



**Instituto Superior Tecnológico de Formación
Profesional,
Administrativa y Comercial**

Carrera:

Tecnología en Asistencia en Educación Inclusiva

TRABAJO DE TITULACIÓN

Tema:

“Diseñar un manual de juegos como herramienta de enseñanza aprendizaje en la Educación Inclusiva, para niños con autismo en la Educación Básica Elemental”

Requisito previo para la obtención del título de Tecnólogo en Asistencia en Educación
Inclusiva

Autora:

Lorena del Rosario Jumbo Jumbo

Tutor:

MGS. Jimena Elizabeth Crespo

Lcda. en Psicopedagogía

Magister en Ciencias de la Educación, mención en Inclusión educativa y atención a la
diversidad.

Loja - Ecuador

2024

Reconocimiento de Responsabilidad

Yo, Lorena del Rosario Jumbo Jumbo, declaro bajo juramento que el presente Trabajo de titulación, válido para optar por el título de Tecnólogo en Asistencia en Educación Inclusiva, titulado: **“Diseñar un manual de juegos como herramienta de enseñanza aprendizaje en la Educación Inclusiva, para niños con autismo en la Escuela de Educación Básica Elemental”**, es de mi autoría; que no lo he presentado en ninguna otra institución educativa para obtener algún título, grado o calificación profesional.

Reconozco que he consultado todas las fuentes bibliográficas que aquí detallo.

De la misma manera, según lo que establece la Ley de Propiedad Intelectual, su reglamento y el Reglamento Interno del Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, cedo los derechos de propiedad intelectual de este trabajo de investigación, al Instituto ya mencionado.

Autorizo la reproducción parcial o total de este trabajo con fines académicos por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando se incluya la cita bibliográfica del documento.

Lorena del Rosario Jumbo Jumbo

C.C.: 1104197312



Factura: 001-002-000010616



20241104002D00088

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20241104002D00088

Ante mí, NOTARIO(A) BETHY LUCIA FERNANDEZ FLORES de la NOTARÍA SEGUNDA, comparece(n) LORENA DEL ROSARIO JUMBO JUMBO portador(a) de CÉDULA 1104197312 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en CELICA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de PETICIONARIO(A); quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede SOLICITUD, es(són) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial - El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaria, no asume responsabilidad alguna. - Se archiva un original. CELICA, a 5 DE AGOSTO DEL 2024. (9:28)

Lorena Jumbo


LORENA DEL ROSARIO JUMBO JUMBO
CEDULA: 1104197312

Bethy Flores
Abg. Bethy L. Fernández Flores
NOTARIA SEGUNDA DEL
CANTON CELICA
CELICA, 16 Agosto 2024



NOTARIO(A) BETHY LUCIA FERNANDEZ FLORES
NOTARIA SEGUNDA DEL CANTÓN CELICA



Certificación del Tutor del Trabajo de Titulación

Mgts. Jimena Elizabeth Crespo Moncada, en calidad de Tutor del trabajo de titulación:

CERTIFICA

Que, el trabajo de titulación válido para optar por el título de Tecnólogo en Asistencia en Educación Inclusiva, cuyo tema es: **“Diseñar un manual de juegos como herramienta de enseñanza aprendizaje en la Educación Inclusiva, para niños con autismo en la Escuela de Educación Básica Elemental”**, fue elaborado por la señorita Lorena del Rosario Jumbo Jumbo, ha sido debidamente revisado y está en condiciones de ser entregado para que se siga lo dispuesto por el Instituto Superior Tecnológico de Formación, correspondiente a la sustentación y defensa del mismo, previo a la obtención de su título.

.....
Mgts. Jimena Elizabeth Crespo Moncada
Psicopedagoga
Tutor de Trabajo de Titulación

Dedicatoria

Con mucho amor y cariño dedico esta tesis a nuestro padre Dios, a mi familia y a mi hija Cristina Jumbo, por haber sido los que me inspiraron a seguir preparándome, y sobre todo, me motivaron para cumplir una meta más en mi vida.

Índice de Contenidos

Introducción.....	1
1. Capítulo I Fundamentación	5
1.1. Marco histórico	5
1.2. Marco teórico	6
1.2.1. <i>Educación inclusiva</i>	6
1.2.2. <i>Autismo</i>	7
1.2.3. <i>Juegos como herramienta educativa</i>	13
1.2.4. <i>Teoría del aprendizaje basado en juegos</i>	14
1.2.5. <i>Manual de juegos como estrategia lúdica en la educación inclusiva</i>	17
1.3. Marco conceptual.....	17
1.4. Marco jurídico.....	19
1.4.1. <i>Constitución de la República del Ecuador (CRE – 2008)</i>	19
1.4.2. <i>Declaración de Salamanca sobre necesidades educativas especiales</i>	19
1.4.3. <i>Convención sobre los Derechos de las personas con discapacidad</i>	19
1.4.4. <i>Ley Orgánica de Discapacidades (LOD)</i>	19
1.4.5. <i>Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)</i>	19
1.4.6. <i>Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural</i>	20
2. Capítulo II Metodología empleada.....	21
2.1. Metodología de la investigación	21
2.1.1. <i>Enfoque cualitativo</i>	21
2.1.2. <i>Enfoque cuantitativo</i>	21
2.2. Tipo de investigación.....	22

2.2.1.	<i>Elemento descriptivo</i>	22
2.3.	Método de investigación	22
2.3.1.	<i>Método teórico</i>	22
2.3.2.	<i>Método empírico</i>	22
2.3.3.	<i>Método estadístico</i>	23
2.4.	Análisis de los resultados.....	24
2.4.1.	<i>Método estadístico</i>	24
2.5.	Herramientas de Análisis	38
3.	Adaptabilidad y flexibilidad.....	41
3.1.	Precisiones acerca de la propuesta.....	¡Error! Marcador no definido.
4.	Conclusiones	45
5.	Recomendaciones.....	46
6.	Referencias bibliográficas	47
7.	Anexos.....	54

Índice de Tablas

<i>Tabla 1. Señales de alerta de TEA según periodos de edad</i>	10
<i>Tabla 2. Cuadro autista con sus características</i>	11
<i>Tabla 3. Género de los encuestados</i>	24
<i>Tabla 4. Rol que desempeña</i>	24
<i>Tabla 5. Años de experiencia trabajando con niños con TEA</i>	25
<i>Tabla 6. Tipo de juegos más efectivos para la interacción social</i>	26
<i>Tabla 7. Consideraciones al adaptar los juegos para niños</i>	26
<i>Tabla 8. Adaptaciones visuales esenciales para diseñar un manual de juegos</i>	27
<i>Tabla 9. Aspecto más importante al diseñar los juegos</i>	28
<i>Tabla 10. Considera fundamental contar con un manual de juegos</i>	29
<i>Tabla 11. Género de los profesionales encuestados</i>	30
<i>Tabla 12. Rol que desempeña</i>	30
<i>Tabla 13. Años de experiencia trabajando con niños con TEA</i>	31

Índice de Gráficos

<i>Gráfico 1. Rol que desempeña</i>	24
<i>Gráfico 2. Años de experiencia trabajando con niños con TEA</i>	25
<i>Gráfico 3. Tipo de juegos más efectivos para la interacción social</i>	26
<i>Gráfico 4. Consideraciones al adaptar los juegos para niños</i>	27
<i>Gráfico 5. Adaptaciones visuales esenciales para diseñar un manual de juegos</i>	27
<i>Gráfico 6. Qué aspecto consideras más importante al diseñar los juegos</i>	28
<i>Gráfico 7. Considera fundamental contar con un manual de juegos</i>	29
<i>Gráfico 8. Rol que desempeña</i>	31
<i>Gráfico 9. Años de experiencia trabajando con niños con TEA</i>	31

Índice de Figuras

Figura 1. <i>Tipos de autismo</i>	8
Figura 2. <i>Estudiantes con TEA mejoran sus habilidades, con imágenes interactivas.</i> ...	9
Figura 3. <i>Comorbilidades asociadas al autismo (I)</i>	13
Figura 4. <i>Rol de los docentes en el aprendizaje basado en juegos</i>	16
Figura 5. <i>Análisis FODA</i>	39

Índice de Anexos

Anexo 1. <i>Reconocimiento de firma, notariado (Documentos de la notaría).</i>	54
Anexo 2. <i>Copia a color de: Cédula de ciudadanía y certificado de votación</i>	55
Anexo 3. <i>Encuestas realizadas a docentes y profesionales</i>	56
Anexo 4. <i>Manual de juegos</i>	63



CERTIFICACIÓN

En calidad de revisor del trabajo de titulación "DISEÑAR UN MANUAL DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INCLUSIVA, PARA NIÑOS CON AUTISMO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL".

CERTIFICO

Que el trabajo de la estudiante **Lorena del Rosario Jumbo Jumbo** ha sido analizado por un sistema de reconocimiento de texto automático **COPYLEAKS**.

Los resultados alcanzados evidencian el cumplimiento del nivel de coincidencias permitido hasta el 17%. Por tanto, se autoriza su impresión y presentación al acto de defensa.



Dr. C. Rafael Bell Rodríguez

Vicerrector Académico



Resumen

La presente tesina aborda el diseño de un manual de juegos como herramienta de enseñanza-aprendizaje para la Educación Inclusiva, dirigida a niños con autismo en la Educación Básica Elemental. El problema principal radica en la falta de recursos adaptados para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), lo que dificulta la educación inclusiva. El objetivo general del presente estudio, es crear un manual de juegos que sea accesible y adecuado para estos niños, proporcionando a los educadores herramientas prácticas para apoyar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. A través de una investigación descriptiva con enfoque mixto, se evalúa la efectividad y la aceptación del manual de juegos entre docentes y profesionales. El resultado obtenido evidencia que los juegos mejoran la inclusión y la experiencia educativa de los niños con autismo. Se recomiendan estrategias adaptables, capacitación docente y evaluación continua para la implementación exitosa del manual.

Palabras clave: Educación Inclusiva, Trastorno de Espectro Autista (TEA), Manual de Juegos, Enseñanza-Aprendizaje y Educación Básica Elemental.

Abstract

This thesis addresses the design of a game manual as a teaching-learning tool for Inclusive Education, specifically aimed at children with autism in Elementary Basic Education. The main issue lies in the lack of resources adapted for children with Autism Spectrum Disorder (ASD), which hampers inclusive education. The general objective of this study is to create a game manual that is accessible and suitable for these children, providing educators with practical tools to support the development of cognitive, social, and emotional skills.

Through a descriptive mixed-methods research approach, the effectiveness and acceptance of the game manual among teachers and professionals are evaluated. The result obtained shows that games improve the inclusion and educational experience of children with autism. Adaptable strategies, teacher training, and ongoing evaluation are recommended for the successful implementation of the manual.

Keywords: Inclusive Education, Autism Spectrum Disorder (ASD), Game Manual, Teaching-Learning, Elementary Basic Education.

Introducción

Es fundamental considerar estrategias pedagógicas que atiendan a la diversidad de necesidades y estilos de aprendizaje en el contexto de la educación inclusiva, donde se busca garantizar el acceso y la participación de todos los estudiantes (Belloso, 2017). Para Juvith (2023) los juegos como herramienta de enseñanza-aprendizaje son una estrategia prometedora.

El objetivo de esta tesis es crear un manual de juegos para niños con autismo. El objetivo es proporcionar a los maestros y profesionales de la educación herramientas útiles para que puedan incorporar el juego de manera efectiva en el proceso educativo. Los juegos fomentan la motivación y la participación activa de los niños con autismo al mismo tiempo que brindan oportunidades para el desarrollo cognitivo, social y emocional (Ordoñez, 2021).

A lo largo de esta investigación, se explora la relevancia de los juegos como recurso pedagógico en la Educación Inclusiva y se analiza cómo adaptarlos para satisfacer las necesidades específicas de los niños con autismo. Además, se examina los beneficios del juego en el aprendizaje y su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes.

Los niños y niñas con autismo para Artigas y Paula (2012) son un grupo especialmente vulnerable y requieren métodos educativos adaptados a sus necesidades únicas. Los juegos, por lo tanto, se han convertido en una herramienta poderosa para promover la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes, incluidos los estudiantes con autismo.

La UNESCO (2009) define la educación inclusiva como el proceso de mejorar la capacidad del sistema educativo para llegar a todos los estudiantes en este ámbito. Este método se considera un enfoque clave para lograr la Educación para todos (EPT). Además, se argumenta que la educación es un derecho humano fundamental y la base para una sociedad más justa, por lo que todas las políticas y prácticas educativas deben enfocarse en la educación inclusiva.

El autismo, como trastorno del neurodesarrollo, se caracteriza por dificultades en la comunicación, interacción social y patrones de comportamiento restrictivos y repetitivos. Estas características pueden representar desafíos significativos en el entorno educativo, tanto para los niños como para sus docentes y compañeros de clase. Por lo tanto, es fundamental explorar

estrategias educativas efectivas que mejoren la experiencia de aprendizaje y promuevan la inclusión de estos niños y niñas con autismo.

Por otro lado, según Tendlarz y Álvarez (2020), el siglo XXI marcó un cambio significativo en la reflexión sobre el autismo porque se valora la escucha del sujeto en lugar de intentar incluir al niño en una norma homogénea. Además, la cuestión de la causa y su manejo ha generado preocupación en diversas naciones del planeta.

El uso de los juegos como herramienta de enseñanza ha ganado atención en este contexto planteado como una forma efectiva y atractiva de fomentar el aprendizaje en niños con autismo. Los juegos brindan a los niños y niñas un entorno seguro y organizado donde pueden jugar y desarrollar sus habilidades sociales, comunicativas y cognitivas (Mendoza, 2024).

Por otro lado, cada persona aprende de manera diferente, unos lo hacen escuchando, otros observando, otros haciendo, o todas estas habilidades juntas, por tal razón se debe aprovechar las fortalezas e intereses de los estudiantes para satisfacer sus necesidades individuales y los diferentes tipos de inteligencia (inteligencias múltiples) (Delgado Valdivieso, 2021).

Un manual de juegos como herramienta de enseñanza-aprendizaje para niños con autismo en el nivel de Educación Básica Elemental es importante porque puede satisfacer completamente las necesidades de este grupo de estudiantes. Para Paredes (2020) el desarrollo cognitivo, emocional y social se promueve al proporcionar estrategias y actividades adaptadas a sus características individuales, lo que promueve su inclusión y participación en el entorno escolar. De esta manera, tiene un efecto positivo en la experiencia educativa y el desarrollo integral de estos estudiantes, sentando las bases para una educación más justa y accesible para todos.

Uno de los aspectos más destacados de este manual de juegos es su diseño que ha sido creado para satisfacer las necesidades únicas de los niños con autismo, lo que lo hace fácil de usar y adaptable para que los niños participen activamente en el proceso de aprendizaje. Además, hay una amplia gama de juegos que abordan una variedad de áreas de desarrollo, como las habilidades sociales, emocionales, cognitivas y comunicativas. Por otro lado, el manual de juegos ayuda a los educadores a llevar a cabo actividades en el aula creando un entorno inclusivo y de apoyo.

Varios estudios, como los de Beloso (2017), Flórez et al. (2020), González (2018), y Mendoza (2024), han demostrado que los juegos son una herramienta útil para enseñar a niños con autismo. Adicional en varios países, la promoción e inclusión educativa es respaldada por marcos legales y políticas que enfatizan la necesidad de garantizar la igualdad de oportunidades para todos los niños con autismo. Los avances en tecnología y pedagogía han permitido la creación de herramientas educativas innovadoras y adaptables, las cuales, al conectarlas con las experiencias prácticas de docentes y profesionales que han utilizado juegos y actividades lúdicas en la educación inclusiva para niños con autismo, destacan su eficacia e impacto positivo en el aprendizaje.

En otras palabras, a través de la encuesta aplicada a docentes y profesionales, nos proporcionará los datos obtenidos para poder organizar, analizar e interpretar. Los datos obtenidos a través de tablas, gráficos estadísticos y el análisis correspondiente a cada pregunta nos ayudará a tener una perspectiva mucho más clara del problema de investigación, para así poder emplear una propuesta idónea a las necesidades de los docentes y profesionales pertenecientes a la comunidad educativa.

Este manual de juegos, también se empleará directamente en el entorno educativo, en algunas situaciones dadas se emplearán en el aula. Específicamente en la Educación Básica Elemental en la atención a niños autistas donde tendría aplicación. Este recurso también puede utilizarse en la práctica de los educadores, terapeutas y profesionales de la educación como fuente divertida para enriquecer y hacer más agradables sus prácticas pedagógicas y favorecer además el uso activo de los niños con autismo.

El enfoque lúdico y adaptable del manual es la principal novedad de este trabajo. Contribuye al avance del conocimiento en el campo de la educación inclusiva y el autismo al ofrecer nuevas perspectivas y métodos para mejorar la calidad de la educación para todos los niños con autismo.

Formulación del problema general

¿De qué manera los juegos en el aula ayudan a los niños con autismo a mejorar sus habilidades sociales y su participación en la educación básica elemental?

Objetivo general

A partir del presente trabajo se pretende:

Crear un manual de juegos dirigido específicamente a niños con autismo en el nivel de educación básica elemental que sirva como una herramienta efectiva para enseñar y aprender en el contexto de la educación inclusiva.

Para la elaboración de este trabajo, la investigación se encuentra estructurada de la siguiente manera:

En el Capítulo 1: “Fundamentación”, abordamos el marco histórico, donde se determina el origen y evolución del presente tema de investigación, en el marco teórico, se incluye los conceptos y teorías claves relacionadas con el presente tema, en el marco conceptual, se establece la definición y contextualización del presente proyecto, y finalmente en el marco jurídico, se incluye toda la normativa y documentación legal vigente aplicable para tal efecto.

Capítulo 2: “Metodología Empleada”, se detalla la metodología empleada, el enfoque y el tipo de investigación, las técnicas de recolección de información, el análisis de los resultados, y las herramientas de análisis. Se finaliza con el análisis FODA y PACA, sobre los factores internos y externos que pueden influir en la elaboración y aplicación del manual de juegos.

Capítulo 3: “Desarrollo de la Propuesta”, se describe detalladamente la propuesta para la elaboración e implementación de un manual de juegos para niños con autismo. Los resultados obtenidos a lo largo del trabajo y las recomendaciones apropiadas, tomando en cuenta los objetivos específicos planteados en la presente tesina.

Capítulo I

1. Fundamentación

1.1. Marco histórico

Los niños con autismo tradicionalmente no recibían educación formal o recibían una educación separada que no era adecuada para sus necesidades (Belloso, 2017). A lo largo del siglo XX, se han producido avances significativos en la comprensión del autismo y la promoción de enfoques educativos más inclusivos. Cornago et al. (2013) afirman que cada vez se reconoce más la importancia de incluir en la educación y adaptar los métodos educativos para satisfacer las necesidades individuales de los niños con autismo, incluido el uso de juegos como herramienta educativa.

Por otra parte, Pérez y García (2012) manifiestan que, las primeras descripciones consideradas como relevantes, fueron las realizadas en las décadas de 1943 y 1944, cuando los psiquiatras Leo Kanner y Hans Asperger describieron por primera vez el síndrome de trastornos del espectro autista (TEA). A lo largo de las décadas, ha habido avances significativos en la comprensión y el tratamiento del autismo, lo que ha llevado a un enfoque más inclusivo en la educación de los niños con esta condición.

