo dentro del promedio o superior, dificultades significativas en la interacción social, comprensión de normas sociales y flexibilidad en el comportamiento y pensamiento.



Entre las características más comunes del TEA grado 1 se encuentran:

- Dificultades para iniciar y mantener interacciones sociales.
- Problemas para interpretar expresiones faciales, lenguaje corporal y señales sociales.
- Intereses restringidos e intensos sobre temas específicos.
- Preferencia por rutinas y resistencia a los cambios.
- Lenguaje formal o poco adaptado al contexto social.
- Necesidad de estructura y anticipación en las actividades diarias.



RECOMENDACIONES BÁSICAS



INDIVIDUALIZAR LAS ESTRATEGIAS

Cada niño con TEA es única. Es fundamental adaptar las actividades a sus intereses, nivel de comprensión y estilo de aprendizaje. Observar y conocer al estudiante permitirá elegir los apoyos más adecuados y efectivos.



FOMENTAR ENTORNOS PREDECIBLES Y SEGUROS

Establecer rutinas claras, anticipar cambios y usar un lenguaje concreto ayuda a reducir la ansiedad y mejora la disposición del niño para participar en actividades sociales. La consistencia es clave para generar confianza.



UTILIZAR APOYOS VISUALES Y ESTRUCTURADOS

Los niños con TEA grado 1 suelen beneficiarse de materiales visuales como pictogramas, secuencias de imágenes, horarios visuales y reglas ilustradas. Estos apoyos facilitan la comprensión de rutinas y normas sociales, promoviendo mayor autonomía.



PROMOVER LA INTERACCION GUIADA CON SUS PARES

Facilitar espacios donde el niño con TEA puede interactuar con compañeros en actividades cooperativas y con mediación del adulto favorece el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y la integración progresiva al grupo.

OBJETIVOS



GENERAL

✓ Describir los elementos clave para estructurar una propuesta didáctica inclusiva que utilice actividades adaptadas a las características y necesidades de los niños con TEA grado 1

ESPECÍFICO

✓ Mejorar las habilidades sociales de los niños con TEA grado 1

ESPECÍFICO

✓ Potenciar la flexibilidad cognitiva para adaptarse a los cambios sociales y negociar soluciones en tiempo real.

RESPONSABLES

DOCENTES

ESPECIALISTAS

NEXOS ENTRE LA GUIA Y
ESTUDIANTES

FAMILIAS



METODOLOGÍA

APRENDIZAJE ACTIVO, ESTRUCTURADO Y MEDIADO

Utilizando el juego como principal herramienta para fomentar la interacción, empatía, comunicación y la integración de los niños con TEA grado 1 en el entorno escolar.

LAS ACTIVIDADES SE ORGANIZAN POR TIPO DE JUEGO, MOMENTO DE APLICACIÓN Y BENEFICIOS SEPARADOS



JUEGOS ESENCIALES



JUEGOS SOCIALES Y COOPERATIVOS

Involucran la interacción directa entre varios niños, generalmente realizados en grupo y en espacios amplios como patios, gimnasios o salones grandes. Se basan en reglas simples y estructuradas.



JUEGOS DENTRO DEL AULA

Se desarrollan en un entorno más controlado y tranquilo, se enfocan en situaciones sociales simuladas, lo que permite a los niños con TEA practicar habilidades sociales en un contexto seguro, fomenta el lenguaje social, reconocimiento de emociones y toma de turnos.



JUEGOS TECNOLÓGICOS Y DIGITALES

Son juegos que utilizan herramientas tecnológicas como tabletas, computadoras o pizarras, están diseñadas para fortalecer habilidades sociales mediante recursos interactivos y adaptados.

JUEGOS SOCIALES Y COOPERATIVOS

MINI-BASQUET EN GRUPO

Juego en equipos donde los niños encestan en un aro bajo con pelotas livianas

OBJETIVOS

- Aprender a seguir reglas sociales
- Trabajar en equipo

MOMENTO DE APLICACION

Hora de educación Física o recreo dirigido

MATERIALES SUGERIDOS

Pictogramas con reglas basicas, chalecos de colores para diferenciar equipos, pelotas blandas



JUEGOS SOCIALES Y COOPERATIVOS

CARRERA DE RELEVOS POR COLORES

Cada equipo pasa una banda de color hasta completar un recorrido por turnos

OBJETIVOS

- Desarrollar la coordinación en grupo
- Cooperar para lograr un objetivo en comun