Sin embargo, el concepto de utilizar mecánicas de juego y dinámicas en entornos no creativos no es nuevo. El aprendizaje basado en juegos y la gamificación han sido estudiados a lo largo de la historia. Desde tiempos inmemoriales, la humanidad ha entendido que el aprendizaje es esencial para su desarrollo y se han creado los primeros juegos con reglas y normas específicas (Ordoñez, 2021).

A lo largo de las últimas décadas, la educación inclusiva para niños con autismo ha experimentado cambios significativos. Debido a sus diferencias en el procesamiento sensorial, la comunicación y la interacción social, los niños con autismo en el pasado no podían beneficiarse de la educación tradicional. Sin embargo, ha habido un cambio significativo hacia la inclusión de niños con autismo en entornos educativos regulares en las últimas décadas. La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de las Naciones Unidas ha impulsado este movimiento, que insta a los estados a garantizar una educación inclusiva y de alta calidad para todos los niños, incluidos aquellos con discapacidades.

La evolución hacia la educación inclusiva ha llevado a un mayor enfoque en las necesidades individuales de los niños con autismo. Donde se reconoce que cada niño es único y requiere un enfoque educativo personalizado que tenga en cuenta sus fortalezas, desafíos y preferencias. Estos enfoques se centran en el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y académicas, así como en la reducción de comportamientos problemáticos. Además, se ha reconocido la importancia de la colaboración entre profesionales de diferentes disciplinas, como educadores, psicólogos, terapeutas ocupacionales y logopedas, para proporcionar un apoyo integral a los niños con autismo en entornos educativos inclusivos (Muñoz y Fernández, 2023).

En la actualidad, se reconoce ampliamente la importancia de la educación inclusiva para niños con autismo, y se están desarrollando cada vez más recursos y herramientas para apoyar este enfoque. El diseño de un manual de juegos como herramienta de enseñanza en la educación inclusiva para niños con autismo en la educación básica elemental, representa un paso importante en este proceso, ya que proporciona a los educadores una guía práctica y efectiva para ayudar a estos niños a alcanzar su máximo potencial.

Además, Cornago y otros (2013) manifiestan que cada niño es un mundo, así que en ocasiones habrá que adaptar algunas de las propuestas de trabajo. Compararlo siempre con el mismo y no con otros niños, para disfrutar todavía más si cabe con todos y cada uno de sus logros.

1.2. Marco teórico

1.2.1. Educación inclusiva

La educación inclusiva, para Huanca y Torrejón (2010) mencionan que se basa en el principio de que todos los niños tienen derecho a recibir una educación de calidad en un entorno incluyente, independientemente de sus habilidades o discapacidades. Este modelo subraya la diversidad, la igualdad y la participación en la educación de todos los estudiantes, incluidos aquellos con autismo.

La inclusión de los niños con Necesidades Educativas Especiales en las aulas tradicionales, es un reflejo de una orientación distinta que se inicia en la actualidad en los sistemas educativos bajo los principios de que todos los alumnos, independientemente de sus características, tienen derecho a la educación (Delgado Valdivieso, 2021).

También, la comunidad de una institución educativa debe contar con un equipo de docentes profesionales para construir una comunidad acogedora, colaboradora y estimulante y que cada persona sea valorada en todas sus capacidades y potencialidades (Torres Montalvo et al., 2021).

El éxito de la educación inclusiva depende de ciertos aspectos relevantes que se relacionan. Según Eiseman et al, (2011) citado por Zambrano y Orellana (2018), con el liderazgo de las instituciones educativas, una cultura colaborativa, arreglos y adaptaciones de infraestructura que facilitan el acceso, la posibilidad de compartir la experiencia de otros profesores y con el desarrollo profesional de especialistas. Históricamente en el Ecuador, se establecieron dos sistemas de educación separados: educación regular para los niños o adolescentes que se consideran “normales” y educación especial para los estudiantes con discapacidad.

Actualmente la educación inclusiva rompe con este paradigma y busca un trabajo en conjunto de estos dos sistemas para atender a la diversidad. El Ministerio de Educación de Ecuador ha establecido 140 Unidades Distritales de Apoyo a la Inclusión (UDAI) a nivel nacional para mejorar la Educación Especializada e Inclusiva y asegurar el acceso, permanencia, participación y aprendizaje de los niños, niñas y jóvenes con necesidades educativas especiales que no están relacionadas con la discapacidad (Ministerio de Educación, 2016).

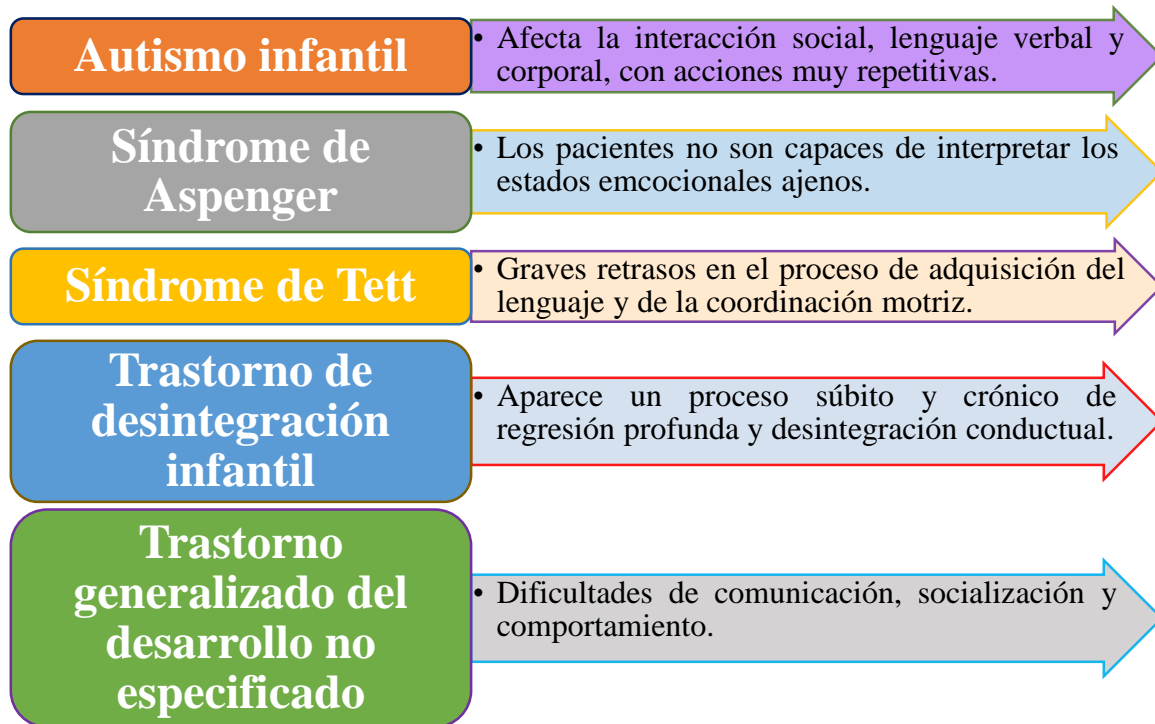
1.2.2. Autismo

Etimológicamente, el término autismo proviene de la palabra griega *eaftismos*, que significa “encerrado en uno mismo”, también es denominado ***Trastorno del Espectro Autista*** (TEA) (Vasquez et al., 2020). Para Artigas y Paula (2012) el autismo es un trastorno del neurodesarrollo que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento de una persona.

Para diseñar estrategias educativas efectivas y adaptadas a las necesidades individuales de los niños con autismo, es fundamental comprender sus características y necesidades únicas. Delgado Valdivieso (2021) mencionan que las habilidades y las demandas de las personas con autismo son diversas y pueden cambiar con el tiempo. El autismo tiene un impacto en la

educación y las oportunidades laborales. Además, impone requisitos significativos a las familias que brindan apoyo y atención.

Figura 1. Tipos de autismo



Fuente: Obtenido y adaptado de Grupo GIADI (2018).

Las personas con autismo según Porras y Bravo (2024) presentan a menudo afecciones comórbidas, como epilepsia, depresión, ansiedad, trastorno de déficit de atención, hiperactividad y comportamientos problemáticos, como dificultad para dormir y autolesiones. Es por ello que Delgado (2021) menciona que las necesidades de atención de salud de las personas con autismo son complejas y requieren una serie de servicios integrados, que abarcan la promoción de salud y otros sectores, en particular los relacionados con la educación, el empleo y la asistencia social.

Sin embargo, según la OMS (Organización Mundial de la Salud, 2023), en la actualidad se observa que este tipo de personas son objeto de estigmatización y discriminación, especialmente en lo relacionado con la salud, educación y las diferentes oportunidades que se les presenta para participar en sus comunidades.

Debido a que las personas con TEA presentan patrones de comportamiento específicos, así como déficits en la comunicación e interacción social, la inclusión social es uno de los principales desafíos que enfrenta la comunidad (Pascuas, 2017). En consecuencia, las tecnologías de información y comunicación (TIC) son herramientas esenciales para mejorar la inclusión educativa en la sociedad y son un desafío fundamental para el desarrollo humano. De acuerdo con Blanco (2006), citado por López et al. (2022) a pesar de que se ha logrado un avance significativo en este ámbito gracias a las políticas y leyes que buscan garantizar un acceso universal a la educación básica, aún existen obstáculos que impiden una equidad, calidad y acceso a la educación.

Figura 2. *Estudiantes con TEA mejoran sus habilidades, con imágenes interactivas.*



Fuente: Obtenido y adaptado de Herramientas TIC para el alumnado con autismo (EDUCACIÓN 3.0).

El Ministerio de Educación del Ecuador (2017), a través de la Guía de Práctica Clínica (GPC) revela que la presencia de alumnos con estos trastornos de personalidad se halla en 0,28 % de estudiantes menores de 5 años de edad, y 1,7 % entre los 6 y 14 años de edad; así, se eleva a constante la preocupación sobre la formación y actualización docente en la atención de estos estudiantes, y en la posibilidad de revertir su experiencia en el aula y en el centro educativo. Razón por la cual, varios estudios sobre este tema, afirman que: “en general los profesores no se sienten competentes ni a gusto enseñando a niños con diversas NEE” (p. 56).

Tabla 1. Señales de alerta de TEA según periodos de edad

Antes de los 18 meses	Entre los 18 – 24 meses
Poco contacto visual.	Retraso en el desarrollo del lenguaje comprensivo y/o expresivo.
Falta de interés en juegos interactivos.	
Falta de sonrisa.	Ausencia del juego simbólico (no le da un significado añadido a los objetos de juego).
No responde a su nombre.	
No señala para "pedir algo".	Retroseso del lenguaje y comunicación.
Ausencia de imitación espontánea.	
Ausencia de balbuceo comunicativo.	Inicio de movimientos estereotipados, rituales, conductas repetitivas.
A partir de los 36 meses	A partir de los 5 años
Ecolalia o referirse a sí mismo en segunda o tercera persona.	Comunicación que incluye mutismo, ecolalia, vocabulario no acorde a su edad cronológica o grupo social.
Fracaso en la sonrisa social para compartir placer y responder a la sonrisa de los otros.	Uso restringido del lenguaje para comunicarse y tendencia a hablar espontáneamente sólo, sobre temas específicos de su interés.
Falta de interés o aproximaciones extrañas a los niños de su edad.	La lectura o el vocabulario pueden estar por encima de la edad cronológica o mental.
Preferencia por actividades solitarias.	Áreas del conocimiento pueden estar especialmente desarrolladas, en áreas como: matemáticas, mecánica, música, pintura, escultura.

Fuente: Obtenido de la Guía Práctica Clínica (GPC-2017).

1.2.2.1. Características del autismo

El autismo se caracteriza por una variedad de síntomas que afectan principalmente la comunicación, la interacción social y el comportamiento de una persona. Según Soto (2012) algunas de las características comunes del autismo, incluyen:

1. **Dificultades en la comunicación:** Las personas con autismo tienen dificultades para comunicarse de manera verbal y no verbal. Pueden tener un vocabulario limitado, dificultades para iniciar o mantener conversaciones y problemas para entender el lenguaje no verbal, como gestos y expresiones faciales (Soto, 2012).
2. **Dificultades en la interacción social.** - Las personas con autismo tienen dificultades para relacionarse y conectarse emocionalmente con los demás. Además, tienen dificultades para entender las emociones de los demás, para compartir intereses o actividades con otros y para participar en juegos o conversaciones sociales (Soto, 2012).
3. **Patrones repetitivos de comportamiento.** - Las personas con autismo muestran comportamientos repetitivos o estereotipados, como balancearse, dar vueltas, alinear objetos o repetir palabras o frases una y otra vez. Estos comportamientos pueden ser una forma de autoestimulación o de hacer frente a la ansiedad (Soto, 2012).
4. **Intereses restringidos o actividades repetitivas.** - Las personas con autismo pueden mostrar un interés intenso en ciertos temas o actividades específicas y pueden resistirse

al cambio en su rutina o entorno. Pueden dedicar mucho tiempo a actividades repetitivas y tener dificultades para participar en actividades nuevas o diferentes (Soto, 2012).

5. **Sensibilidad sensorial.** - Las personas con autismo son sensibles a estímulos sensoriales, como luces brillantes, sonidos fuertes o ciertos tejidos o texturas. Esto puede llevarlos a evitar ciertos entornos o actividades y puede afectar su capacidad para regular sus emociones y comportamientos (Soto, 2012).

Tabla 2. Cuadro autista con sus características

Característica	Comentario
Prevalencia	4-5 por cada 10000 personas.
Fecha de aparición	Edad temprana, primera infancia.
Predisposición familiar	No es frecuente.
Evolución	Persiste el autismo durante toda la vida
Crisis convulsivas	Son frecuentes en por lo menos el 25% de los casos, principalmente en la adolescencia.
Áreas afectadas	Muchas son las áreas afectadas, pero principalmente aquellas que tienen que ver con la comunicación y la interacción con otras personas del entorno.
Cociente intelectual	Frecuentemente bajo
Pronóstico	Generalmente malo
Criterios diagnósticos:	Edad de comienzo antes de los 36 meses. Trastornos del lenguaje. Insistencia obsesiva a la invarianza. Trastornos en las relaciones sociales.

Fuente: Obtenido y adaptado de la Revista Educación 26(1), (2002).

1.2.2.2. Necesidades específicas

Para López y Valenzuela (2015) “La mayoría de las sociedades actuales reconocen que la educación es un motor fundamental de desarrollo humano y de cambio social y por eso, la ubican en primera prioridad de sus agendas”.

Las personas con autismo tienen necesidades específicas que deben ser consideradas para asegurar su bienestar y desarrollo adecuado. Algunas de estas necesidades, incluyen según López y Valenzuela (2015).

1. **Apoyo en la comunicación.** - Muchas personas con autismo pueden beneficiarse de estrategias de comunicación alternativa o aumentativa. También es importante ofrecer un entorno comunicativo claro y estructurado.
2. **Entornos estructurados y predecibles.** - Las personas con autismo suelen tener dificultades para lidiar con el cambio y la incertidumbre. Por lo tanto, es importante proporcionar entornos y rutinas estructuradas y predecibles que les ayuden a sentirse seguros y cómodos.

3. ***Apoyo en las habilidades sociales.*** - Muchas personas con autismo tienen dificultades para comprender y participar en interacciones sociales. Pueden necesitar apoyo para desarrollar habilidades sociales, como el reconocimiento de emociones, la toma de turnos en una conversación y la comprensión de las normas sociales.
4. ***Apoyo en las habilidades de juego.*** - El juego es una parte importante del desarrollo infantil, pero muchas personas con autismo pueden tener dificultades para participar en juegos imaginativos o interactivos.
5. ***Gestión de sensibilidades sensoriales.*** - Es importante ofrecer entornos que minimicen estas sensibilidades y proporcionar estrategias para ayudarles a regular su respuesta a los estímulos sensoriales.
6. ***Apoyo emocional y de comportamiento.*** - Muchas personas con autismo pueden experimentar dificultades emocionales y de comportamiento, como ansiedad, agresión o conductas autolesivas. Es importante ofrecer apoyo emocional y de comportamiento individualizado para ayudarles a manejar estas dificultades de manera efectiva.

1.2.2.3. Estrategias educativas. Existen varias estrategias educativas efectivas para niños con autismo que pueden ayudarles a desarrollar habilidades y alcanzar su máximo potencial. Algunas de ellas son nombradas por Vásquez et al. (2020) donde promueve e integra a los niños con TEA dentro y fuera del aula motivando a los docentes con una mejor información, para así utilizar mejores estrategias de enseñanza – aprendizaje y un mejor acercamiento a un niño con autismo.

1. ***Enseñanza estructurada.*** - Utilizar apoyos visuales, como imágenes, pictogramas, calendarios visuales y horarios, facilita que los niños con autismo comprendan mejor las rutinas y expectativas, mejorando así su participación y entendimiento (Vasquez et al., 2020).
2. ***Visualización.*** - El uso de apoyos visuales, como imágenes, pictogramas, calendarios visuales y horarios, puede ayudar a los niños con autismo a entender mejor las rutinas y las expectativas, facilitando así su participación y comprensión (Vasquez et al., 2020).
3. ***Comunicación alternativa y aumentativa (CAA).*** - Para los niños con autismo que tienen dificultades con la comunicación verbal, es esencial ofrecer sistemas alternativos, como dispositivos de comunicación asistida o el lenguaje de signos (Vasquez et al., 2020).
4. ***Enfoque en las fortalezas individuales.*** - Identificar y aprovechar las fortalezas individuales de cada niño, como intereses específicos o habilidades particulares, es una

manera efectiva de motivarlos y fomentar su participación en actividades educativas (Vasquez et al., 2020).

5. **Apoyo en las habilidades sociales.** - Proporcionar oportunidades para que los niños practiquen habilidades sociales, como el contacto visual, la toma de turnos en una conversación y la interpretación de señales sociales, es beneficioso para su desarrollo social y emocional (Vasquez et al., 2020).
6. **Entornos inclusivos y aceptación de la diversidad.** - Fomentar un ambiente inclusivo y aceptar la diversidad en el aula ayuda a los niños con autismo a sentirse más cómodos y aceptados, lo cual mejora su participación y bienestar emocional (Vasquez et al., 2020).
7. **Apoyo en la autorregulación y la gestión emocional.** - Enseñar estrategias para la autorregulación emocional, como identificar y expresar emociones, practicar la respiración profunda y utilizar palabras clave, ayuda a los niños con autismo a manejar mejor sus emociones y comportamientos (Vasquez et al., 2020).

Figura 3. Comorbilidades asociadas al autismo (I)



Fuente: Obtenido y adaptado de La Asociación de PDA (2022).

1.2.3. Juegos como herramienta educativa

Los juegos son una herramienta educativa poderosa para enseñar habilidades sociales, cognitivas y emocionales a los niños con autismo (Gonzalez, 2018). Los juegos pueden ser

utilizados para fomentar la comunicación, la interacción social, la resolución de problemas y otras habilidades importantes para el desarrollo según lo menciona (Rieterapias, 2021)

El juego es concebido como una acción o actividad libre, intrínsecamente motivada que se lleva a cabo dentro de límites espaciales y temporales, de acuerdo con reglas libremente aceptadas, pero que, a su vez, pueden ser modificadas o creadas por el jugador. Para Garaidordobil y Fagoaga (2006), citado por Mendoza (2024) describen tres dimensiones del juego:

La primera es la *dimensión evolutiva* del juego abarca cómo este se manifiesta y evoluciona a lo largo de las etapas del desarrollo infantil, comenzando con juegos de ejercicio en la primera infancia, pasando por juegos simbólicos y reglados durante la niñez (Belloso, 2017) para posteriormente llegar a juegos más complejos y estructurados en la adolescencia.

En segundo es la *dimensión cognitiva*, el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo del niño, ya que promueve habilidades como la memoria, la atención y la lógica, permitiéndoles explorar, experimentar y comprender el mundo que les rodea (Molar, 2017).

Por último, la *dimensión socioemocional* del juego es crucial para el desarrollo socioemocional, dado que a través del juego los niños expresan emociones, aprenden a relacionarse con otros, comprenden normas sociales y desarrollan habilidades como la empatía y la cooperación (Mendoza, 2024).

1.2.4. Teoría del aprendizaje basado en juegos

El juego es el medio natural de desarrollo y autoexpresión del niño, es una herramienta terapéutica para la prevención y tratamiento de dificultades presentadas durante el desarrollo. Para Rieterapias (2021) jugar es la forma en que el niño o niña aprende lo que nadie puede enseñarle, es una forma en que explora y se orienta así mismo en el mundo real contemplado entre espacio-tiempo, en relación con las cosas, animales, estructuras y personas.

Además, según Tendlarz y Álvarez (2020) los juegos pueden aumentar la motivación intrínseca de los niños, lo que a su vez mejora su capacidad para aprender y retener información. De acuerdo con Zabala et al. (2020), el aprendizaje basado en juegos se refiere, a los diferentes tipos de aplicaciones de software que utilizan los juegos para el aprendizaje o enseñanza, el juego está muy vinculado con el aprendizaje y la capacidad comunicativa en la niñez. Por eso,

el juego es una herramienta terapéutica para tratar a niños con dificultades en el desarrollo de sus capacidades comunicativas.

Según Molar (2017) menciona como varios investigadores como Parsons, Charitos y Martakos, sugieren que, a través de ambientes virtuales los usuarios pueden practicar las habilidades de forma segura, evitando las consecuencias del mundo real que pueden llegar a ser peligrosas. Un ejemplo de ello es como los niños con trastorno del espectro autista (TEA) pueden practicar habilidades sociales y al mismo tiempo reducir el impacto de un posible fracaso social.

Además, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), sirven como una poderosa herramienta a la hora de potenciar y mejorar la comunicación de las personas con autismo. En la actualidad, existen muchas aplicaciones fáciles de utilizar, existiendo diversos sistemas operativos y plataformas que pueden ejecutar aplicaciones en diferentes dispositivos como, teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras personales, entre otras (Molar, 2017).

El aprendizaje basado en juegos, es una metodología que utiliza el juego (analógico o digital) original, adaptado de otros existentes o de creación propia, para desarrollar los aprendizajes y favorecer la adquisición de competencias (Pérez y Gómez, 2023). Incluso el Gobierno de Murcia mediante la Universidad de Murcia (2022) menciona que el uso en la educación con juegos sirve para facilitar el aprendizaje mediante la diversión, la interacción social, la participación activa y la motivación que genera las dinámicas y mecánicas del juego.

Para implementar el aprendizaje basado en juegos, los docentes deben tener información detallada sobre cada niño, incluyendo sus estrategias pedagógicas, intereses, habilidades y diagnósticos de TEA. Esto garantiza que cada niño tenga un aprendizaje significativo, potenciando todas las dimensiones y etapas de su desarrollo. Además, es crucial que los docentes reciban capacitación en esta área, para evitar frustraciones y sentimientos de impotencia cuando no se logran los resultados esperados con los niños con TEA (Florez et al., 2020).

El rol del docente, tal como lo expusieron Meneses y Monge (2001) y se citó en Molaguero (2024), establece que:

Al seleccionar un juego, el educador debe asegurarse de que las experiencias sean positivas. Debe ser hábil, tener iniciativa y comprensión para resolver favorablemente las situaciones que se presenten. Si un estudiante no logra resolver un reto o problema después de varios intentos, es recomendable que el educador sugiera retroceder al desafío anterior para guiar al estudiante en el manejo de la frustración (p. 115).

Sin embargo, Morrison (2005) considera que es crucial que el docente conozca su rol y disponga de las herramientas necesarias para adaptar el currículo a su propia didáctica a través del juego, como se detalla en la siguiente figura.

Figura 4. Rol de los docentes en el aprendizaje basado en juegos



Fuente: Obtenido y adaptado de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-en-juegos/> (2022).

Las nuevas tecnologías no son nuevas en el área de apoyo, como herramienta educativa y de comunicación para los alumnos con autismo. Desde hace varios años, se incorpora el uso del ordenador y las TIC como un recurso, un elemento más donde prevalecen las necesidades educativas de los alumnos, destacando como beneficios en el uso de las TIC según (Molar, 2017).

Entre los beneficios del uso de las TIC se encuentran: ofrecer un entorno controlable con respuestas altamente predecibles; presentar una estimulación multisensorial, especialmente visual, lo cual es positivo debido a la importancia de lo visual en el procesamiento cognitivo de las personas con TEA (Pérez y Gómez, 2023); su alta capacidad de motivación y refuerzo, que

ayuda a aumentar la atención y reducir la frustración ante los errores; favorecer el trabajo autónomo y el desarrollo de las capacidades de autocontrol; y ser un elemento de aprendizaje activo, destacando por su versatilidad, flexibilidad y adaptabilidad.

1.2.5. Manual de juegos como estrategia lúdica en la educación inclusiva

La relevancia del manual de juegos radica en el valor pedagógico que ofrece a los docentes, permitiéndoles implementar un proceso efectivo para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas (Patín, 2016).

A través de actividades como juegos al aire libre, ejercicios de atención y concentración, y juegos didácticos, el manual introduce nuevos métodos para mejorar el desarrollo motor de los estudiantes, facilitando así el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, este proceso contribuye a que los niños enfrenten sus miedos y establezcan relaciones con los demás. Este manual, considerado original y creado por la investigadora, ha sido posible gracias al apoyo de la comunidad educativa y se aplicará en dos fases para evaluar su efectividad (Cornago et al., 2013).

Incluso, el manual está diseñado para ser fácil de entender y con contenido accesible para niños con autismo, proporciona instrucciones sencillas y bien detalladas sobre como jugar un juego en particular, varía dependiendo del juego y la edad de los niños, comenzando por las reglas básicas donde se explican de manera clara y sencilla (Juvith, 2023). Los diferentes juegos están representados por ilustraciones y diagramas coloridos, con la finalidad de ayudar a visualizar las reglas y las diferentes acciones en el juego.

1.3. Marco conceptual

En esta sección de la investigación se definen los términos de mayor relevancia para este estudio:

Educación inclusiva: Desempeña un papel fundamental en la integración y apoyo a niños con autismo. Su propósito principal es maximizar el potencial de todos los estudiantes, sin tener en cuenta sus características individuales, garantizando igualdad de oportunidades y eliminando barreras en el ámbito educativo. De esta manera, busca convertirse en un recurso confiable y profesional que facilite el éxito académico y social de las personas con autismo (Jaramillo, 2023).

Autismo: La Confederación de Autismo de España, define a los TEA como “un trastorno de origen neurobiológico que afecta a la configuración del sistema nervioso y al funcionamiento cerebral, dando lugar a dificultades en dos áreas principalmente: la comunicación e interacción social y la flexibilidad del pensamiento y de la conducta” (Confederación de Autismo de España, 2021). Además, otro reto que se presenta, es que cada docente tiene distintos niveles de tolerancia y empatía hacia las actitudes que pueden tener los niños que tienen algún TEA. Sin embargo, varias entrevistas realizadas a madres y padres de niños con TEA, por la revista *Austims y Developmental Language Impairments* (Autismo y trastornos del desarrollo del lenguaje), se evidencia que corren el riesgo de ser excluidos de las escuelas (Delgado, 2021).

Juegos como herramienta educativa: En la edad preescolar, el juego es una actividad rectora que asegura la formación de elementos fundamentales para el progreso intelectual y personal del niño (Cornago et al., 2013). Además, ayuda al desarrollo de habilidades psicológicas como la comunicación delegativa, la función simbólica a nivel complejo, la actividad voluntaria, la regulación emocional y la personalidad desarrollo de habilidades psicológicas. Un estudio de Gonzalez (2018) manifiesta una perspectiva de desarrollo de posibilidades, en el cual los pequeños aprenden a jugar, imitar, observar y compartir actividades con los adultos. Es importante que los adultos apoyen a los niños en el desarrollo de sus lúdicas

Manual de juegos: El desafío de crear un manual de juegos didácticos para niños y niñas con autismo radica en diseñar actividades que les permitan adquirir habilidades motoras y destrezas, así como desarrollar valores como la honestidad, el compañerismo y el trabajo en equipo. De este modo, los niños y niñas son los principales beneficiarios, ya que adquieren conocimientos y habilidades con cada juego propuesto. Además, los docentes también se benefician al disponer de materiales fáciles de implementar en el aula.

Este manual está diseñado para motivar a los docentes de diferentes asignaturas a incorporar actividades lúdicas con mayor frecuencia en sus clases, con el objetivo de ayudar a los niños a aprender de manera motivadora, participativa y divertida (Paredes, 2020).

1.4. Marco jurídico

En el siguiente apartado se encuentra el sustento legal bajo el que se realiza la presente investigación.

1.4.1. Constitución de la República del Ecuador (CRE – 2008)

En nuestra norma suprema, en los artículos **26, 46 y 47**, se establece los derechos que tienen las personas, las niñas y niños y la sociedad en general con discapacidad, y sobre todo, la responsabilidad de garantizar, la igualdad, inclusión y bienestar en general por parte del Estado. También se asegurará la educación especializada para aquellos con discapacidad intelectual, fomentando sus capacidades a través de la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008).

1.4.2. Declaración de Salamanca sobre necesidades educativas especiales

Además, con la finalidad de dar cumplimiento a los principios aprobados en la Declaración de Salamanca, se exhorta a los países participantes a cumplir lo establecido en el numeral **19** de la política y organización; numeral **29** de la flexibilidad del programa de estudios; numeral **53** de la educación preescolar; y, numeral **59** de la asociación con los padres.

1.4.3. Convención sobre los Derechos de las personas con discapacidad

Así mismo, en el literal **b)** del artículo **24 Educación**, de la Convención de los Derechos de las personas con discapacidad, dispone que todas las personas con discapacidad, hagan uso efectivo de este derecho, tomando en consideración el lugar de su residencia.

1.4.4. Ley Orgánica de Discapacidades (LOD)

Por otra parte, en el artículo **24 Educación inclusiva**, de la Ley Orgánica de Discapacidad, se emiten los lineamientos correspondientes, a fin de que las autoridades competentes dentro de sus funciones y atribuciones, implementen los espacios y los establecimientos educativos, para las personas con necesidades de educación especial.

1.4.5. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

De la misma manera, en el literal **o)** del artículo **6 Obligaciones**, de la Ley de Educación Intercultural, se señala la obligación que tiene el Estado con las personas, a fin de que se dé estricto cumplimiento, a lo establecido en la presente Ley.

1.4.6. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Finalmente, en el numeral **3** del artículo **228** **Ámbito**, del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, se establece cuáles son las necesidades de educación especial que necesitan adaptaciones según su necesidad, para que puedan tener un servicio óptimo según su discapacidad.

Capítulo II

Metodología empleada

1.5. Metodología de la investigación

En la presente investigación se llevará a cabo con un enfoque mixto, a fin de investigar el impacto del uso de juegos como herramienta de enseñanza en la educación inclusiva de niños con autismo. Este enfoque, según Campos (2021) permitirá obtener una comprensión más completa y profunda de la efectividad del manual de juegos en la educación inclusiva para niños con autismo, así como de las experiencias y percepciones de los docentes y profesionales involucrados.

1.5.1. Enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo utilizado en esta investigación, según Cadena Iñiguez et al. (2017), tiene como objetivo profundizar en las experiencias y percepciones relacionadas con el diseño y la implementación del manual de juegos como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación inclusiva para niños con autismo.

Este enfoque se emplea para explorar las complejidades y matices de la interacción entre los participantes y el manual, así como para entender el contexto social, cultural y educativo en el que se lleva a cabo la práctica inclusiva.

1.5.2. Enfoque cuantitativo

El enfoque cuantitativo se enfoca en la recopilación y análisis de datos numéricos para obtener una comprensión objetiva y medible de fenómenos específicos (Mucha y Lora, 2021). Este enfoque utiliza métodos estadísticos y matemáticos con la finalidad de evaluar la eficiencia del manual de juegos en la educación inclusiva para niños con autismo en la Educación Básica Elemental.

Es decir que, mediante la encuesta realizada a los docentes y profesionales, nos permitirá recopilar, analizar e interpretar los resultados conseguidos. Mediante tablas, gráficos estadísticos y el correspondiente análisis de cada una de las preguntas, se conseguirá tener una mejor percepción del problema de investigación, a fin de presentar una propuesta acorde a las necesidades de los docentes y profesionales de la comunidad educativa.

1.6. Tipo de investigación

En este estudio se utilizará un enfoque de investigación descriptivo, que se enfoca en explorar y comprender fenómenos a partir de la perspectiva de los participantes en su entorno y en relación con los aspectos circundantes. Este enfoque según lo manifiesta Guerrero (2016), generalmente busca captar cómo los individuos o grupos investigados perciben y viven los eventos a su alrededor, indagando en sus experiencias y opiniones para entender cómo interpretan subjetivamente su realidad.

1.6.1. Elemento descriptivo

La investigación descriptiva es un enfoque metódico que se emplea para recopilar, examinar y exponer datos sobre fenómenos del mundo real, con el objetivo de describirlos en su entorno natural. Su propósito principal es ofrecer una representación precisa de lo que existe, fundamentándose en la información recolectada a través de encuestas y otros instrumentos de investigación (Stewart, 2023).

En el presente estudio, se utilizará una encuesta para recopilar datos de los docentes y profesionales. Con el fin de conocer las necesidades, la efectividad y la implementación del manual en niños con autismo, esta encuesta consta de preguntas abiertas y cerradas. Además, se emplearán técnicas de análisis descriptivo para resumir y presentar los resultados de las encuestas.

1.7. Método de investigación

1.7.1. Método teórico

Inductivo – deductivo

Este enfoque inductivo-deductivo, que va de lo específico a lo general, según Barros y Medina (2021) esto facilita la integración de un entendimiento profundo de las prácticas y necesidades en la educación inclusiva para niños con autismo con el razonamiento lógico y la formulación de hipótesis. Este método permite implementar intervenciones basadas en evidencia al recopilar y analizar datos cualitativos, proporcionando una comprensión holística de las experiencias y percepciones relacionadas con el diseño y la implementación del manual de juegos.

1.7.2. Método empírico

✓ Encuesta

En la presente investigación, se realizará una encuesta a 10 profesionales de Educación Básica Elemental (5 docentes y 5 profesionales), que trabajan con niños con autismo, a fin de conocer sus necesidades, experiencias y opiniones sobre el uso de juegos en la enseñanza aprendizaje en la educación inclusiva.

La presente encuesta consta de un total de 10 preguntas (5 cerradas y 5 abiertas), diseñadas para explorar diversos aspectos del uso de juegos en la educación de niños con autismo. Estas preguntas están centradas en la adaptación, desafíos y beneficios en la implementación de los juegos, y las recomendaciones para el desarrollo de un manual de juegos efectivo para los niños.

1.7.3. Método estadístico

❖ Población y muestra

Población. - En esta investigación, el grupo objetivo está compuesto por docentes y profesionales que trabajan en instituciones educativas para niños con autismo en el nivel de educación básica elemental. Esta selección se basa en su experiencia y conocimientos específicos en el trabajo con niños con autismo, así como en su capacidad para proporcionar información valiosa sobre el uso de juegos como herramienta didáctica en este entorno.

Muestra. - La muestra del estudio se elegirá a través de un muestreo intencional, también conocido como muestreo por conveniencia. Hernández (2021) manifiesta que esta muestra implica seleccionar participantes que cumplan con ciertos criterios de inclusión: deben ser personas informadas, reflexivas, comunicativas y dispuestas a colaborar en el estudio.

Tamaño de la muestra. - Se encuestará a un total de 11 participantes, distribuidos de la siguiente manera:

- ✓ 5 docentes que trabajan con niños con autismo en instituciones de educación básica elemental.
- ✓ 6 profesionales que proporcionen apoyo y servicios de intervención a niños con autismo en el contexto escolar.

1.8. Análisis de los resultados

1.8.1. Método estadístico

En el presente estudio se utilizó el instrumento de la encuesta, con la cual se obtuvo los siguientes resultados.

Encuesta realizada a docentes

Sección 1: Información demográfica

1. Género de los docentes:

Tabla 3. Género de los encuestados

Masculino	Femenino	Total
2	3	5
40%	60%	100%

Fuente: Elaboración propia

Análisis. - Según las respuestas recibidas, 2 docentes representados por el 40% son de género masculino, mientras que 3 docentes representados por el 60% son de género femenino.

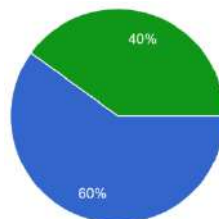
2. Rol que desempeña:

Tabla 4. Rol que desempeña

“Rol que desempeña”				
Educador/a especializado/a en TEA	Terapeuta (ocupacional, del habla, etc.)	Padre/madre o cuidador/a	Otro Docente	Total
3			2	5
60%			40%	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 1. Rol que desempeña



Nota. - Representa el rol que desempeñan los docentes.

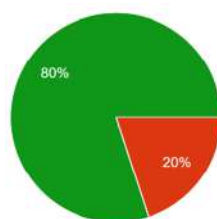
Resultados. - Según las respuestas recibidas, el 60% (3 docentes) son educadores especializados en TEA, mientras que el 40% (2 docentes) se identifica como otros (docentes).

Tabla 5. *Años de experiencia trabajando con niños con TEA*

“Años de experiencia o interactuando con niños con TEA”				
Menos de 1 año	1-3 años	4-6 años	Más de 6 años	Total
	1		4	5
	20%		80%	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2. *Años de experiencia trabajando con niños con TEA*



Nota. - Representa los años de experiencia trabajando con niños con TEA.

Resultados. - De los 5 docentes encuestados, el 20% (1 docente) seleccionó la opción b) 1-3 años, mientras que el 80% (4 docentes) optaron por la opción d) Más de 6 años.

Análisis. - Este resultado sugiere que, la mayoría de los docentes poseen una experiencia considerable trabajando o interactuando con niños con TEA, ya que han acumulado más de 6 años de experiencia en este ámbito. Esto indica un conocimiento profundo y una familiaridad significativa con las necesidades, características y estrategias efectivas para apoyar a este grupo de niños en el entorno educativo.