MOMENTO DE APLICACION

Clase de educacion fisica

MATERIALES SUGERIDOS

Banda de colores, imagenes secuenciales del juego, cronometro visual, señal de inicio y fin (auditiva o visual)



JUEGOS SOCIALES Y COOPERATIVOS

ATRAPA EL PAÑUELO POR PAREJAS

Dos niños corren a atrapar un pañuelo al escuchar una señal; el resto observa y anima

OBJETIVOS

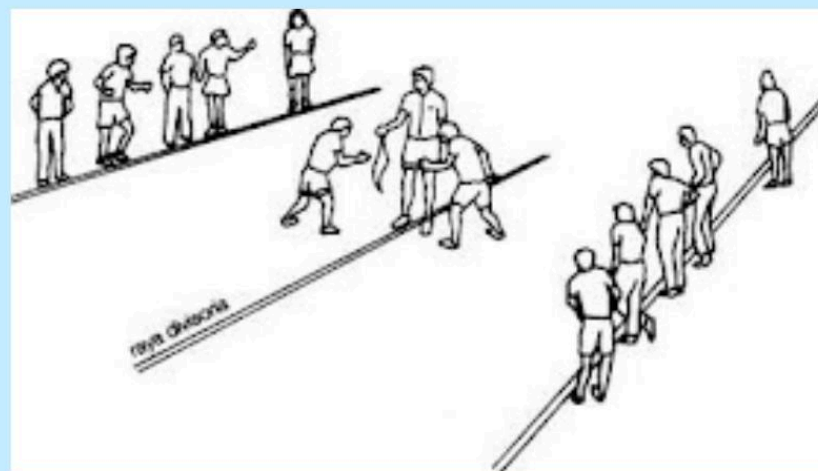
- Respetar reglas y turnos
- Reconocer compañeros y seguir instrucciones

MOMENTO DE APLICACION

Clase Estructurada

MATERIALES SUGERIDOS

Pañuelos grandes y coloridos, silbato o campana, pictogramas del juego paso a paso



JUEGOS SOCIALES Y COOPERATIVOS

ESTATUAS REFLEXIVAS

Los estudiantes se mueven con la música y adoptan una postura que representan una emoción o situación

OBJETIVOS

- Identificar emociones propias y ajenas
- Fomentar el autocontrol

MOMENTO DE APLICACION

Aula o espacio libre

MATERIALES SUGERIDOS

Altavoz o radio con música conocida, pictogramas de "mueve - quieto".



JUEGOS DENTRO DEL AULA



INTERCAMBIO DE ROLES SOCIALES

Los estudiantes simulan situaciones reales asumiendo roles distintos (profesor, estudiante, vendedor, padre, etc)

OBJETIVOS

- Desarrollar lenguaje funcional
- Aprender a iniciar una conversación
- Respetar los turnos y reglas.

MOMENTO DE APLICACION

Tutoría o rincones lúdicos

MATERIALES SUGERIDOS

Dinero ficticio, productos reales, pictogramas del rol a dramatizar (de comprador/vendedor).

JUEGOS DENTRO DEL AULA



BOLSA DE ESCENARIOS (CHARADAS AVANZADAS)

Los niños sacan tarjetas con situaciones complejas para representarlas sin hablar, los demás deben adivinar.

OBJETIVOS

- Fomentar la descripción verbal o gestual
- Escuchar activamente a otros
- Identificar emociones y características

MOMENTO DE APLICACIÓN

Actividades de lenguaje o tutoría

MATERIALES SUGERIDOS

Tarjetas con personajes, situaciones y emociones, bolsa o caja.

JUEGOS DENTRO DEL AULA



SACO DE EMOCIONES

Cada niño saca una tarjeta de una bolsa y representa la emoción que le tocó

OBJETIVOS

- Reconocer y expresar emociones
- Aumentar vocabulario emocional
- Imitar expresiones de pares

MOMENTO DE APLICACION

Inicio o cierre de la jornada

MATERIALES SUGERIDOS

Bolsa con tarjetas de emociones, espejo, tarjetas de frases para nombrar emociones como por ejemplo "me siento feliz"

JUEGOS DENTRO DEL AULA



DADO DE HABILIDADES SOCIALES

Cada cara del dado propone una habilidad social a practicar con un ejemplo

OBJETIVOS

- Practicar conductas sociales básicas
- Aprender normas de convivencia
- Trabajar la iniciativa

MOMENTO DE APLICACION

Cierre de clase o momentos de calma

MATERIALES SUGERIDOS

Dado grande de cartón o espuma, tarjetas con instrucciones.

JUEGOS TECNOLÓGICOS Y DIGITALES

APP “AUTISPARK” - JUEGO DE EMOCIONES

Juego en tablet donde el niño asocia rostros con emociones

OBJETIVOS

- Identificar emociones basicas
- Relacionarexpresiones con situaciones

MOMENTO DE APLICACION

Aula de apoyo o casa

MATERIALES SUGERIDOS

Tablet, guia visual de las emociones, auriculares para mejor concentracion



JUEGOS TECNOLÓGICOS Y DIGITALES

MODELADO EN VIDEO - HISTORIAS SOCIALES

Visualización de escenas donde personajes resuelven situaciones sociales simples

OBJETIVOS

- Observar comportamientos adecuados
- Comprender consecuencias sociales

MOMENTO DE APLICACION

Antes de situaciones nuevas como salidas o visitas

MATERIALES SUGERIDOS

Video corto en pantalla grande, pausa guiada para analizar, preguntas visuales como ¿Qué paso?, ¿Qué harías tú?



JUEGOS TECNOLÓGICOS Y DIGITALES

JUEGO INTERACTIVO DE TURNOS

Juego digital en el que dos niños deben colaborar alternando sus turnos para completar una tarea

OBJETIVOS

- Comunicarse con otro para resolver conflictos
- Reforzar normas de cooperación

MOMENTO DE APLICACION

Reforzamiento en clase o casa

MATERIALES SUGERIDOS

Pizarra digital o tablet, guía visual del paso a paso, cronometro visual de turnos



JUEGOS TECNOLÓGICOS Y DIGITALES

APP “EMOPLAY” - RECONOCIMIENTO FACIAL

El niño identifica emociones en rostros reales en pantalla y debe imitar o nombrarlas

OBJETIVOS

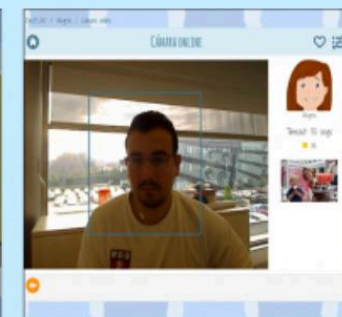
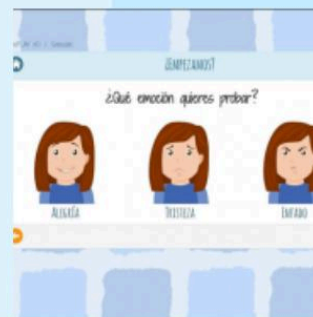
- Desarrollar empatía visual
- Asociar emociones a contextos

MOMENTO DE APLICACION

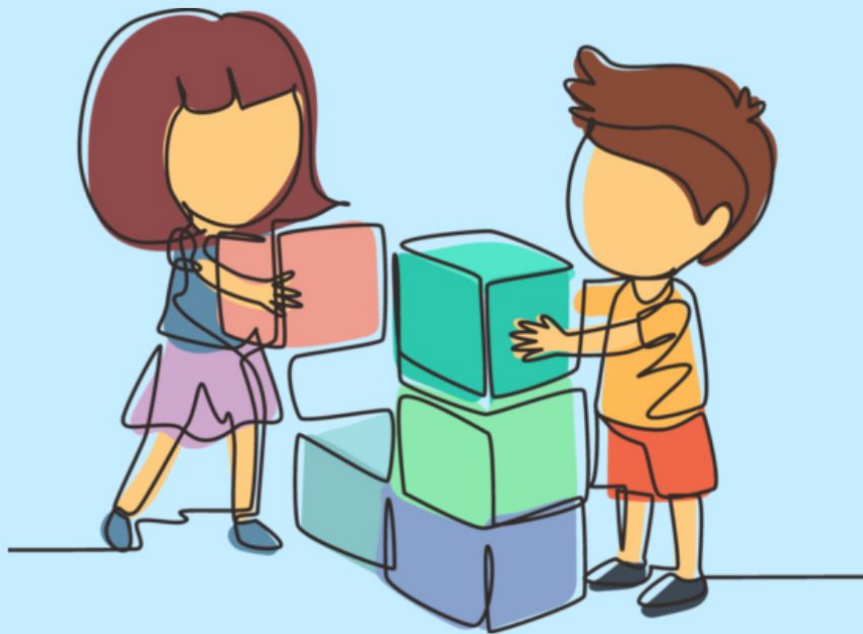
Aula de apoyo, tareas específicas

MATERIALES SUGERIDOS

Tablet con cámara frontal, espejo, tarjetas de refuerzo positivo, tabla de logros visuales



JUEGOS LIBRES CON MEDIACIÓN



CONSTRUCCION CREATIVA CON DESAFÍOS

Engg grupos deben construir estructuras que resuelvan un reto; puente resistente, torre mas alta, etc.