Conjuntamente, a pesar de que una minoría de maestros tienen entre 1 y 3 años de experiencia trabajando con niños con TEA, esta opción no fue tan popular como la que indica una experiencia más extensa en este campo. Sin embargo, es importante destacar que la experiencia de los maestros influye en su capacidad para comprender y abordar las necesidades de los niños con TEA y crear estrategias de enseñanza y apoyo efectivas. Por lo tanto, contar con docentes con diversos niveles de experiencia es ventajoso para proporcionar un entorno educativo inclusivo y de alta calidad para todos los niños con trastorno del espectro autista.

Sección 2: Experiencia y percepciones sobre los juegos:

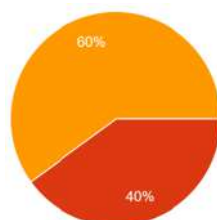
Pregunta 1. ¿Qué tipo de juegos considera más efectivos para fomentar la interacción social en niños con autismo?

Tabla 6. Tipo de juegos más efectivos para la interacción social

Juegos de mesa tradicionales	Juegos de roles y dramatización	Juegos de construcción y manipulación	Total
	2	3	5
	40%	60%	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 3. Tipo de juegos más efectivos para la interacción social



Nota. - Juegos efectivos para fomentar la interacción social en los niños.

Resultados. - De los 5 docentes encuestados, el 40% (2 docentes) seleccionaron la opción b) Juegos de roles y dramatización, mientras que el 60% (3 docentes) optaron por la opción c) Juegos de construcción y manipulación.

Análisis. - Estos resultados obtenidos, sugieren que tanto los juegos de roles y dramatización como los juegos de construcción y manipulación, son percibidos como efectivos para promover la interacción social en niños con autismo por parte de los docentes. Sin embargo, se puede observar una ligera preferencia por los juegos de construcción y manipulación, ya que fue la opción seleccionada por la mayoría de los docentes encuestados.

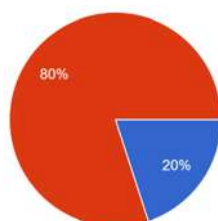
Pregunta 2. ¿Qué consideraciones tiene en cuenta al adaptar los juegos para niños con autismo en función de sus necesidades individuales?

Tabla 7. Consideraciones al adaptar los juegos para niños

Simplificar las reglas y estructurar el juego	Incorporar elementos sensoriales y visuales	Fomentar la competencia y la competitividad entre los niños	Total
1	4		5
20%	80%		100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 4. Consideraciones al adaptar los juegos para niños



Nota. - El gráfico representa las consideraciones al adaptar los juegos para niños

Resultados. - De los 5 docentes encuestados, el 20% (1 docente) seleccionaron la opción a) Simplificar las reglas y estructurar el juego, mientras que el 80% (4 docentes) optaron por la opción b) Incorporar elementos sensoriales y visuales.

Análisis. - Estos resultados sugieren, que la mayoría de los docentes consideran importante incorporar elementos sensoriales y visuales al adaptar los juegos para niños con autismo, como estrategia para satisfacer sus necesidades individuales. Esto incluye el uso de colores brillantes, imágenes visuales, texturas táctiles y sonidos armónicos, para hacer que los juegos sean más atractivos y accesibles para los niños con autismo.

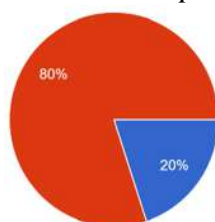
Pregunta 3. ¿Qué adaptaciones visuales crees que son esenciales para diseñar un manual de juegos?

Tabla 8. Adaptaciones visuales esenciales para diseñar un manual de juegos

Colores contrastantes y material visualmente estructurado	Uso de pistas visuales (como tarjetas o pictogramas)	Incorporación de señales visuales para orientación	Total
1	4		5
20%	80%		100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 5. Adaptaciones visuales esenciales para diseñar un manual de juegos



Nota. - Representa las adaptaciones visuales esenciales para diseñar un manual de juegos.

Resultados. - De los 5 docentes encuestados, el 20% (1 docente) seleccionaron la opción a) Colores contrastantes y material visualmente estructurado, mientras que el 80% (4 docentes) optaron por la opción b) Uso de pistas visuales (como tarjetas o pictogramas).

Análisis. - Estos resultados sugieren, que la mayoría de los docentes consideran que el uso de pistas visuales, como tarjetas o pictogramas, es esencial para diseñar un manual de juegos adecuado para niños con autismo. Este enfoque permite proporcionar información visual clara y concreta que puede ayudar a los niños con autismo a comprender las reglas del juego, seguir las instrucciones y participar de forma efectiva en estas actividades.

Por otro lado, aunque una minoría de docentes considera importante el uso de colores contrastantes y material visualmente estructurado, esta opción no fue tan ampliamente seleccionada como el uso de pistas visuales.

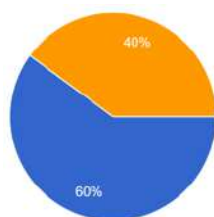
Pregunta 4. ¿Qué aspecto consideras más importante al diseñar los juegos?

Tabla 9. *Aspecto más importante al diseñar los juegos*

Estimular habilidades cognitivas, motoras y de comunicación	Fomentar la resolución de problemas	Promover la interacción social	Total
3		2	5
60%		40%	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 6. *Qué aspecto consideras más importante al diseñar los juegos*



Nota. - Representa los aspectos más importantes al diseñar los juegos.

Resultados. - De los 5 docentes encuestados, el 60% (3 docentes) seleccionaron la opción a) Estimular habilidades cognitivas, motoras y de comunicación, mientras que el 40% (2 docentes) optaron por la opción c) Promover la interacción social.

Análisis. - Estos resultados indican que la creación de juegos que fomenten las habilidades cognitivas, motoras y de comunicación en los niños con autismo es crucial para los maestros. Esto demuestra una preocupación por el desarrollo completo de los niños, que incluye aspectos como el pensamiento, la coordinación motora y las habilidades de comunicación, que son esenciales para su desarrollo global.

Sin embargo, aunque una minoría de docentes cree que el diseño de juegos es importante para fomentar la interacción social, esta opción no fue tan ampliamente seleccionada como el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y de comunicación.

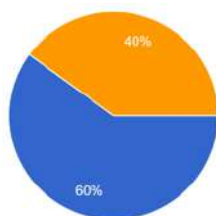
Pregunta 5. ¿Desde su experiencia como docente, considera que es fundamental contar con un manual de juegos en la clase?

Tabla 10. *Considera fundamental contar con un manual de juegos*

Es necesario e importante contar con un manual	No es recomendable	Se puede realizar otras actividades	Total
3		2	5
60%		40%	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 7. *Considera fundamental contar con un manual de juegos*



Nota. - El gráfico representa que es fundamental contar con un manual de juegos en la clase.

Resultados. - De los 5 docentes encuestados, el 60% (3 docentes) seleccionaron la opción a) Es necesario e importante contar con un manual, mientras que el 40% (2 docentes) optaron por la opción c) Se puede realizar otras actividades.

Análisis. - Estos resultados obtenidos sugieren, que la mayoría de los docentes consideran fundamental contar con un manual de juegos en las clases para niños con autismo. Es decir, valoran la utilidad y la efectividad de este recurso como herramienta para facilitar el

aprendizaje, promover la participación y fomentar el desarrollo de habilidades en los niños con autismo, según sus necesidades específicas.

Por otro lado, aunque una minoría de docentes considera que se puede realizar otras actividades en lugar de utilizar un manual de juegos, esta opción no fue tan ampliamente seleccionada como la opción que resalta la importancia de contar con un manual de juegos. Sin embargo, un manual de juegos en la clase proporciona una estructura, una estimulación y varias oportunidades de aprendizajes significativos. Además, considero que es necesario tener en cuenta las necesidades individuales de cada niño y adaptar las actividades según corresponda, con la finalidad de garantizar su participación y bienestar en el entorno educativo.

Encuesta realizada a profesionales

Sección 1: Información demográfica

1. Género de los profesionales:

Tabla 11. *Género de los profesionales encuestados*

Masculino	Femenino	Total
0	6	6
0%	100%	100%

Fuente: Elaboración propia

Análisis. - Según las respuestas recibidas en la presente encuesta, 6 profesionales representados por el 100% son de género femenino.

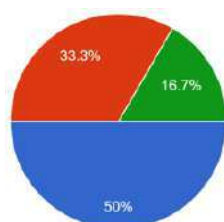
2. Rol que desempeña:

Tabla 12. *Rol que desempeña*

"Rol que desempeña"				
Educador/a especializado/a en TEA	Terapeuta (ocupacional, del habla, etc.)	Padre/madre o cuidador/a	Otro Docente	Total
3	2		1	6
50%	33.3%		16.7%	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 8. Rol que desempeña



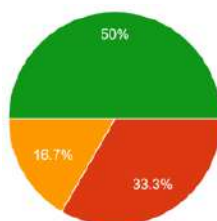
Nota. - Representa el rol que desempeñan los profesionales.

Tabla 13. Años de experiencia trabajando con niños con TEA

“Años de experiencia o interactuando con niños con TEA”				
Menos de 1 año	1-3 años	4-6 años	Más de 6 años	Total
	2	1	3	6
	33.3%	16.7%	50%	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 9. Años de experiencia trabajando con niños con TEA



Nota. - Representa los años de experiencia trabajando con niños con TEA.

Sección 2: Experiencia y percepciones sobre los juegos

Pregunta 1. ¿Cuál es su perspectiva sobre el uso de juegos como herramienta de enseñanza para niños con autismo?

Respuestas:

- 1.- Bien.
- 2.- El aprendizaje a través del juego cumple los objetivos de adquisición del conocimiento de manera natural y rápida.
- 3.- Mejorar la comunicación y aumentar la interacción.
- 4.- El juego constituye un recurso de gran importancia para el proceso de enseñanza - aprendizaje ya que permite experimentar, desarrollar habilidades cognitivas y comunicativas en los estudiantes.

5.- Considero que, para el espectro, se debe considerar qué tipo de juegos usar, dependiendo el grado también que tenga el niño, los juegos sensitivos, de armar, musicales son buenas opciones, se debe evitar los juegos de roles.

6.- Que puedan aprender de forma lúdica, disfrutando sin frustración.

Análisis. - Para realizar el presente análisis según las respuestas obtenidas, nos enfocaremos en identificar varios temas y tendencias fundamentales:

Perspectiva general positiva. - La mayoría de las respuestas sugieren una perspectiva muy positiva, respecto al uso de juegos como herramienta de enseñanza para niños con autismo. La primera respuesta es simple pero significativa, indicando que el uso de juegos para estos niños es considerado “bien”.

Beneficios del aprendizaje a través del juego. - La segunda respuesta señala que el juego puede cumplir los objetivos de adquisición de conocimiento de manera natural y rápida, sugiriendo que el juego es un medio efectivo y eficiente para el aprendizaje. La cuarta respuesta también enfatiza que el juego constituye un recurso importante para el proceso de enseñanza – aprendizaje, permitiendo experimentar y desarrollar habilidades cognitivas y comunicativas en los estudiantes.

Mejorar la comunicación y la interacción. - La tercera respuesta menciona específicamente estos beneficios, indicando que los juegos pueden fomentar la comunicación y la interacción social, aspectos cruciales para el desarrollo de niños con autismo.

Selección cuidadosa de los juegos. - Uno de los profesionales sugirió que, para niños en el espectro con autismo, es importante considerar qué tipo de juegos usar según el grado y las necesidades del niño. La quinta respuesta, indica que juegos sensoriales, de construcción y musicales pueden ser buenas opciones, mientras que se debería evitar juegos de roles, probablemente porque podrían ser más desafiantes para algunos niños con autismo.

Aprendizaje lúdico y sin frustración. - Finalmente, la sexta respuesta enfatiza la importancia de que los niños aprendan mientras se divierten. Este aspecto es crucial porque indica que el juego no debe causar estrés o incomodidad y debe ser una experiencia positiva adaptada a las habilidades y preferencias de los niños.

Conclusión general. - En resumen, el análisis de estas respuestas obtenidas, señalan que el uso de juegos como herramienta de enseñanza para niños con autismo, es bien visto por los profesionales encuestados. Los beneficios incluyen, la adquisición de conocimientos de manera natural, la mejora de la comunicación e interacción, y la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas y comunicativas. Además, la selección cuidadosa de juegos y el enfoque lúdico y sin

frustración, son elementos críticos para asegurar que el juego sea una herramienta efectiva y positiva para el aprendizaje de niños con autismo.

Pregunta 2. ¿Qué tipo de juegos considera más beneficiosos para promover la interacción social en niños con autismo?

Respuestas:

- 1.- Atención.
- 2.- Juegos de socialización.
- 3.- Motrices, circulares.
- 4.- Juegos sensoriales.
- 5.- El deporte de grupo, simón dice, juegos de bloques o armar, juegos de memoria.
- 6.- Juegos entre pares.

Análisis: Para realizar el presente análisis, nos enfocaremos en las diversas categorías de juegos efectivas para fomentar la interacción social:

Juegos de socialización directa. - La segunda respuesta menciona directamente los “juegos de socialización”, como beneficiosos para promover la interacción social. Estos juegos están diseñados específicamente para alentar a los niños a interactuar entre sí y pueden incluir actividades que requieran colaboración y comunicación.

Juegos motrices y circulares. - La tercera respuesta destaca los juegos motrices y circulares como formas de promover la interacción social. Los juegos motrices, que implican actividad física y movimiento, son útiles para facilitar la interacción entre niños con autismo, especialmente en contextos donde la comunicación verbal es limitada. Los juegos circulares, involucrar a todos los participantes en el círculo, con la finalidad de fomentar la interacción.

Juegos sensibles y deportivos. - La cuarta respuesta sugiere el uso de juegos sensoriales, mientras que la quinta respuesta destaca los deportes de grupo, “Simón dice”, juegos de bloques o armar, y juegos de memoria. Los juegos sensoriales, son beneficiosos para niños con autismo, ya que implica el uso de diferentes sentidos y son altamente estimulantes. Mientras que, los deportes de grupo, fomentan la participación de todos los niños y son útiles para promover la interacción social.

Juegos entre pares. - La sexta respuesta menciona la importancia de los juegos entre pares. No solo porque mejora la relación entre los niños, sino que también, porque adquieren habilidades en un ambiente más tranquilo.

Importancia de la atención y la participación. - La primera respuesta menciona “atención”, como un aspecto importante para promover la interacción social. Esto sugiere que la atención y el enfoque en esta actividad es fundamental para el éxito de los juegos sociales, específicamente para niños con autismo, que pueden tener dificultades para mantener la atención en entornos sociales.

Conclusión general. - Según el análisis de estas respuestas, los profesionales encuestados creen que varios tipos de juegos son buenos para fomentar la interacción social en los niños con autismo. Estos incluyen juegos entre pares, deportes en grupo, juegos motrices y sensoriales y juegos de socialización. Además, se destaca que la participación activa y la atención son esenciales para el éxito de estos juegos en fomentar la interacción social.

Pregunta 3. ¿Cómo evalúa el progreso y el aprendizaje de los niños con autismo durante las actividades de juego?

Respuestas:

- 1.- Proceso de socialización.
- 2.- Basándome en la observación de sus respuestas.
- 3.- Bueno.
- 4.- El juego permite la interacción entre sus pares.
- 5.- Las respuestas no solo que determinan el juego, sino el grado de comprensión, memoria y retentiva.
- 6.- Usando check list de lista de objetivos.

Análisis: Para realizar el presente análisis, nos enfocaremos en diversos enfoques y criterios utilizados para medir el progreso y el aprendizaje de los niños:

Evaluación del Proceso de Socialización. - La primera respuesta, sugiere que el proceso de socialización es un factor clave para evaluar el progreso. Esto indica que, los profesionales pueden observar cómo los niños interactúan con sus pares y con los adultos durante las actividades de juego para determinar su progreso en términos de habilidades sociales.

Observación de respuestas y conductas. - Según la segunda respuesta, es posible evaluar el progreso y el aprendizaje observando las respuestas de los niños. La observación de las reacciones, los comportamientos y los patrones de interacción durante las actividades de juego es parte de este método para detectar mejoras o cambios en el aprendizaje y la socialización.

Evaluación general del desempeño. - La tercera respuesta simplemente menciona “bueno”, lo que se podría interpretar como una evaluación general positiva del progreso y el aprendizaje durante las actividades del juego, por parte del profesional.

Interacción y grado de comprensión. - La cuarta respuesta destaca que el juego permite la interacción entre pares, mientras que la quinta respuesta sugiere que las respuestas de los niños, no solo determinan el desarrollo en el juego, sino también el grado de comprensión, memoria y retentiva. Estas observaciones, indican que la interacción, la capacidad de comprender, recordar reglas y acciones, son factores importantes para evaluar el progreso.

Uso de listas de verificación (Checklists). - La sexta respuesta menciona el uso de listas de objetivos, también conocidas como listas de control, para evaluar el progreso. Este método implica una evaluación estructurada basada en criterios específicos que el profesional puede usar para evaluar el avance en habilidades específicas. Esto proporciona una forma más objetiva de evaluar el progreso durante las actividades del juego.

Conclusión general. - El análisis de estas respuestas indica que los profesionales utilizan varios enfoques para evaluar el progreso y el aprendizaje de los niños con autismo, durante las actividades del juego. Estos incluyen, el proceso de socialización, la observación de respuestas y conductas, la evaluación general del desempeño, la interacción y el grado de comprensión, así como el uso de checklists para medir el progreso de manera más estructurada. Cada enfoque ofrece una perspectiva valiosa para comprender y medir el progreso de los niños con autismo en el contexto de actividades lúdicas.

Pregunta 4. ¿Cuál es su opinión sobre el potencial de diseñar un manual de juegos, como herramienta de enseñanza para niños con autismo en la Educación Básica Elemental?

Respuestas:

- 1.- Bien.
- 2.- Apuesto excelentes resultados. A esta metodología.
- 3.- Es vital porque el niño con autismo debe aprender primero a crear un vínculo y el juego es la mejor herramienta para iniciar.

4.- El diseño de un manual de juegos como una herramienta de enseñanza sería de gran importancia ya que favorece la aplicación de estrategias lúdicas en el aula de clases.

5.- No creo que pueda haber un manual de juegos como tal, pero sí ejercicios que sirvan de estímulo generales, porque cada caso es diferente, al menos que sea un manual de procesos o estrategias.

6.- Es una buena estrategia.

Análisis: Para realizar el presente análisis, nos enfocaremos en el consenso positivo, aunque con matices y consideraciones importantes:

Opinión positiva general. - La mayoría de las respuestas indican una actitud positiva hacia la idea de diseñar un manual de juegos para niños con autismo. La primera respuesta simplemente dice “Bien”, mientras que la segunda señala que se apuestan excelentes resultados a esta metodología. Estas respuestas sugieren que existe una aceptación general, sobre el potencial de un manual de juegos como herramienta de enseñanza.

Beneficios del juego para el aprendizaje y la interacción social. - La tercera respuesta destaca la importancia del juego para establecer vínculos, afirmando que el juego es la mejor herramienta para iniciar una conexión en niños con autismo. Esto refuerza la idea de que el juego es un medio efectivo para fomentar la interacción social y el aprendizaje. La cuarta respuesta, subraya la importancia del manual de juegos para la aplicación de estrategias lúdicas en el aula, lo cual es esencial para el aprendizaje en un entorno educativo básico.

Diferencias en las necesidades de los niños con autismo. - Sin embargo, la quinta respuesta introduce una nota de cautela, sugiriendo que un manual de juegos como tal podría ser difícil de implementar, debido a las diferencias entre los niños con autismo. Este profesional propone que un manual de procesos o estrategias generales podría ser más adecuado, teniendo presente la necesidad del niño.

El juego como estrategia educativa efectiva. - La sexta respuesta califica la creación de un manual de juegos, como una buena estrategia, reafirmando la opinión positiva general, hacia el uso del juego como herramienta de enseñanza para niños con autismo.

Conclusión General. - El análisis de estas respuestas indica que la mayoría de los profesionales encuestados, tienen una opinión positiva respecto al potencial de diseñar un manual de juegos como herramienta de enseñanza para niños con autismo en la Educación Básica Elemental. Los beneficios percibidos incluyen, la promoción de vínculos y la facilitación de estrategias lúdicas en el aula, aunque se reconoce que las necesidades

individuales pueden requerir un enfoque flexible. La principal consideración que surge, es la necesidad de adaptar el manual a las características únicas de cada niño con autismo, para asegurar la eficacia y la inclusión.

Pregunta 5. ¿Qué recomendaciones daría para la integración efectiva de juegos en el currículo de educación inclusiva para niños con autismo?

Respuestas:

- 1.- Lúdico.
- 2.- Que sea utilizado en su diario entorno.
- 3.- Lo principal es observar al niño y el nivel para determinar el tipo de juego apropiado para su edad y grado de autismo.
- 4.- Establecer metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes.
- 5.- Creo que dinámicas grupales, previas al inicio de las clases, considerar las limitaciones y posibilidades de adaptaciones a los cambios y manejo de frustración de cada caso, la apertura del grupo a la inclusión, con estos datos, empezaría por juegos de armar, de caminar de puntas, sensoriales hasta llegar a juegos de tablero o con tarjetas.
- 6.- Conocer las diferencias de cada estudiante y se potencialice sus capacidades.

Análisis: Para realizar el presente análisis, hay que tener en cuenta varios enfoques y sugerencias clave, para lograr un entorno de enseñanza exitoso e inclusivo:

Enfoque lúdico y basado en el entorno del niño. - La primera respuesta simplemente menciona “Lúdico”, lo que indica que los juegos deben ser divertidos y atractivos para los niños. La segunda respuesta sugiere que los juegos deben ser utilizados en el entorno diario del niño, lo que puede ayudar a aumentar la familiaridad y la comodidad con las actividades. Esto demuestra que los juegos deben estar relacionados con el entorno del niño y satisfacer sus intereses.

Observación del niño y adaptación a sus necesidades. - La tercera respuesta enfatiza que es crucial observar al niño para determinar el tipo de juego adecuado para su edad y grado de autismo. Este enfoque reconoce que el espectro del autismo incluye una amplia variedad de habilidades y necesidades y subraya la necesidad de adaptar los juegos a las características únicas de cada niño.

Metodologías activas para el aprendizaje significativo. - La cuarta respuesta sugiere que el uso de metodologías activas que fomenten el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades blandas es sugerido por la cuarta respuesta. Esto significa que los juegos deben ser parte de la educación porque fomentan la participación activa y la interacción social y fomentan el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación.

Dinámicas grupales y consideración de limitaciones. - La quinta respuesta enfatiza la importancia de las dinámicas grupales antes de comenzar las clases, considerando las limitaciones y las opciones de adaptación para cada situación. Este experto aconseja que los niños comiencen con juegos básicos como armar y juegos sensoriales antes de pasar a juegos más complejos como tableros o tarjetas. Este método reconoce que las actividades deben adaptarse a la respuesta de los niños y su nivel de comunidad.

Conocer y potenciar las capacidades de los estudiantes. - La sexta respuesta enfatiza la importancia de conocer las diferencias de cada estudiante y de potenciar sus capacidades. Esto sugiere que los juegos deben ser diseñados para resaltar las fortalezas de cada niño y abordar sus necesidades individuales, permitiendo un crecimiento personal y académico equilibrado.

Conclusión general. - El análisis de estas respuestas indica que las recomendaciones para la integración efectiva de juegos en el currículo de educación inclusiva para niños con autismo, incluyen un enfoque lúdico, adaptaciones basadas en las necesidades individuales del niño, metodologías activas para el aprendizaje significativo, y consideración de limitaciones y posibilidades de adaptación.

1.9. Herramientas de Análisis

La herramienta de análisis FODA, permite realizar un análisis objetivo de las variables empleadas en la evaluación del entorno de una Institución Educativa; indica cuatro estrategias alternativas distintas, además, determinan el grado de desempeño en el contexto en que se desenvuelve y las estrategias más efectivas para alcanzar su desarrollo institucional (Mujica Sequera, 2016).

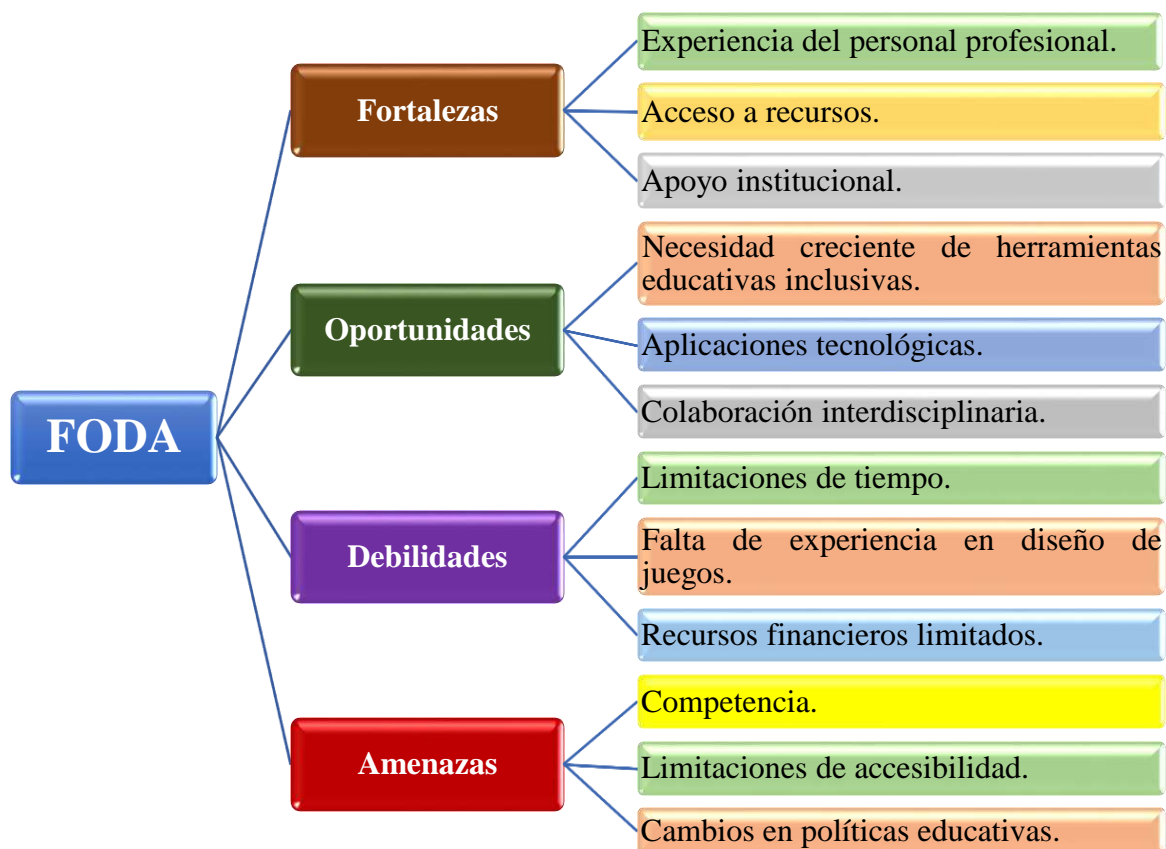
El análisis FODA, proporciona una visión integral de los factores internos y externos (Barragán y González, 2022). Estos factores pueden influir en la elaboración y aplicación del manual de juegos para niños con autismo en la Educación Básica Elemental. Al identificar y aprovechar las fortalezas y oportunidades, así como abordar las debilidades y amenazas, se

puede desarrollar un manual efectivo y relevante que contribuya significativamente al aprendizaje y desarrollo de los niños con autismo en entornos educativos inclusivos.

Sin embargo, a través del análisis CAPA, que para Stamer (2023) es una herramienta diseñada para aplicarla en la mejora continua, permitirá prevenir y corregir cualquier problema que se presente durante la elaboración del manual de juegos para niños con autismo.

a) Análisis FODA para la elaboración del manual de juegos:

Figura 5. Análisis FODA



Fuente: Elaboración propia

b) Análisis CAPA para la elaboración del manual de juegos:

Potenciar las fortalezas:

1. *Programas de Desarrollo Profesional.* - Ofrecer programas de capacitación y desarrollo profesional, diseñados para docentes con experiencia en educación inclusiva.

2. **Creación de Plataformas de Recursos.** - Crear plataformas de recursos en línea que contengan materiales educativos, herramientas de evaluación, adaptaciones curriculares y recursos multimedia.
3. **Implementación de Políticas de Inclusión.** - Fomentar la implementación de políticas institucionales que promuevan la inclusión educativa.

Aprovechar las oportunidades:

1. **Creación de material didáctico inclusivo:** crear materiales y recursos educativos adaptados a los niños con autismo.
2. **Crear juegos y aplicaciones educativas.** - Usar las habilidades tecnológicas para crear juegos interactivos, aplicaciones para teléfonos móviles y plataformas en línea.
3. **Formar equipos de trabajo multidisciplinarios.** - con profesionales de diversos campos, como educación especial, psicología, terapia ocupacional y creación de juegos para niños con autismo.

Corregir las debilidades:

1. **Planear y priorizar.** - Crear un cronograma detallado que describa los objetivos, las tareas y los plazos para el desarrollo del manual de juegos.
2. **Capacitación.** - Dar al equipo de investigación capacitación y formación en diseño de juegos, incluidos cursos en línea y talleres prácticos.
3. **Buscar financiación externa.** - Investigar opciones de financiamiento externo mediante becas y patrocinios corporativos.

Afrontar las amenazas:

1. **Diferenciación.** - Identificar y destacar las características distintivas y el valor agregado del manual de juegos en comparación con otras herramientas y métodos educativos disponibles en el mercado.
2. **Diseño que se enfoca en los niños.** - Al desarrollar el manual de juegos, asegurarse de que esté adaptado a las necesidades, preferencias y habilidades de los niños con autismo, priorizar el diseño centrado en los niños.

- 2. Adaptabilidad y flexibilidad.** - Mantener una mentalidad adaptable y adaptable para responder a los cambios en las políticas educativas, ajustar estrategias y enfoques para cumplir con los objetivos de la educación y brindar apoyo a los niños con autismo.

Capítulo III

3. Desarrollo de la propuesta

3.1 Título de la propuesta

“Implementación de un Manual de Juegos como Herramienta de Enseñanza-Aprendizaje en la Educación Inclusiva, para niños con Autismo en la Educación Básica Elemental”.

3.2 Objetivo de la propuesta

Diseñar un manual de juegos como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación inclusiva, para niños con autismo en la Educación Básica Elemental.

3.3 Descripción de la propuesta

El objetivo principal de este estudio es crear un manual de juegos para niños con autismo en la educación básica elemental para mejorar su experiencia educativa y promover su inclusión en el entorno escolar. La idea de que el juego es una actividad intrínsecamente motivadora y significativa para los niños, que les permite explorar, aprender e interactuar socialmente de una manera divertida y lúdica es la base de la propuesta. Por lo tanto, crear un manual de juegos adaptado a las necesidades y características de los niños con autismo proporciona una plataforma efectiva para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en un entorno inclusivo.

Estructura del manual. - El manual está dividido en cuatro secciones, cada una de las cuales abarca una variedad de áreas de desarrollo y habilidades, según lo siguiente:

Sección 1 (Juegos para el desarrollo de habilidades sociales).

Sección II (Juegos para el desarrollo de habilidades comunicativas).

Sección III (Juegos para el desarrollo de habilidades cognitivas).

Sección IV (Juegos para el desarrollo de habilidades motoras).

3.4 Factibilidad de aplicación

La Propuesta: “Diseño de un manual de juegos como herramienta de enseñanza aprendizaje en la Educación Inclusiva, para niños con autismo en la Educación Básica Elemental”, presenta una alta factibilidad de aplicación, debido a los siguientes factores:

Relevancia y necesidad. - Existe una necesidad significativa de herramientas educativas adaptadas para niños con autismo en entornos inclusivos. El desarrollo de un manual de juegos diseñado específicamente para este propósito es altamente relevante y necesario dada la prevalencia del autismo y la importancia de la inclusión educativa.

Recursos disponibles. - Los recursos que se requieren para llevar a cabo esta propuesta son relativamente fáciles de obtener. Los materiales para crear los juegos son simples y accesibles, y para el diseño e implementación del manual, es posible contar con la colaboración de docentes y profesionales de la educación inclusiva.

Apoyo institucional. - La creciente conciencia de la importancia de la inclusión educativa y el apoyo a iniciativas que promuevan la igualdad de oportunidades en la educación proporcionarán un respaldo institucional sólido para la aplicación de esta propuesta. Además, las políticas educativas que fomentan la inclusión facilitan el uso del manual de juegos en las escuelas.

Viabilidad técnica. - La creación y ejecución de un manual de juegos no requiere infraestructura ni tecnologías sofisticadas. El diseño de los juegos puede ajustarse a las habilidades y recursos disponibles en cada contexto educativo, lo que aumenta la viabilidad técnica de la propuesta.

Propuesta

El manual de juegos para niños con autismo en la educación inclusiva está destinado a brindar a los educadores, terapeutas y familias herramientas útiles y útiles para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de los niños con autismo tanto en el entorno escolar como en casa.

Este manual incluye juegos que se han seleccionado y adaptado para satisfacer las necesidades únicas de los niños con autismo. Se enfocan en el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas, cognitivas y motoras de una manera divertida y estimulante.

El manual de juegos actual, permitirá a los niños y niñas con autismo desarrollar sus habilidades sociales y creer en sí mismos. Según Huanca y Torrejón (2010), el juego no solo es un medio de diversión, sino que también ayuda a establecer relaciones afectivas entre niños y niñas con autismo, creando un ambiente de confianza en el que pueden expresar sus pensamientos y emociones.

La inclusión de niños con autismo en entornos educativos regulares es esencial para su desarrollo integral, pero requiere métodos educativos adaptados a sus necesidades específicas. El proyecto actual plantea la creación de un manual de juegos para niños con autismo en la educación básica elemental con el objetivo de mejorar su experiencia educativa y fomentar su inclusión en el entorno escolar. Para garantizar que todos los niños con autismo tengan acceso a una educación de alta calidad, debemos ayudar a desarrollar planes de educación inclusivos para estos niños.

La población objetivo de esta propuesta son niños con autismo en la etapa de educación básica elemental (aproximadamente de 6 a 8 años de edad), que se encuentran matriculados en centros educativos con un enfoque inclusivo.

El autismo es un trastorno del neurodesarrollo que afecta a la comunicación, la interacción social y el comportamiento de quienes lo padecen. La inclusión de niños con autismo en el entorno educativo regular es esencial para su desarrollo integral, pero requiere enfoques pedagógicos adaptados a sus necesidades específicas. En este contexto, el diseño de un manual de juegos dirigido a niños con autismo en la educación básica elemental, se presenta como una estrategia prometedora. Este manual tiene como objetivo proporcionar actividades lúdicas y educativas que favorezcan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, y la participación activa en el aula inclusiva, dividida en secciones con material accesible para la sección propuesta:

Sección I

1. Juegos para el desarrollo de Habilidades Sociales



Sección II

2. Juegos para el Desarrollo de Habilidades



Sección III

3. Juegos para el Desarrollo de Habilidades Cognitivas



Sección IV

1. Juegos para el Desarrollo de Habilidades Motoras



Fuente: Elaboración propia

3.5 Resultados esperados en la aplicación de la propuesta

Se busca crear un manual de juegos adaptado a las necesidades únicas de los niños con autismo en la educación básica elemental. Este manual incluye una amplia gama de juegos y actividades destinados a mejorar las habilidades cognitivas, sociales y emocionales de los niños y a fomentar su participación activa en un entorno educativo inclusivo. Además, brinda oportunidades para el desarrollo del lenguaje, la comunicación, la interacción social, la resolución de problemas y otras habilidades esenciales para su desarrollo integral.

Se espera que la implementación de este manual también ayude a los juegos a incluir a los niños con autismo en el entorno educativo. El manual fomentará su participación activa en el aula y fomentará relaciones positivas con sus compañeros y profesores al proporcionar actividades adaptadas a sus necesidades. Otro aspecto a tener en cuenta es que tanto los niños como los maestros y sus familias lo vean como una herramienta útil y efectiva para apoyar el aprendizaje y el desarrollo de los niños con autismo. Es importante que lo incorporen con frecuencia en sus prácticas educativas y en el hogar.

Finalmente, se espera que los resultados positivos del manual de juegos se mantengan a lo largo del tiempo y que su uso se mantenga de manera sostenida en los entornos educativos. Por lo tanto, será necesario que los profesionales de la educación reciban capacitación continua. Considerando que la implementación de esta propuesta aumentará el conocimiento científico y pedagógico en el campo de la educación inclusiva para niños con autismo. Además, servirá como base para futuras investigaciones para crear políticas y prácticas educativas más inclusivas y efectivas.

3.6 Conclusiones

Luego del estudio e investigación correspondiente, se establecen las siguientes conclusiones

- El juego es una herramienta esencial en la educación inclusiva para niños con autismo. Los hallazgos de la tesina actual confirman que los juegos pueden ayudar a los niños con autismo a mejorar la interacción social, mejorar la comunicación, fomentar el desarrollo cognitivo y motor y proporcionar un entorno de aprendizaje divertido y significativo.
- En la Educación Básica Elemental, el manual de juegos demostró ser una herramienta efectiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al incluir una variedad de juegos adaptados a las necesidades y capacidades de los niños con autismo, el manual permite

a los educadores abordar diversos objetivos pedagógicos y proporcionar actividades adecuadas para el desarrollo integral de estos niños.

- El diseño del manual de juegos señaló la importancia de la adaptabilidad y la flexibilidad. El manual debe ser adaptable debido a la diversidad de necesidades de los niños con autismo, lo que permite a los educadores adaptar las actividades y las metodologías según las características únicas de cada niño.
- El manual de juegos ha demostrado ser efectivo y popular, y los educadores y profesionales están dispuestos a incorporarlo en los planes de estudios de educación inclusiva. La mayoría de los encuestados destacaron los beneficios del manual para el proceso educativo y dijeron que debería ser parte de las actividades de enseñanza diarias.
- La aplicación efectiva del manual de juegos requiere un enfoque centrado en el niño, con un fuerte énfasis en la observación, la evaluación continua y la adaptabilidad a las necesidades cambiantes de los niños con autismo. Es necesario capacitar y apoyar a los educadores para maximizar el impacto del manual en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La presente tesina concluye con el diseño de un manual de juegos para niños con autismo, como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación básica elemental. Este manual sería un importante aporte a la promoción de la educación inclusiva y al desarrollo integral de estos niños a través de una implementación cuidadosa y adaptable. El objetivo de este manual es mejorar la experiencia educativa y promover el bienestar y la inclusión de los niños con autismo.