OBJETIVOS

- Estimular la cooperacion espontánea
- Compartir materiales y espacio
- Fomentar la planificacion conjunta

MOMENTO DE APLICACION

Juego libre supervisado

MATERIALES SUGERIDOS

Pictogramas con modelos a construir, cronometros visuales por turnos, bloques, cinta adhesiva

JUEGOS LIBRES CON MEDIACIÓN



CREACIONES ÚTILES CON CAJAS RECICLADAS

Elaboran objetos útiles con cajas de cereal recicladas; organizadores, maquetas, etc.

OBJETIVOS

- Tolerar la cercanía del otro
- Compartir espacio sensorial
- Desarrollar la creatividad manual

MOMENTO DE APLICACION

Transición entre clases, proyectos ambientales o arte

MATERIALES SUGERIDOS

Caja sensorial, reglas visuales de uso, elementos duplicados, cronometro visual o pictogramas de turnos

JUEGOS LIBRES CON MEDIACIÓN



DRAMATIZACIÓN DE HISTORIAS SOCIALES

Los estudiantes representan historias hechos por ellos, abordando temas escolares o sociales.

OBJETIVOS

- Imitar roles sociales
- Reconocer emociones y acciones adecuadas
- Desarrollar lenguaje expresivo

MOMENTO DE APLICACION

Proyectos integradores, clases de lenguaje o artes.

MATERIALES SUGERIDOS

Materiales para decorar, guiones visuales simples, espejo, escenario pequeño de carton.

JUEGOS LIBRES CON MEDIACIÓN



ROMPECABEZAS COOPERATIVOS

Varios estudiantes cooperan para armar un rompecabezas en equipo, algunos con piezas mezcladas que requieren colaboración con otros grupos.

OBJETIVOS

- Promover la resolución conjunta de problemas
- Fomentar la colaboración y el diálogo
- Desarrollar la atención y la lógica

MOMENTO DE APLICACIÓN

Actividades de integración o refuerzo cognitivo

MATERIALES SUGERIDOS

Rompecabezas grande y colorido, imágenes de modelo final.

EVALUACION

LA EVALUACION DEBE CONSIDERAR EL CONTENIDO DIDACTICO Y SU IMPACTO PRACTICO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS CON TEA GRADO 1

- **Cuestionarios a padres y cuidadores.**- que midan aspectos como la frecuencia y calidad de conductas sociales, habilidades conversacionales, expresión de sentimientos y resolución de problemas interpersonales. Por ejemplo, el uso de escalas como la Escala de Habilidades Sociales (EHS) con ítems específicos para conductas habituales en situaciones sociales.

- **Observación directa en contextos naturales.**- registrando comportamientos prosociales, espontaneidad y cumplimiento de objetivos sociales durante interacciones con pares y adultos.

- **Análisis pre y post intervención.**- mediante pruebas estadísticas para comparar el porcentaje de respuestas sociales asertivas y positivas en diferentes interacciones (niño-niño y niño-adulto), evaluando mejoras cuantitativas y cualitativas en habilidades sociales.

- **Evaluación cualitativa de subescalas.**- que incluyen respuestas positivas, negativas, peticiones, habilidades conversacionales y expresión emocional para identificar tendencias de mejora o áreas que requieren refuerzo.



CUESTIONARIO PARA PADRES Y CUIDADORES

OBJETIVO: OBTENER INFORMACIÓN SOBRE EL IMPACTO DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN LA GUÍA SOBRE EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DEL NIÑO CON TEA GRADO 1 EN DIFERENTES CONTEXTOS

Instrucciones: Responda con sinceridad. Use la escala de 1 a 5, donde:

1 = Nunca, 2 = Rara vez, 3 = A veces, 4 = Frecuentemente, 5 = Siempre

A. Interacción social

- Mi hijo inicia interacciones con otros niños.
- Mi hijo mantiene una conversación breve con otras personas.
- Mi hijo muestra interés en juegos o actividades grupales.
- Mi hijo respeta turnos durante actividades o juegos.

B. Expresión emocional

- Mi hijo identifica sus emociones básicas (felicidad, tristeza, enojo).
- Mi hijo expresa sus emociones verbalmente o mediante gestos.
- Mi hijo reconoce emociones en los demás.