3.7 Recomendaciones

Las siguientes recomendaciones son útiles para implementar el manual de juegos de manera efectiva y mejorar la educación inclusiva para niños con autismo: Tomando en cuenta los hallazgos del estudio actual sobre el diseño y la aplicación de un manual de juegos como herramienta de enseñanza-aprendizaje para niños con autismo en la Educación Básica Elemental:

- ✓ El manual de juegos debe ser adaptable y adaptable para adaptarse a las necesidades y habilidades de cada niño con autismo. Esto incluye agregar elementos visuales y sensoriales, una variedad de juegos que fomentan las habilidades sociales, cognitivas y

motoras, y simplificar las reglas para que sean más accesibles. para garantizar un enfoque integral en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- ✓ Proporcionar capacitación a los educadores sobre cómo usar el manual de juegos, técnicas y buenas prácticas para trabajar con niños con autismo. Para ayudar a los docentes a usar el manual de manera efectiva, es decir, realizar sesiones de capacitación específicas, talleres prácticos y recursos educativos. Además, los educadores deben trabajar juntos y compartir conocimientos para mejorar la educación inclusiva y el uso del manual de juegos.
- ✓ Para evaluar la eficacia del manual de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se deben establecer procesos de evaluación continuos. Esto implica monitorear el progreso del niño, usar listas de verificación y obtener comentarios de los educadores y padres de familia. Para asegurarse de que el manual siga siendo relevante y efectivo para la educación inclusiva de los niños con autismo, la implementación del manual debe ser flexible, permitiendo cambios y ajustes según sea necesario para satisfacer las necesidades cambiantes y los resultados de la evaluación.
- ✓ Para obtener orientación adicional sobre el diseño y la implementación del manual de juegos, es necesaria la intervención de profesionales especializados en autismo, psicología infantil y educación especial. Esto ayuda a garantizar que el manual satisfaga las necesidades únicas de los niños con autismo de manera efectiva. Además, es esencial establecer asociaciones con instituciones educativas y organizaciones de apoyo para obtener recursos adicionales y asistencia técnica para la implementación del manual.

3. Referencias bibliográficas

- Artigas, J., y Paula, I. (2012). *El autismo 70 años despues de Leo Karner y Hans Asperger*. Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría, 32(115), 567-587: <https://dx.doi.org/10.4321/S0211-57352012000300008>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008*. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Barragán, J., y González, E. (2022). Análisis FODA como elemento de la planeación estratégica. *Revista Daena: International Journal of Good Conscience*, 15(1), 220.

- Barros, D., y Medina, R. (2021). Gamificación Reflexiones teóricas desde el enfoque empresarial. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(27), 197-210. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8274396>
- Belloso, R. (2017). *Orientaciones pedagógicas para la inclusión de niños con autismo en el aula regular. Un apoyo para el docente.* <https://www.redalyc.org/journal/993/99356728016/99356728016.pdf>
- Cadena Iñiguez, P., Rendón Medel, R., Aguilar Ávila, J., Salinas Cruz, E., de la Cruz Morales, F. d., y Sangerman Jarquín, D. M. (septiembre-noviembre de 2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 1603-1617. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=263153520009>
- Campos, A. (2021). Métodos mixtos de investigación. Magisterio.
- CIMEC. (2023). *La investigación descriptiva y sus características.* <https://www.cimec.es/investigacion-descriptiva-caracteristicas/#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20descriptiva%20es%20aquella,%2C%20un%20fen%C3%B3meno%20concreto%2C%20etc.>
- Condori Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra. Curso Taller.* <https://www.aacademica.org/cporfirio/18>
- Confederación de Autismo de España. (2021). *Trastorno del Espectro Autista (TEA) en la educación.* <https://autismo.org.es/>
- Cornago, A., Navarro, M., y Collado, F. (2013). *Manual del juego para niños con autismo. Ejercicios, materiales y estrategias.* PSYLICOM Distribuciones Editoriales. <https://doi.org/https://es.slideshare.net/ssuser82bb09/9-manual-del-juego-para-nios-con-autismo-pdf>
- Delgado Valdivieso, K. (01 de Junio de 2021). *Diseño universal para el aprendizaje, una práctica para la educación inclusiva. Un estudio de caso.* Revista Internacional De Apoyo a La inclusión, Logopedia, Sociedad Y Multiculturalidad, 7(2), 14–25: <https://doi.org/10.17561/riai.v7.n2.6280>
- Delgado, P. (18 de Junio de 2021). *Trastorno del Espectro Autista (TEA) en la educación.* Instituto para el Futuro de la Educación: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/trastorno-del-espectro-autista-tea-educacion/>

- Domínguez, J., y García, D. (2021). *Inclusión educativa en niños con síndrome de Down: estudio de caso de un niño con síndrome de Down en el Colegio La Merced de Jamundí (Valle)*. [Trabajo de grado, Institución Universitaria Antonio José Camacho] Repositorio Digital - Institución Universitaria Antonio José Camacho.
- Educo. (2019). *¿Qué es la educación inclusiva y por qué es importante?* <https://www.educo.org/Blog/Que-es-educacion-inclusiva-y-por-que-es-importante#>
- Florez, I., Garzón, S., y Torres, I. (29 de Julio de 2020). *ROL DE LA DOCENTE TITULAR EN PROCESOS DE INCLUSIÓN DE NIÑOS CON (TEA) EN AULA REGULAR*. [Tesis de Grado, Fundación Universitaria los Libertadores]: <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/8a198961-d1e0-4455-9a7f-fd661fc6679c/content>
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Argentina: Editorial Brujas.
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Burbujas.
- Gonzalez, C. (Octubre de 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: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200009
- Guerrero, M. (5 de Febrero de 2016). *La investigación cualitativa*. INNOVA Research Journal, 1(2), 1–9: <https://doi.org/10.33890/innova.v1.n2.2016.7>
- Guzmán, D. (2020). *Manual de juego psicoterapéutico en niños con TEA*. https://issuu.com/deguvi88/docs/m5_juego_terapeutico_tea#google_vignette
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21252021000300002&script=sci_arttext
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación Sexta Edición*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Huanca, B., y Torrejón, D. (2010). *Manual de juegos para la autoestima*. [Tesis de Titulación, Universidad Academia de Humanismo Cristiano]. Biblioteca Digital UAHC,

- Jaramillo, O. (2023). *El papel de la educación inclusiva en el apoyo a personas con síndrome de Asperger (5 min)*. <https://www.aspergerparaasperger.org/blog/educacion-inclusiva-apoyo/>
- Juvith, M. (18 de Julio de 2023). *¿Qué es un manual de juegos? - Conoce cómo aprovechar esta información*. <https://quees.com/manual-juegos/>
- La Asociación de PDA. (2022). *¿Qué es el PDA o TDA en español?* https://www.pdasociety.org.uk/wp-content/uploads/2021/06/What-is-PDA_SPANISH.pdf
- López, E., Rodríguez, M., y Leobardo, E. (23 de Mayo de 2022). *La inclusión social: un proyecto de liderazgo desde las aulas*. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo 12(24): <https://doi.org/10.23913/ride.v12i24.1163>
- López, I., y Valenzuela, G. (2015). *NIÑOS y adolescentes con necesidades educativas especiales*. Revista Médica Clínica Las Condes, 26(1), 42 - 51: <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2015.02.004>
- Mendoza, A. (2024). *Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una institución educativa Guayaquil, 2023 [Tesis de Grado, Universidad César Vallejo]*. Repositorio Digital Institucional - Universidad César Vallejo: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/135827>
- Ministerio de Educación. (2016). *Caja de Herramientas para la Inclusión Educativa*. <https://www.unicef.org/ecuador/media/2786/file/Caja%20de%20Herramientas%20para%20la%20Inclusi%C3%B3n%20Educativa.pdf>
- Ministerio de Salud Pública del Ecuador. (2017). *Trastornos del Espectro Autista en niños y adolescentes: detección, diagnóstico, tratamiento, rehabilitación y seguimiento*. https://www.salud.gob.ec/wp-content/uploads/2014/05/GPC_Trastornos_del_espectro_autista_en_ninos_y_adolescentes-1.pdf
- Molaguero, C. (2024). *APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL*. [Trabajo de fin de Grado, Universidad de Valladolid].

- Molar, L. (16 de Mayo de 2017). *EDUMOV: Videojuego educativo para niños con autismo*. [Proyecto de Grado, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey: <http://hdl.handle.net/11285/629700>
- Mucha, L., y Lora, M. (2021). *Técnica de muestreo para investigación cuantitativa: aplicación informática*. Universidad César Vallejo.
- Mujica Sequera, R. M. (2016). *Aplicación en el contexto Educativo (FODA)*. *Revista Docentes* 2.0, 4(1), 3–7.: <https://doi.org/10.37843/rted.v4i1.54>
- Muñoz, A., y Fernández, M. (2023). Documentación y evaluación de materiales educativos inclusivos para estudiantes con NEAE: Mejorando la enseñanza y promoviendo la inclusión educativa. *Adaptación de materiales educativos y su efectividad en la educación inclusiva: Un enfoque centrado en*. Consorci de Serveis Universitaris de Catalunya (CSUC). <http://hdl.handle.net/10609/148431>
- Ordoñez, M. (Septiembre de 2021). *Manual de aprendizaje basado en juegos: Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación y aprendizaje basado en juegos*. <https://bosco-global.org/wp-content/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (15 de Noviembre de 2023). *Autismo*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pascuas, K. (2017). *EL MANUAL DE ACTIVIDADES PARA EL AUTISMO: Actividades para ayudar a los niños a comunicarse, hacer amigos y aprender habilidades para la vida*. https://mexicox.gob.mx/assets/courseware/v1/99f858fbd80a56b8fdcb2395f1d11445/asset-v1:MexicoX+CUMA20041X+2020_04+type@asset+block/El-Manual-de-Actividades-para-el-Autismo-Actividades-para-ayudar-a-los-ninos-a-comunicarse-pdf.pdf
- Patín, R. (2016). *MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS*. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>

- Pérez, M., y Gómez, L. (2023). El juego de escape: una herramienta innovadora con la que mejorar las habilidades sociales del alumnado con TEA. Gómez Sánchez, Laura. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/68982/TFG_MariaPerezZaragoza.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., y Beltrán Baquerizo, G. E. (2019). *Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias*. Revista Conrado, 15(70), 455-459. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-455.pdf>
- Porras, M., y Bravo, Y. (2024). Estrés, ansiedad y depresión en padres que tienen hijos con Trastorno del Espectro Autista - TEA: Un estudio de revisión narrativa. Universidad Peruana Unión.
- Ramírez, M., Rincón, E., y González, C. (Junio de 2019). *El juego como metodología de enseñanza*. https://www.researchgate.net/publication/333718135_El_juego_como_metodologia_para_la_ensenanza
- Reyes, L., y Carmona, F. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio [Doctorado en Psicología, Universidad Simón Bolívar]*. Repositorio Institucional - Universidad Simón Bolívar: <https://hdl.handle.net/20.500.12442/6630>
- Rieterapias. (25 de Agosto de 2021). *EL JUEGO COMO HERRAMIENTA TERAPÉUTICA*. <https://www.riie.com.co/el-juego-como-herramienta-terapeutica/>
- Soto, R. (2012). *EL SÍNDROME AUTISTA: UN ACERCAMIENTO A SUS CARACTERÍSTICAS Y GENERALIDADES*. Revista Educación 26(1), 47 - 61: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/2880/3474>
- Stamer, M. (2023). *Participación y Acción para la Competitividad Local (PACA)*. <https://biocorredores.org/biodiver-city-sanjose/sites/default/files/docs/Metodolog%C3%ADa%20PACA%20espa%C3%B1ol.pdf>
- Stewart, L. (2023). *¿Qué es la investigación descriptiva y cómo se utiliza?* <https://atlasti.com/es/research-hub/investigacion-descriptiva>

- Tendlarz, S., y Alvarez, P. (2020). *¿Qué es el autismo? Infancia y psicoanálisis*. Grama ediciones.
<https://doi.org/https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YkkFEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=que+es+el+autismo&ots=r3LJYC0kO5&sig=slpFVnecuqYmDZhF6h0LOWGq3Yk#v=onepage&q=que%20es%20el%20autismo&f=false>
- Torres Montalvo, M., Pinos Benavides, C., y Crespo Dávila, E. (2021). *Educación Inclusiva en Estudiantes con Trastorno del Espectro Autista*. REVISTA CIENTÍFICA HALLAZGOS21 6(2), 138 - 147:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8276765>
- UNESCO. (2009). *Directrices sobre políticas de inclusión en la educación*.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000177849_spa
- Universidad de Murcia. (2022). *Aprendizaje basado en juegos*.
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-en-juegos/>
- Urbina, E. C. (2020). *Investigación Cualitativa*. Applied Sciences in Dentistry, 1(3).
- Vasquez, T., García, D., Ochoa, S., y Erazo, J. (2020). *Estrategias didácticas para trabajar con niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA)*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610724>
- Zabala, S., Ardila, D., García, L., y Benito, B. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación universitaria*, 13(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>
- Zambrano, R., y Orellana, M. (2018). *Actitudes de los docentes hacia la inclusión escolar de niños con autismo*. Killkana sociales: Revista de Investigación Científica, 2(4), 39-48:
https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i4.296

4. ANEXOS

Anexo 1. *Reconocimiento de firma, notariado (Documentos de la notaría).*

Anexo 2. Copia a color de: Cédula de ciudadanía y certificado de votación



Anexo 3. Encuestas realizadas a docentes y profesionales

Docentes:

Correos electrónicos:

leo.sagitario1979@hotmail.com

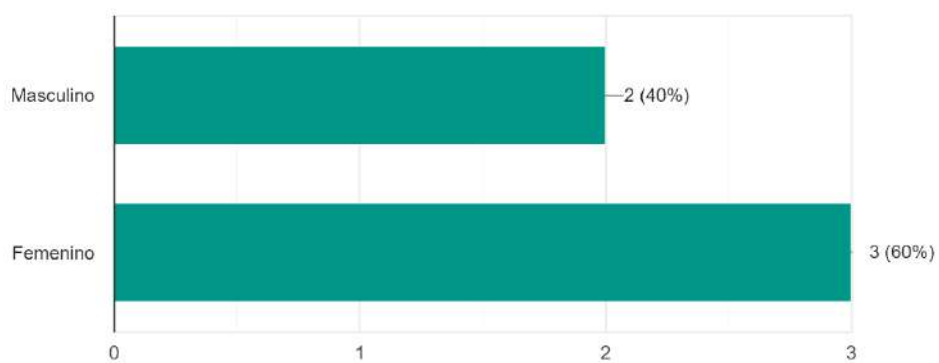
mariaalexandrajunio1975@gmail.com

gjazmani@gmail.com

barrazueta80andrea@gmail.com

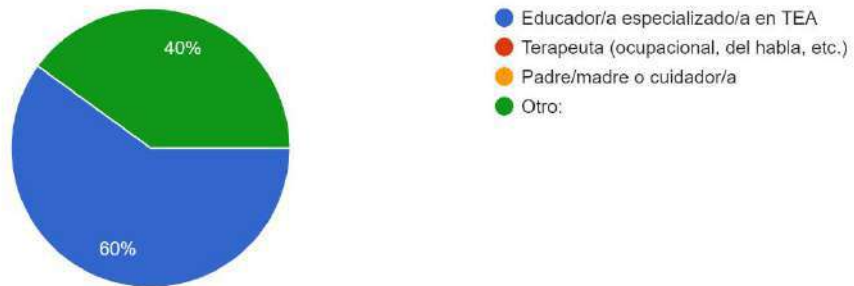
massiel_9107@hotmail.es

Genero
5 respuestas



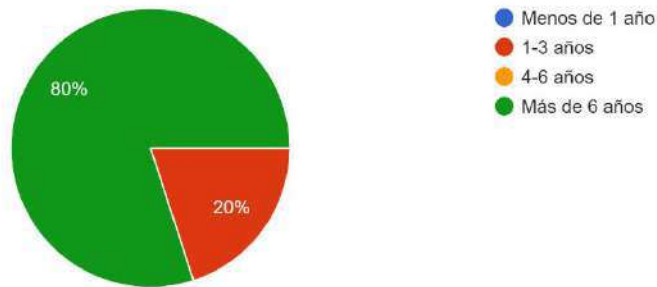
Preguntas de la Encuesta Sección 1: Información Demográfica 1. Rol que desempeña:

5 respuestas



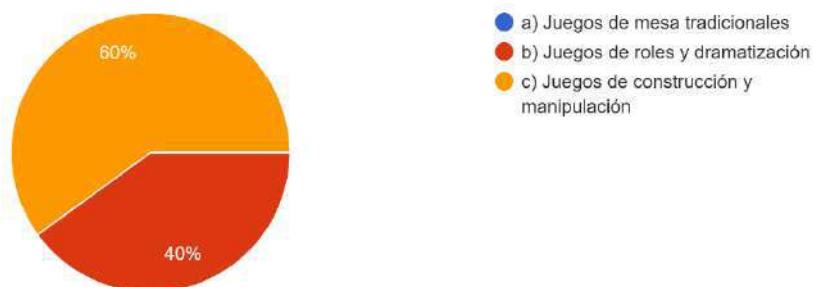
Años de experiencia trabajando o interactuando con niños con TEA:

5 respuestas



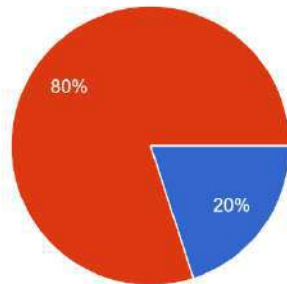
Sección 2: Experiencia y Percepciones sobre los Juegos 1. ¿Qué tipo de juegos considera más efectivos para fomentar la interacción social en niños con autismo?

5 respuestas



2. ¿Qué consideraciones tiene en cuenta al adaptar los juegos para niños con autismo en función de sus necesidades individuales?

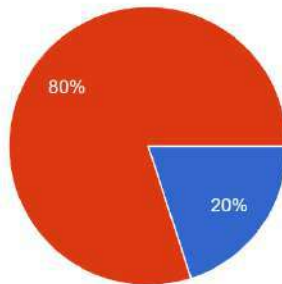
5 respuestas



- a) Simplificar las reglas y estructurar el juego
- b) Incorporar elementos sensoriales y visuales
- c) Fomentar la competencia y la competitividad entre los niños

3. ¿Qué adaptaciones visuales crees que son esenciales para diseñar un manual de juegos?

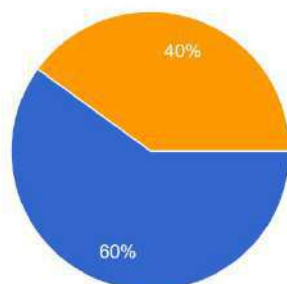
5 respuestas



- a) Colores contrastantes y material visualmente estructurado
- b) Uso de pistas visuales (como tarjetas o pictogramas)
- c) Incorporación de señales visuales para orientación

4. ¿Qué aspecto consideras más importante al diseñar los juegos?