C. Flexibilidad y adaptación

- Mi hijo tolera cambios de rutina sin alteraciones significativas.
- Mi hijo puede aceptar ideas diferentes a las suyas.
- Mi hijo sigue instrucciones nuevas sin dificultad excesiva.



INSTRUMENTOS PROPUESTOS PARA EVALUAR

OBSERVACIÓN DIRECTA ESTRUCTURADA (EN AULA O JUEGO LIBRE)

- Ficha de observación con conductas objetivo: iniciar contacto visual, responder al saludo, turnarse, pedir ayuda, mostrar empatía, etc.
- Evaluadores: docentes y/o especialistas.
- Escala: se puede usar una escala tipo Likert de frecuencia u oportunidad (Nunca – Rara vez – A veces – Frecuentemente – Siempre).

REGISTRO ANECDÓTICO CUALITATIVO

- Anotar episodios relevantes donde se evidencien avances o dificultades en interacciones sociales.
- Ideal para captar matices que no se ven en las escalas cuantitativas.

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (ADAPTADA)

- Subescalas: expresión emocional, habilidades conversacionales, resolución de problemas sociales.
- Puede ser completada por docentes y padres.

ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADAS A PADRES Y DOCENTES

Preguntas clave sobre percepción de avances, utilidad de las actividades, adaptaciones realizadas y desafíos observados.



CONCLUSION

- La inclusión educativa efectiva requiere adaptaciones pedagógicas concretas que respondan a las necesidades particulares de los niños con TEA grado 1. Esta guía proporciona herramientas prácticas que permiten a los docentes facilitar el desarrollo de habilidades sociales fundamentales para la participación activa en el aula.
 - El enfoque estructurado, visual y lúdico de las actividades propuestas favorece la comprensión, la anticipación y la interacción, aspectos esenciales para que los estudiantes con TEA puedan desenvolverse con mayor seguridad y autonomía en entornos sociales.
- El trabajo sistemático y sostenido en habilidades sociales no solo beneficia al niño con TEA, sino que también contribuye a la creación de ambientes escolares más empáticos, inclusivos y respetuosos con la diversidad. La guía fomenta la sensibilización de docentes, estudiantes y familias, promoviendo una convivencia escolar enriquecedora para todos.
 - La colaboración entre escuela y familia es clave para reforzar las habilidades sociales en distintos contextos. Esta guía también invita a la participación activa de los cuidadores, generando una red de apoyo coherente y constante.



GALERÍA.



GRACIAS.

POR JOSHUA LOPEZ



3.10 Evaluación de la Propuesta

La evaluación de esta propuesta se estructurará como un sistema integral y dinámico, diseñado para medir no solo los resultados finales, sino también los procesos cognitivos, emocionales y sociales que ocurren durante las actividades lúdicas. Basada en principios de evaluación centrada en la persona, combina métodos cuantitativos y cualitativos para garantizar una visión holística del progreso de los niños con Trastorno del Espectro Autista. Este enfoque se sustenta en evidencias que demuestran que las intervenciones efectivas requieren flexibilidad metodológica y retroalimentación continua, tal como lo señalan los estándares del *Instructivo TEA Ecuador 2024* y las directrices de la Universidad de Almería sobre neurodiversidad. (González-Moreno, 2018)

En la fase diagnóstica, se aplicarán instrumentos como el *Cuestionario de Habilidades Sociales Adaptado (CHSA-TEA)* y el *Inventario de Intereses Restringidos (IIR)*, diseñados para identificar las fortalezas y necesidades específicas de cada participante. Estas herramientas, validadas en estudios previos sobre TEA grado 1, permitirán establecer una línea base individualizada, crucial para personalizar los juegos y garantizar que las actividades partan de los intereses y capacidades reales de los niños. Por ejemplo, si un estudiante muestra fascinación por los dinosaurios, los juegos incorporarán elementos temáticos (ej: tarjetas con ilustraciones de especies prehistóricas) para aumentar su motivación intrínseca, tal como recomiendan investigaciones sobre aprendizaje basado en intereses (Carrillo et al., 2009)

Durante la implementación, la evaluación formativa se realizará mediante rúbricas diarias que miden indicadores como "iniciativas sociales espontáneas" o "capacidad para negociar soluciones", utilizando escalas Likert de 0 a 3. Estas rúbricas, complementadas con registros audiovisuales de las sesiones, permitirán detectar patrones de avance o estancamiento en tiempo real. Además, se emplearán wearables (pulseras que monitorean frecuencia cardíaca) para analizar respuestas fisiológicas durante interacciones sociales complejas, un método respaldado por estudios de la PUCE que vinculan la autorregulación emocional con el éxito en habilidades sociales. Estos datos se triangularán con auto informes visuales de los niños, quienes usarán emojis o pictogramas para expresar su percepción sobre cada actividad, fomentando su participación activa en el proceso evaluativo.

La evaluación sumativa final incluirá la elaboración de un portafolio de evidencias que integra grabaciones de role-playing, trabajos colaborativos y registros de generalización en contextos naturales. Este portafolio, analizado mediante técnicas de análisis de discurso y codificación temática, revelará no solo la frecuencia de las interacciones, sino su calidad y complejidad. Paralelamente, se realizarán entrevistas semiestructuradas con familias y docentes para evaluar la transferencia de habilidades al hogar y al aula regular, un aspecto crítico según el modelo de generalización ecológica propuesto por la Universidad Europea.

Los indicadores clave se dividen en cuantitativos y cualitativos:

Cuantitativos:

- Aumento del 30-50% en iniciativas sociales espontáneas, medido mediante muestreo temporal.
- Reducción del 40% en incidentes de aislamiento durante actividades grupales, registrados por observadores independientes.

Cualitativos:

- Mejoría en la capacidad para interpretar ironía o dobles sentidos, evaluada mediante escenarios simulados con realidad aumentada.
- Mayor autonomía en la resolución de conflictos, documentada en diarios de campo de los docentes.

Para garantizar la validez ecológica, las actividades de evaluación replicarán contextos reales. Por ejemplo, en lugar de usar test abstractos, se simularán situaciones como "comprar en una tienda virtual", donde los niños deberán practicar habilidades de comunicación funcional. Además, se implementará un sistema de fiabilidad interjueces, donde dos evaluadores independientes analizarán el 20% de las grabaciones, asegurando una concordancia mínima del 80% en las puntuaciones. Las familias participarán activamente mediante talleres mensuales donde aprenderán a usar aplicaciones móviles como *Tally Counter* para registrar conductas específicas fortaleciendo la corresponsabilidad educativa que promueve UNICEF.

Los resultados obtenidos no solo servirán para ajustar la intervención en tiempo real, sino que, generarán un banco de recursos adaptativos accesible para docentes. Este repositorio, alojado en una plataforma digital, incluirá versiones modificadas de juegos exitosos (ej: *Uno Adaptado* con cartas bilingües para contextos multiculturales), así como tutoriales para crear materiales de bajo costo. Si un participante muestra menos del 10% de progreso en cuatro semanas, se activará un protocolo de derivación ágil que conectará al niño con especialistas en terapia ocupacional o psicología educativa, asegurando que ninguna necesidad quede desatendida.

CONCLUSIONES

El presente estudio permite concluir que el juego, cuando es adecuadamente adaptado y estructurado, se convierte en una herramienta pedagógica eficaz para el desarrollo de habilidades sociales en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) grado 1, especialmente en edades de 10 a 12 años. Esta afirmación se sustenta en los resultados obtenidos a partir de la propuesta didáctica diseñada, la cual demuestra que las actividades lúdicas promueven la interacción, el trabajo en equipo, la autorregulación emocional y la empatía, elementos fundamentales para la inclusión educativa y social de estos estudiantes.

Asimismo, se identificó que existe una brecha significativa en la formación docente respecto a la atención de estudiantes con necesidades educativas especiales, particularmente aquellos con Trastorno del Espectro Autista. Muchos profesionales de la educación no cuentan con las herramientas metodológicas ni con la capacitación necesaria para adaptar sus prácticas pedagógicas de forma inclusiva. Esta carencia se traduce en una baja efectividad de las estrategias de inclusión actualmente empleadas en las instituciones educativas y en una persistente marginación de los niños con TEA.

Por otro lado, se confirma que los entornos educativos estructurados y previsibles, como los propuestos por el modelo TEACCH, son altamente beneficiosos para los estudiantes con autismo. Estos ambientes reducen la ansiedad, mejoran la participación activa y favorecen el aprendizaje significativo, permitiendo a los estudiantes integrarse con mayor autonomía y confianza en la dinámica escolar. La implementación de apoyos visuales, rutinas claras y tareas segmentadas son elementos clave que potencian los procesos cognitivos y sociales de los niños con TEA.

Además, el enfoque inclusivo de la educación debe trascender el simple acceso físico a las aulas y promover una verdadera participación del estudiante, considerando sus ritmos, necesidades y estilos de aprendizaje. Este estudio demuestra que la inclusión debe entenderse como una práctica ética y pedagógica que fomenta la equidad, la justicia social y el respeto a la diversidad, contribuyendo así al bienestar integral de todos los estudiantes.