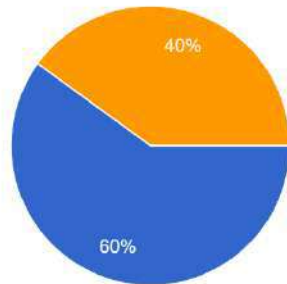
5 respuestas



- a) Estimular habilidades cognitivas, motoras y de comunicación
- b) Fomentar la resolución de problemas
- c) Promover la interacción social

5.¿Desde su experiencia como docente, considera que es fundamental contar con un manual de juegos en la clase?

5 respuestas



- a) Es necesario e importante contar con un manual
- b) No es recomendable
- c) Se puede realizar otras actividades

Profesionales:

Correos electrónicos:

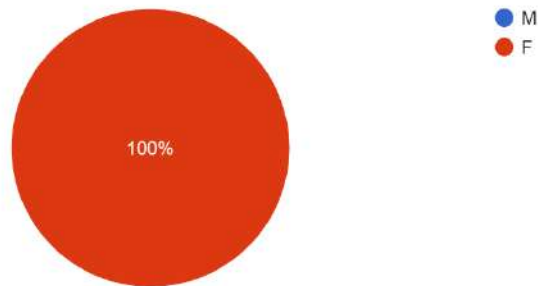
brojasulloa_83@hotmail.com;

mffm1986@gmail.com;

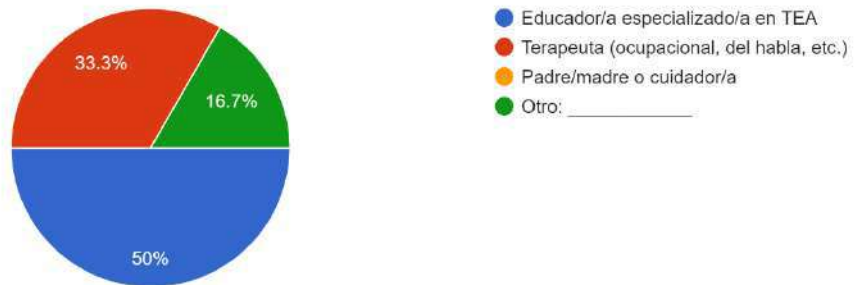
asteff2009@hotmail.com;

Johanny.robles@formacion.edu.ec; mafer.morales88@gmail.com; elizamde_30@hotmail.com

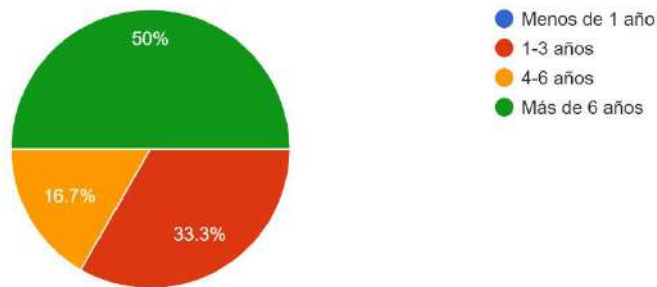
Género:
6 respuestas



Preguntas de la Encuesta Sección 1: Información Demográfica 1. Rol que desempeña:
6 respuestas



2. Años de experiencia trabajando o interactuando con niños con TEA:
6 respuestas



Sección 2: Experiencia y Percepciones sobre los Juegos

1. ¿Cuál es su perspectiva sobre el uso de juegos como herramienta de enseñanza para niños con autismo? 6 respuestas:

Bien.

El aprendizaje a través del juego cumple los objetivos de adquisición del conocimiento de manera natural y rápida.

Mejorar la comunicación y aumentar la interacción.

El juego constituye un recurso de gran importancia para el proceso de enseñanza -aprendizaje ya que permite experimentar, desarrollar habilidades cognitivas y comunicativas en los estudiantes.

Considero que, para el espectro, se debe considerar qué tipo de juegos usar, dependiendo el grado también que tenga el niño, los juegos sensitivos, de armar, musicales son buenas opciones, se debe evitar los juegos de roles.

Que puedan aprender de forma lúdica, disfrutando sin frustración.

2. ¿Qué tipo de juegos considera más beneficiosos para promover la interacción social en niños con autismo? 6 respuestas:

Atención.

Juegos de socialización.

Motrices, circulares.

Juegos sensoriales.

El deporte de grupo, simón dice, juegos de bloques o armar, juegos de memoria

Juegos entre pares.

3. ¿Cómo evalúa el progreso y el aprendizaje de los niños con autismo durante las actividades de juego? 6 respuestas:

Proceso de socialización.

Basándome en la observación de sus respuestas.

Bueno.

El juego permite la interacción entre sus pares.

Las respuestas no solo que determinan el juego, sino el grado de comprensión memoria y retentiva.

Usando check list de lista de objetivos.

4. ¿Cuál es su opinión sobre el potencial de diseñar un manual de juegos, como herramienta de enseñanza para niños con autismo en la Educación Básica Elemental?

6 respuestas:

Bien

Apuesto excelentes resultados. A esta metodología.

Es vital porque el niño con autismo debe aprender primero a crear un vínculo y el juego es la mejor herramienta para iniciar.

El diseño de un manual de juegos como una herramienta de enseñanza sería de gran importancia ya que favorece la aplicación de estrategias lúdicas en el aula de clases no creo que pueda haber un manual de juegos como tal, pero sí ejercicios que sirvan de estímulo generales, porque cada caso es diferente, al menos que sea un manual de procesos o estrategias.

Es una buena estrategia.

5. ¿Qué recomendaciones daría para la integración efectiva de juegos en el currículo de educación inclusiva para niños con autismo? 6 respuestas:

Lúdico.

Que sea utilizado en su diario entorno.

Lo principal es observar al niño y el nivel para determinar el tipo de juego apropiado para su edad y grado de autismo.

Establecer metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes.

Creo que dinámicas grupales, previas al inicio de las clases, considerar las limitaciones y posibilidades de adaptaciones a los cambios y manejo de frustración de cada caso, la apertura del grupo a la inclusión, con estos datos, empezaría por juegos de armar, de caminar de puntas, sensoriales hasta llegar a juegos de tablero o con tarjetas.

Conocer las diferencias de cada estudiante y se potencialice sus capacidades.





Índice de Contenido

Portada.....	1
Introducción.....	4
Consejos para Jugar con Niños con Autismo.....	5
Propósito del Manual.....	6
Importancia del Juego en el Desarrollo.....	6
Sección I.....	7
1. Juegos para el desarrollo de Habilidades Sociales.....	7
1.1. Nombre del Juego: "Círculo de Conversación".....	8
1.2. Nombre del Juego: "Amigos en Común".....	9
1.3. Nombre del Juego: "Pasando la Pelota".....	10
1.4. Nombre del Juego: "Parejas de Emociones".....	11
1.5. Nombre del Juego: "Historias Colaborativas".....	12
1.6. Nombre del Juego: "Juego de Roles".....	13
1.7. Nombre del Juego: "Torre de Bloques Colaborativa".....	14
1.8. Nombre del Juego: "Mapa de Emociones".....	15
1.9. Nombre del Juego: "Baile de Espejos".....	16
1.10. Nombre del Juego: "Carrera de Obstáculos Sensoriales".....	17
1.11. Nombre del Juego: "Viaje Alrededor del Mundo".....	18
1.12. Nombre del Juego: "Exploradores de Emociones".....	19
1.13. Nombre del Juego: "Desafío de Construcción Inclusiva".....	20
Sección II.....	21
2. Juegos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas.....	21
2.1. Nombre del Juego: "Historias con Imágenes".....	22
2.2. Nombre del Juego: "¡Dilo con Mímica!".....	23

2.3. Nombre del Juego: "Sopa de Letras".....	24
2.4. Nombre del Juego: "Preguntas y Respuestas".....	25
2.5. Nombre del Juego: "Cuentacuentos en Equipo".....	26
2.6. Nombre del Juego: "Palabras Encadenadas".....	27
2.7. Nombre del juego: "Escuchar y Dibujar".....	28
2.8. Nombre del juego: "Mensajes Secretos".....	29
2.9. Nombre del juego: "Teléfono Descompuesto".....	30
2.10. Nombre del juego: "Dibuja y Adivina".....	31
2.11. Nombre del juego: "Construye tu Historia Digital".....	32
2.12. Nombre del juego: "Charlas Temáticas".....	33
2.13. Nombre del juego: "Cine Club Inclusivo".....	34
Sección III.....	35
3. Juegos para el Desarrollo de Habilidades Cognitivas.....	35
3.1. Nombre del juego: "Memory de Colores".....	36
3.2. Nombre del juego: "Rompecabezas de Formas".....	37
3.3. Nombre del juego: "Adivina qué Objeto es".....	38
3.4. Nombre del juego: "Laberinto Lógico".....	39
3.5. Nombre del juego: "Secuencia de Patrones".....	40
3.6. Nombre del juego: "Construye tu Ciudad".....	41
3.7. Nombre del juego: "Caza de Palabras".....	42
3.8. Nombre del juego: "Torres de Hanói".....	43
3.9. Nombre del juego: "Adivina la Secuencia".....	44
3.10. Nombre del juego: "Encuentra el Intruso".....	45
3.11. Nombre del juego: "Escape Room Educativo".....	46

3.13. Nombre del juego: "Laboratorio de Inventores".....	48
Sección IV.....	49
4. Juegos para el Desarrollo de Habilidades Motoras.....	49
4.1. Nombre del juego: "Carreras de Obstáculos".....	50
4.2. Nombre del juego: "Bolos Sensoriales".....	51
4.3. Nombre del juego: "Baile de las Estatuas".....	52
4.4. Nombre del juego: "Círculo de Estaciones".....	53
4.5. Nombre del juego: "Carrera de Sacos".....	54
4.6. Nombre del juego: "Pintura con Globos".....	55
4.7. Nombre del juego: "Estampillas de Huellas".....	56
4.8. Nombre del juego: "Atrapa la Pelota".....	57
4.9. Nombre del juego: "Construye con Bloques Gigantes".....	58
4.10. Nombre del juego: "Juego de la Cuerda".....	59
4.11. Nombre del juego: "Carrera de Globos Acuáticos".....	60
4.12. Nombre del juego: "Círculo de Yoga".....	61
4.13. Nombre del juego: "Carrera de Construcción de Puentes".....	62
5. Notas Finales.....	63
6. Referencias Bibliográficas.....	64

Introducción



Bienvenido al Manual de Juegos para niños con Autismo. Este manual ha sido cuidadosamente diseñado para proporcionar una guía práctica y útil para educadores de la educación inclusiva, que buscan fomentar el desarrollo y la diversión de niños con autismo a través del juego.



El juego es una herramienta poderosa que no solo entretiene, sino que también educa, promueve la interacción social, mejora las habilidades motoras y sensoriales, y ayuda a desarrollar habilidades cognitivas en niños de todas las edades y capacidades. Sin embargo, para niños y niñas con autismo, el juego representa un desafío único debido a sus características individuales y necesidades específicas.



Este manual aborda estas necesidades al proporcionar una variedad de juegos adaptados y estrategias para facilitar la participación y el disfrute de los niños con autismo. Desde juegos sensoriales hasta actividades de interacción social, cada juego ha sido seleccionado cuidadosamente para abordar diferentes áreas de desarrollo y adaptado para satisfacer las necesidades únicas de los niños con autismo en la educación básica elemental.



A lo largo de este manual, exploraremos cómo los juegos pueden ser una vía efectiva para enseñar habilidades cognitivas, sociales y emocionales a estos niños. Además, abordaremos la importancia de adaptar los juegos para satisfacer sus necesidades específicas, considerando aspectos como la comunicación, la interacción social y la estimulación sensorial.



El objetivo final es empoderar a los docentes, padres y cuidadores con herramientas prácticas y creativas que les permitan crear un entorno educativo inclusivo y enriquecedor para todos los niños, independientemente de sus diferencias individuales.



Este manual es un paso hacia la construcción de un espacio donde cada niño, incluidos aquellos con autismo, pueda aprender, crecer y desarrollarse plenamente.

4

Consejos para Jugar con Niños con Autismo

Crear un Entorno Seguro y Tranquilo

Antes de comenzar a jugar, asegúrese de que el entorno sea tranquilo y libre de distracciones. Reducir el ruido y el desorden, esto ayuda a que el niño o niña se sienta más cómodos y centrados en la actividad.

Seguir los intereses de los niños

Observar lo que le gusta a los niños y adaptar el juego según su necesidad. Utilizar sus intereses para motivarlos y mantener su atención durante el juego.

Comunicación Clara y Directa

Utilizar un lenguaje sencillo y directo al comunicarse con los niños. Ser claro y específico sobre las instrucciones durante el juego.

Fomentar la Participación

Involucrar a los niños activamente en el juego, pero respetando sus espacios y tiempos, si necesitan tomar un descanso o cambiar de actividad.

Ser Flexible

Mantener la mente abierta y flexible en las expectativas durante el juego. Permitirle al niño explorar y experimentar de manera autónoma dentro de los límites de seguridad.

Utilizar Ayudas Visuales

Si es necesario, utilizar ayudas visuales como imágenes, pictogramas o tarjetas de elección para ayudar a los niños a comprender las instrucciones y las transiciones durante el juego.

Proporcionar Retroalimentación Positiva

Celebrar los logros del niño y bríndele elogios específicos y significativos durante el juego. La retroalimentación positiva refuerza el comportamiento deseado y fomenta la autoestima.

Respetar los Tiempos de Descanso

Reconocer las señales de fatiga o sobrestimulación, respetar los tiempos de descanso de los niños. Proporcionarles un espacio tranquilo y relajante donde puedan recargar sus energías si es necesario.

Propósito del Manual

El propósito de este manual es proporcionar una guía integral de juegos diseñados para fomentar el desarrollo holístico de niños y adolescentes.

Estos juegos cuidadosamente seleccionados y estructurados, promueven el crecimiento en áreas clave, como habilidades sociales, habilidades comunicativas, habilidades cognitivas y habilidades motoras.

A través de la presentación de una variedad de actividades lúdicas y educativas, este manual busca facilitar el aprendizaje experiencial y el desarrollo integral de los niños, creando un entorno divertido y enriquecedor para su crecimiento y desarrollo.

Importancia del Juego en el Desarrollo

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de niños y adolescentes, ya que ofrece una forma natural y efectiva de aprender y explorar el mundo que los rodea. Al participar en juegos, los jóvenes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades sociales al interactuar con sus compañeros, practicar el trabajo en equipo y aprender a resolver conflictos de manera constructiva.

En el ámbito cognitivo, el juego estimula el pensamiento creativo, la resolución de problemas, la planificación estratégica y la toma de decisiones, promoviendo así un desarrollo mental saludable y habilidades de pensamiento crítico.

Sección I

1. Juegos para el desarrollo de Habilidades Sociales



1.1. Nombre del Juego: "Círculo de Conversación"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de conversación, escucha activa y toma de turnos.

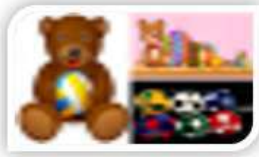
Objetivos del aprendizaje: Fomentar la participación en conversaciones grupales, practicar habilidades de comunicación verbal y no verbal.

Materiales a utilizar: Un objeto para indicar el turno (pelota, peluche, ficha, entre otros).

Sugerencias de Adaptación: Permite que los niños usen tarjetas con imágenes si tienen dificultades con el lenguaje verbal. Adaptar el tiempo de participación según las necesidades individuales.

Recursos adicionales: Tarjetas con imágenes relacionadas con diferentes temas de conversación.

Instrucciones del juego: Los niños se sientan en círculo. Se establece un tema de conversación y cada niño tiene un turno para hablar sobre el tema. Se puede usar un objeto (como una pelota), para indicar de quién es el turno.



1.2. Nombre del Juego: "Amigos en Común"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de colaboración, trabajo en equipo y reconocimiento de similitudes.

Objetivos del aprendizaje: Fomentar la interacción social positiva, identificar intereses comunes y fortalecer la empatía.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar apoyo visual con tarjetas que representen diferentes intereses para ayudar en la comunicación. Supervisar y facilitar la interacción si es necesario.

Recursos adicionales: Tarjetas con imágenes de diferentes actividades e intereses.

Instrucciones del juego: Los niños se dividen en parejas y deben encontrar intereses o experiencias que tengan en común. Pueden hacer preguntas entre sí para descubrir más sobre sus compañeros.



1.3. Nombre del Juego: "Pasando la Pelota"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de atención compartida, cooperación y seguimiento de instrucciones.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la interacción social y la coordinación motora.

Materiales a utilizar: Una pelota suave.

Sugerencias de Adaptación: Utilizar una pelota con texturas diferentes para estimular los sentidos. Adaptar la distancia entre los niños según sus necesidades.

Recursos adicionales: Música suave de fondo para crear un ambiente relajado.

Instrucciones del juego: Los niños se sientan en círculo se les pasa una pelota. Deben decir el nombre del niño a quien le pasan la pelota.



1.4. Nombre del Juego: "Parejas de Emociones"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de reconocimiento emocional y empatía.

Objetivos del aprendizaje: Identificar y expresar emociones propias y de los demás.

Materiales a utilizar: Tarjetas con imágenes de emociones.

Sugerencias de Adaptación: Utilizar tarjetas con colores brillantes y expresiones faciales claras. Proporcionar apoyo visual con muestras de emociones.

Recursos adicionales: Espejos pequeños para que los niños practiquen expresar las emociones frente a ellos mismos.

Instrucciones del juego: Se preparan tarjetas con imágenes de diferentes emociones. Los niños deben emparejar las tarjetas que representan la misma emoción.



1.5. Nombre del Juego: "Historias Colaborativas"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades narrativas, escucha activa y trabajo en equipo.

Objetivos del aprendizaje: Fomentar la creatividad, mejorar la habilidad para seguir secuencias narrativas y fortalecer la interacción social.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar apoyo visual con tarjetas que representen personajes, para ayudar en la creación de la historia. Adaptar la complejidad de la historia según las necesidades de los niños.

Recursos adicionales: Libros ilustrados para inspirar la creatividad y la narración de historias.

Instrucciones del juego: Los niños se turnan para agregar una parte a una historia colectiva. Cada niño agrega una frase o idea a la historia en orden.



12

1.6. Nombre del Juego: "Juego de Roles"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de empatía, resolución de problemas y comunicación no verbal.

Objetivos del aprendizaje: Practicar diferentes roles sociales, comprender perspectivas diferentes y mejorar la interacción social.

Materiales a utilizar: Juguetes o accesorios relacionados con los roles seleccionados.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar guiones o tarjetas con instrucciones para los roles si los niños tienen dificultades para improvisar. Ofrecer el apoyo necesario para ayudar a los niños a participar en el juego de roles.

Recursos adicionales: Disfraces y accesorios para enriquecer la experiencia de juego de roles.

Instrucciones del juego: Los niños eligen roles y participan en escenarios de la vida cotidiana, como jugar a ser maestros, médicos, o compradores en una tienda.



13

1.7. Nombre del Juego: "Torre de Bloques Colaborativa"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de colaboración, comunicación y resolución de problemas.

Objetivos del aprendizaje: Fomentar el trabajo en equipo, mejorar la coordinación motora y la atención compartida.