Finalmente, la propuesta diseñada en este trabajo evidencia su viabilidad y pertinencia como instrumento práctico para docentes. Su carácter flexible, contextualizado y adaptable permite su aplicación en diferentes entornos educativos, generando un impacto positivo en la convivencia escolar, el rendimiento académico y la calidad de vida de los niños con Trastorno del Espectro Autista.

RECOMENDACIONES

A partir de los hallazgos y conclusiones de esta investigación, se recomienda priorizar la formación continua y especializada de los docentes en el campo de la inclusión educativa y, particularmente, en la atención a estudiantes con Trastorno del Espectro Autista. Esta capacitación debe ir más allá de la teoría y enfocarse en estrategias prácticas, como el uso de juegos adaptados, herramientas visuales, y modelos como el TEACCH, que permitan al docente responder de manera efectiva a las necesidades individuales de sus estudiantes.

Asimismo, se sugiere que la guía de juegos propuesta sea implementada de forma flexible en diversas instituciones educativas, considerando las características del grupo, los recursos disponibles y el contexto socioeducativo. La personalización de las actividades lúdicas permitirá una mayor efectividad en el desarrollo de habilidades sociales, favoreciendo la inclusión y el aprendizaje significativo.

Otra recomendación importante es fortalecer la vinculación entre la escuela y la familia. El involucramiento activo de los padres y cuidadores en el proceso educativo de sus hijos con Trastorno del Espectro Autista es esencial para generar una red de apoyo coherente entre el hogar y la escuela. La comunicación constante, la participación en talleres y la colaboración con los docentes facilitarán la continuidad de las estrategias inclusivas y el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Desde una perspectiva institucional y política, se insta a las autoridades educativas a diseñar y aplicar políticas públicas que garanticen una inclusión educativa efectiva. Estas políticas deben incluir financiamiento adecuado, supervisión permanente, diseño de currículos inclusivos y la provisión de recursos didácticos adaptados. Solo mediante una acción comprometida del sistema educativo se podrá reducir la brecha que actualmente afecta a los estudiantes con discapacidades.

Finalmente, es imprescindible fomentar en las instituciones educativas una cultura de paz, empatía y respeto hacia la diversidad. Promover la aceptación de las diferencias, prevenir el acoso escolar y fortalecer los valores de convivencia son acciones clave para construir entornos verdaderamente inclusivos. La implementación de actividades lúdicas

inclusivas no solo beneficia a los niños con Trastorno del Espectro Autista, sino que enriquece la experiencia de aprendizaje de todo el grupo, generando una comunidad educativa más solidaria, participativa y humana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 474-Texto_Completo_1_Atencion_a_la_diver.pdf. (s. f.). Recuperado 25 de abril de 2025, de https://altascapacidades.es/portalEducacion/html/otrosmedios/474-Texto_Completo_1_Atencion_a_la_diver.pdf
- Alba Susana Valarezo-Cueva, Franklin Marcelo Sánchez-Pastor, Michellé Ivanova Aldeán-Riofrío, Valarezo-Cueva, A. S., Sánchez-Pastor, F. M., & Michellé Ivanova Aldeán-Riofrío. (2022). Inclusión educativa. Una mirada hacia un horizonte epistemológico. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 29-43. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1860>
- Alcalá, G. C., Marta Georgina Ochoa Madrigal, Alcalá, G. C., & Ochoa Madrigal, M. G. (2022). Trastorno del espectro autista (TEA). *Revista de la Facultad de Medicina (México)*, 65(1), 7-20. <https://doi.org/10.22201/fm.24484865e.2022.65.1.02>
- Andrade, A. E., Ortega, W., Larrea, F. P., Carrillo, J. O., Escobar, I. M., Guzmán, T. E., Alencastro, A. S., Terán, J. A., Olea, B. M., Zambrano, C. M., Villacís, C. V., Suquilanda, L. S., Espinoza, I. C., & Granda, L. B. (s. f.). *MINISTRO DE EDUCACIÓN*.
- Arija, N. A., & Huerta, J. L. H. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA*. 45.
- Artigas-Pallares, J., & Paula, I. (2012). El autismo 70 años después de Leo Kanner y Hans Asperger. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 32(115), 567-587. <https://doi.org/10.4321/S0211-57352012000300008>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). *La motivación y el aprendizaje*.
- Cedeño Zambrano, E., Calle García, R., Cedeño Zambrano, E., & Calle García, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 77-93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>
- Cetys, U. F. V. (2023, julio 14). La Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget—UFV Madrid. *Formación profesional UFV*. <https://fpsuperiorufv.es/blog/la-teoria-del-desarrollo-cognitivo-de-piaget/>

- Chaves Chaves, E. (2023). Implementación de una estrategia didáctica basada en el aprendizaje colaborativo y activo en Ingeniería Topográfica: Juego de roles. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i1.51837>
- Echeverry, I. G. (s. f.). *Ciencia Cognitiva, Teoría de la Mente y autismo*.
- Giannina Valdez-Maguiña & Rocio Cartolin-Príncipe. (2019). Desafíos de la inclusión escolar del niño con autismo. *Revista Medica Herediana*, 30(1), 60-61. <https://doi.org/10.20453/rmh.v30i1.3477>
- González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: Aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308.
- González-Moreno, C. X. (2018). El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con Trastorno del Espectro Autista desde el ámbito de la educación inclusiva. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(17), 9-31.
- Guzmán Huayamave, K. (2018). La comunicación empática desde la perspectiva de la educación inclusiva. *Actualidades Investigativas en Educación*, 18(3), 340-358. <https://doi.org/10.15517/aie.v18i3.34211>
- INEVAL_ADMIN. (2023, octubre 31). Evaluación de las Instituciones de Educación Especializada » Banco de Información. *Banco de Información*. <https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/evaluacion-de-las-instituciones-de-educacion-especializada/>
- Irrazabal-Bohórquez, A. T., Esteves-Fajardo, Z. I., Chenet-Zuta, M. E., Melgar-Ojeda, K. A., Irrazabal-Bohórquez, A. T., Esteves-Fajardo, Z. I., Chenet-Zuta, M. E., & Melgar-Ojeda, K. A. (2023). Educación inclusiva desde la episteme ecuatoriana. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(11), 17-31. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i11.2300>
- Jacqueline Janeth Jumbo-Jumbo. (2024). Inclusión y el mejoramiento del espacio educativo en el aula. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 7(13), 52-69. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3206>

- Malvasi, V., Recio-Moreno, D., Malvasi, V., & Recio-Moreno, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *ALTERIDAD.Revista de Educación*, 17(1), 50-63.
<https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>
- Ministerio de Salud Publica. (s. f.). *MSP contribuye a la inserción escolar de niños con autismo en el Ecuador*. Recuperado 14 de marzo de 2025, de <https://www.salud.gob.ec/msp-contribuye-a-la-insercion-escolar-de-ninos-con-autismo-en-el-ecuador/>
- Mota de Cabrera, C., & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultura del pensamiento y del lenguaje: Visión Vygotskyana. *Educere*, 11(38), 411-418.
- Muñoz-Ortiz, W. W., García-Mera, G. M., Esteves-Fajardo, Z. I., Peñalver-Higuera, M. J., Muñoz-Ortiz, W. W., García-Mera, G. M., Esteves-Fajardo, Z. I., & Peñalver-Higuera, M. J. (2023). El Diseño Universal de Aprendizaje: Un enfoque para la educación inclusiva. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 167-183.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2550>
- Ormazábal Valladares, V., Hernández Montes, L., Zúñiga Arbalti, F., Ormazábal Valladares, V., Hernández Montes, L., & Zúñiga Arbalti, F. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista electrónica de investigación educativa*, 25. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e28.4952>
- Perero-Rosado, C. E., García-Zambrano, B. E., Cuje-Cevallos, M. L., Chávez-Loor, M. P., Perero-Rosado, C. E., García-Zambrano, B. E., Cuje-Cevallos, M. L., & Chávez-Loor, M. P. (2024). La Corresponsabilidad Familiar como Mejora del Desempeño Metacognitivo del Adolescente en Centros Educativos Fiscales. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(2), 333-344.
<https://doi.org/10.37843/rted.v17i2.584>
- Quezada Cáceres, S., Salinas Tapia, C., Quezada Cáceres, S., & Salinas Tapia, C. (2021). Modelo de retroalimentación para el aprendizaje: Una propuesta basada en la revisión de literatura. *Revista mexicana de investigación educativa*, 26(88), 225-251.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (s. f.). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar.*

TEApuntas? (s. f.). Recuperado 22 de abril de 2025, de

https://www.autismo.org.es/sites/default/files/blog/adjuntos/yo_tambien_juego_teapuntas_optimizado.pdf

Zúñiga, A. H., Balmaña, N., & Salgado, M. (s. f.). *Los trastornos del espectro autista (TEA).*