Materiales a utilizar: Bloques de construcción de diferentes tamaños y formas.

Sugerencias de Adaptación: Adaptar la dificultad de la tarea según las habilidades motoras de los niños. Proporcionar apoyo visual con modelos de como construir la torre.

Recursos adicionales: Bloques de diferentes colores para hacer el juego más visualmente estimulante.

Instrucciones del juego: Los niños trabajan juntos para construir una torre de bloques. Deben turnarse para colocar un bloque y asegurarse de que la torre no se caiga.



14

1.8. Nombre del Juego: "Mapa de Emociones"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de reconocimiento emocional y expresión de emociones.

Objetivos del aprendizaje: Identificar y etiquetar diferentes emociones, comprender las causas de las emociones y practicar la regulación emocional.

Materiales a utilizar: Papel, lápices de colores o marcadores.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar apoyo visual con imágenes de diferentes emociones. Adaptar los detalles según las habilidades cognitivas de los niños.

Recursos adicionales: Libros de cuentos con temas emocionales para discutir y relacionar el mapa de emociones.

Instrucciones del juego: Los niños crean un mapa de emociones usando colores o símbolos para representar diferentes emociones. Pueden agregar situaciones que desencadenen esas emociones.



15

1.9. Nombre del Juego: "Baile de Espejos"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de imitación, atención compartida y coordinación motora.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la habilidad de imitar movimientos y expresiones faciales, fortaleciendo la conexión social.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar apoyo visual con gestos grandes y claros. Adaptar la velocidad y la complejidad de los movimientos según las habilidades motoras de los niños.

Recursos adicionales: Música con ritmos simples y pegajosos para hacer el juego más divertido.

Instrucciones del juego: Los niños se emparejan y se turnan para ser el líder y el seguidor. El líder realiza movimientos y expresiones faciales, y el seguidor intenta imitarlos como un espejo.



1.10. Nombre del Juego: "Carrera de Obstáculos Sensoriales"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades sensoriales, coordinación motora y tolerancia a la frustración.

Objetivos del aprendizaje: Estimular los sentidos, mejorar la coordinación y el equilibrio, y fomentar la perseverancia.

Materiales a utilizar: Objetos sensoriales como túneles, almohadas, bandejas de arroz, etc.

Sugerencias de Adaptación: Permitir que los niños elijan las estaciones que prefieran, según sus necesidades sensoriales. Proporcionando apoyo durante la carrera.

Recursos adicionales: Incluir música calmante en algunas estaciones, para ayudar a los niños emocionalmente.

Instrucciones del juego: Se establece un curso con diferentes estaciones sensoriales, como túneles, almohadas para saltar, bandejas de arroz para tocar, etc. Los niños deben pasar por el curso lo más rápido posible.



1.11. Nombre del Juego: "Viaje Alrededor del Mundo"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de comunicación, cooperación y resolución de problemas.

Objetivos del aprendizaje: Fomentar la colaboración en equipo, mejorar la comprensión intercultural y practicar habilidades sociales en diferentes contextos.

Materiales a utilizar: Mapa del mundo, tarjetas con desafíos sociales, disfraces o accesorios temáticos.

Sugerencias de Adaptación: Personalizar los desafíos según las habilidades y necesidades de los niños. Proporcionar apoyo visual con imágenes relacionadas con cada viaje.

Recursos adicionales: Utilizar tecnología como videos cortos o realidad virtual para simular las experiencias en cada destino.

Instrucciones del juego: Los niños forman equipos y simulan un viaje alrededor del mundo. Cada parada en el viaje presenta desafíos o situaciones sociales que los niños deben resolver juntos.



1.12. Nombre del Juego: "Exploradores de Emociones"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de reconocimiento emocional, empatía y regulación emocional.

Objetivos del aprendizaje: Identificar y expresar emociones de manera adecuada, comprender las causas de las emociones y practicar estrategias de autorregulación.

Materiales a utilizar: Lista de emociones, cuaderno de dibujo o grabadora de voz para registrar observaciones.

Sugerencias de Adaptación: Utilizar pictogramas o tarjetas con imágenes de emociones para ayudar a los niños a identificarlas. Adaptar la actividad según las necesidades de los niños.

Recursos adicionales: Incorporar elementos naturales como plantas, animales y paisajes para enriquecer la experiencia exploratoria.

Instrucciones del juego: Los niños se embarcan en una "expedición" para encontrar y catalogar diferentes emociones en su entorno. Pueden registrar las emociones que observan y discutir cómo se siente al respecto.



1.13. Nombre del Juego: "Desafío de Construcción Inclusiva"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de colaboración, comunicación y creatividad.

Objetivos del aprendizaje: Fomentar el trabajo en equipo, mejorar la resolución de problemas y promover la inclusión de todos los miembros del grupo.

Materiales a utilizar: Diferentes materiales de construcción como bloques, cartones o palitos de helado.

Sugerencias de Adaptación: Asignar roles específicos que se adapten a las habilidades y preferencias de cada niño. Proporcionar apoyo visual con modelos de proyectos inclusivos.

Recursos adicionales: Invitar a personas con discapacidades o necesidades especiales para que participen como asesores o colaboradores en el proyecto.

Instrucciones del juego: Los niños trabajan juntos para construir una estructura o proyecto utilizando una variedad de materiales. Cada niño tiene un rol específico en el equipo y debe contribuir al proyecto de manera significativa.




Sección II

2. Juegos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas



2.1. Nombre del Juego: "Historias con Imágenes"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades narrativas y comprensión del lenguaje.

Objetivos del aprendizaje: Fomentar la creatividad, mejorar la capacidad de contar historias y comprender la secuencia temporal.

Instrucciones del juego: Los niños eligen una serie de imágenes y las utilizan para crear una historia. Pueden colaborar en grupos o individualmente.

Sugerencias de Adaptación: Ofrecer opciones de imágenes variadas para adaptarse a los intereses individuales de los niños.

Recursos adicionales: Libros ilustrados para inspirar ideas y modelos de estructuras narrativas.

Materiales a utilizar: Tarjetas con imágenes, papel y lápices.




2.2. Nombre del Juego: "¡Dilo con Mímica!"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de comunicación no verbal y comprensión de gestos.

Objetivos del aprendizaje: Practicar la expresión facial, mejorar la comprensión de las señales no verbales y fomentar la cooperación en equipo.

Instrucciones del juego: Un niño actúa una palabra o frase sin hablar, mientras los demás intentan adivinar lo que está representando.

Sugerencias de Adaptación: Permitir que los niños elijan las palabras que quieran decir. Proporcionar apoyo visual con tarjetas de frases.

Recursos adicionales: Videos cortos de mímica para mostrar ejemplos y modelos de gestos.

Materiales a utilizar: Tarjetas con palabras o frases, cronómetro (opcional).





2.3.Nombre del Juego: "Sopa de Letras"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de reconocimiento de letras y vocabulario.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la identificación de letras, ampliar el vocabulario y practicar la atención visual.

Instrucciones del juego: Los niños buscan y circulan letras específicas dentro de una sopa de letras para formar palabras relacionadas con un tema dado.

Sugerencias de Adaptación: Utilizar palabras con los intereses individuales de los niños. Proporcionar apoyo visual con imágenes que contengan palabras.

Recursos adicionales: Juegos de sopa de letras en formato digital para practicar en dispositivos electrónicos.

Materiales a utilizar: Hojas de sopa de letras y lápices de colores.





24

2.4.Nombre del Juego: "Preguntas y Respuestas"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de conversación, formulación de preguntas y comprensión del lenguaje.

Objetivos del aprendizaje: Practicar el intercambio verbal, mejorar la comprensión auditiva y fomentar la participación activa en conversaciones.

Instrucciones del juego: Los niños se turnan para hacer preguntas sobre un tema específico, mientras que los demás responden. Luego, se invierten los roles.

Sugerencias de Adaptación: Adaptar el nivel de complejidad de las preguntas, según las habilidades lingüísticas de los niños. Proporcionar apoyo visual con tarjetas de preguntas si es necesario.

Recursos adicionales: Libros de preguntas y respuestas relacionadas con diferentes temas de interés.

Materiales a utilizar: Ninguno.





25

2.5.Nombre del Juego: "Cuentacuentos en Equipo"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades narrativas, cooperación y escucha activa.

Objetivos del aprendizaje: Fomentar la colaboración en equipo, mejorar la creatividad y practicar la habilidad para contar historias de manera coherente.

Instrucciones del juego: Con los niños formar equipos y crear una historia juntos, contribuyendo con una parte de la narrativa. Pueden utilizar elementos, como tarjetas de historia o dados con imágenes para inspirarse.

Sugerencias de Adaptación: Adaptar la longitud y complejidad de la historia según las habilidades y comprensión de los niños. Proporcionar apoyo visual con imágenes de eventos de la historia.

Recursos adicionales: Libros de cuentos con historias que sirvan de inspiración y modelos de estructuras narrativas.

Materiales a utilizar: Tarjetas de historias, papel y lápices.





26

2.6.Nombre del Juego: "Palabras Encadenadas"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades lingüísticas, pensamiento rápido y flexibilidad mental.

Objetivos del aprendizaje: Ampliar el vocabulario, mejorar la fluidez verbal y practicar la asociación de palabras.

Instrucciones del juego: Los niños se turnan para decir una palabra que comience con la última letra de la palabra anterior. Por ejemplo, si alguien dice "casa", la siguiente palabra podría ser "árbol".

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar categorías temáticas para limitar las opciones de palabras. Adaptar la velocidad del juego según las habilidades lingüísticas de los niños.

Recursos adicionales: Diccionarios visuales o tarjetas con palabras para ayudar a los niños a encontrar opciones si tienen dificultades.

Materiales a utilizar: Ninguno.




27

2.7.Nombre del juego: "Escuchar y Dibujar"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de escucha activa, seguimiento de instrucciones y expresión creativa.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la comprensión auditiva, practicar la coordinación mano-ojo y fomentar la creatividad.

Instrucciones del juego: Un niño describe una imagen mientras los demás lo dibujan basándose en sus instrucciones. Al final, comparan los dibujos para ver qué tan precisas fueron las instrucciones.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar apoyo visual con imágenes simples si es necesario. Adaptar la complejidad de las instrucciones según las habilidades lingüísticas de los niños.

Recursos adicionales: Utilizar dispositivos electrónicos para mostrar imágenes si es más accesible para los niños.

Materiales a utilizar: Papel, lápices de colores.




28

2.8.Nombre del juego: "Mensajes Secretos"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de decodificación, comprensión de inferencias y seguimiento de instrucciones.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la comprensión de mensajes escritos, practicar la resolución de problemas y fomentar la atención a los detalles.

Instrucciones del juego: Los niños reciben mensajes cifrados que deben descifrar utilizando claves. Los mensajes contienen instrucciones para una actividad y poder resolver un enigma.

Sugerencias de Adaptación: Utilizar claves de cifrado visuales o basadas en colores si los niños tienen dificultades con el texto escrito. Proporcionar apoyo con ejemplos y práctica adicional si es necesario.

Recursos adicionales: Juegos de rompecabezas para inspirar la creación de mensajes secretos.

Materiales a utilizar: Mensajes cifrados, claves de cifrado.





29

2.9.Nombre del juego: "Teléfono Descompuesto"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de escucha activa, memoria auditiva y claridad en la comunicación.

Objetivos del aprendizaje: Practicar la reproducción precisa de información verbal, mejorar la atención y la concentración.

Instrucciones del juego: Los niños se sientan en círculo y uno de ellos susurra un mensaje corto al oído del siguiente niño. El mensaje se transmite de persona a persona y al final se compara con el mensaje original.

Sugerencias de Adaptación: Utilizar mensajes cortos y simples para facilitar la reproducción. Proporcionar apoyo con repeticiones adicionales si es necesario.

Recursos adicionales: Incorporar elementos de diversión como mensajes divertidos para mantener el interés de los niños.

Materiales a utilizar: Ninguno.





30

2.10. Nombre del juego: "Dibuja y Adivina"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de escucha activa, memoria auditiva y claridad en la comunicación.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la capacidad de comunicar ideas a través del dibujo, practicar la interpretación de imágenes y fomentar la creatividad.

Instrucciones del juego: Un niño dibuja algo en secreto y los demás intentan adivinar qué es. Pueden hacer preguntas de sí o no para obtener pistas.

Sugerencias de Adaptación: Dar opciones de temas para adaptarse a los intereses individuales de los niños. Permitir que los niños dibujen de formas alternativas si tienen dificultades con el dibujo.

Recursos adicionales: Libros de dibujo con instrucciones paso a paso para inspirar ideas y mejorar las habilidades de dibujo.

Materiales a utilizar: Papel y lápices de colores.





31

2.11. Nombre del juego: "Construye tu Historia Digital"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades narrativas, creatividad digital y colaboración.

Objetivos del aprendizaje: Fomentar la creación de historias, mejorar la habilidad para organizar ideas y practicar la comunicación a través de medios digitales.

Instrucciones del juego: Los niños utilizarán herramientas digitales como aplicaciones de creación de dibujos para construir una historia digital. Pueden trabajar en equipos o individualmente.

Sugerencias de Adaptación: Ofrecer opciones de herramientas digitales que se ajusten a las habilidades de los niños. Dar apoyo con tutoriales para aprender a utilizar las herramientas.

Recursos adicionales: Acceso a internet para explorar ejemplos de historias digitales y tutoriales.

Materiales a utilizar: Dispositivos electrónicos (tabletas, computadoras), aplicaciones de historias.




32

2.12. Nombre del juego: "Charlas Temáticas"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de expresión verbal, escucha activa y participación en debates.

Objetivos del aprendizaje: Practicar la comunicación verbal, mejorar la argumentación y fomentar la comprensión de diferentes puntos de vista.

Instrucciones del juego: Se elige un tema de discusión y los niños participan en una charla informal sobre ese tema. Se fomenta el intercambio de ideas y opiniones de manera respetuosa.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar apoyo con tarjetas de inicio de conversación si los niños tienen dificultades para comenzar. Establecer reglas claras para la participación y el respeto mutuo.

Recursos adicionales: Artículos o videos cortos relacionados con el tema para enriquecer la discusión.

Materiales a utilizar: Ninguno.




33

2.13. Nombre del juego: "Cine Club Inclusivo"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de habilidades de comprensión audiovisual, análisis crítico y expresión de opiniones.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la comprensión de narrativas visuales, practicar la expresión de ideas y fomentar la colaboración en discusiones grupales.

Instrucciones del juego: Los niños ven una película o un cortometraje juntos y luego participan en una discusión sobre la trama, los personajes y los temas tratados en la película.

Sugerencias de Adaptación: Elegir películas con temas relevantes y apropiados para la edad de los niños. Proporcionar apoyo con preguntas guía si es necesario.

Recursos adicionales: Guías de discusión preelaboradas para ayudar a dirigir la conversación después de la película.

Materiales a utilizar: Películas, dispositivo de reproducción de video, papel y lápices para tomar notas.





34

Sección III

3. Juegos para el Desarrollo de Habilidades Cognitivas



35

3.1. Nombre del juego: "Memory de Colores"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de la memoria visual y la atención.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la capacidad de recordar secuencias y patrones de colores.

Instrucciones del juego: Se colocan tarjetas de colores boca abajo y los niños deben voltearlas de a pares, tratando de encontrar dos tarjetas idénticas. Si encuentran un par, continúan jugando; de lo contrario, las tarjetas se vuelven a colocar boca abajo.

Sugerencias de Adaptación: Reducir el número de tarjetas si es necesario para adaptarse al nivel de dificultad de cada niño. Proporcionar apoyo visual, con tarjetas de colores más grandes o con menos opciones.

Recursos adicionales: Tarjetas con diferentes motivos o dibujos para mantener el interés de los niños.

Materiales a utilizar: Tarjetas de colores.




36

3.2. Nombre del juego: "Rompecabezas de Formas"

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la capacidad para reconocer y emparejar formas geométricas.

Recursos: Rompecabezas con piezas de diferentes colores.





Descripción de las habilidades: Desarrollo del pensamiento lógico y la resolución de problemas.

Instrucciones del juego: Los niños deben armar un rompecabezas de formas, emparejando cada pieza con su forma en el tablero.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar apoyo visual con guías en el tablero para ayudar a identificar las formas. Adaptar el tamaño y la cantidad de piezas según las habilidades.

Materiales: Rompecabezas de formas geométricas.

Hola

37

3.3. Nombre del juego: "Adivina qué Objeto es"

Descripción de las habilidades: Desarrollo de la percepción visual y la asociación de ideas.

Objetivos del aprendizaje: Practicar la identificación de objetos basándose en características visuales.

Instrucciones del juego: Se muestra a los niños una imagen parcial de un objeto y deben adivinar de qué objeto se trata.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar pistas adicionales o descripciones verbales si los niños tienen dificultades para identificar los objetos. Adaptar el nivel de detalle de las imágenes según las habilidades visuales de cada niño.

Recursos: Utilizar objetos reales en lugar de imágenes, para una experiencia más táctil.

Materiales: Imágenes de objetos parciales o reales.




38

3.4. Nombre del juego: "Laberinto Lógico"

Descripción de las habilidades: Desarrollo del razonamiento lógico y la planificación.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la capacidad de resolver problemas y encontrar soluciones sistemáticas.

Instrucciones del juego: Los niños deben trazar un camino a través de un laberinto, siguiendo ciertas reglas lógicas (por ejemplo, "si hay un obstáculo a la derecha, gira a la izquierda").

Sugerencias de Adaptación: Simplificar las reglas o el diseño del laberinto si es necesario para adaptarse a las habilidades cognitivas de los niños. Proporcionar ejemplos y modelos para ayudar a entender las reglas del juego.

Materiales a utilizar: Laberintos impresos o dibujados, lápices y marcadores.

Recursos adicionales: Crear laberintos temáticos o con diferentes niveles de dificultad para mantener el interés de los niños.




39

3.5.Nombre del juego: "Secuencia de Patrones"



Descripción de las habilidades: Desarrollo del reconocimiento de patrones y la habilidad para predecir.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la capacidad para identificar y continuar patrones secuenciales.

Instrucciones del juego: Mostrar a los niños una secuencia de patrones (ejemplo, colores, formas o números), y deben completar la secuencia identificando la próxima pieza.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar patrones más simples o más complejos, según las habilidades de cada niño. Ofrecer apoyo visual, con modelos o ejemplos para ayudar a entender los patrones.

Recursos adicionales: Utilizar materiales manipulativos, como bloques o fichas para representar los patrones de manera más tangible.

Materiales a utilizar: Tarjetas con patrones, lápices de colores.



40

3.6.Nombre del juego: "Construye tu Ciudad"

Descripción de las habilidades: Desarrollo del pensamiento espacial y la creatividad.

Instrucciones del juego: Los niños utilizan bloques de construcción para diseñar y construir una ciudad en un espacio de juego designado.

Objetivos del aprendizaje: Practicar la planificación y el diseño urbano, mejorar la coordinación mano-ojo.

Recursos adicionales: Incorporar elementos como vehículos, árboles y figuras humanas para enriquecer la experiencia de construcción.

Sugerencias de Adaptación: Proporcionar instrucciones visuales o modelos de construcción para ayudar a los niños a comenzar. Adaptar el nivel de detalle de la ciudad según las habilidades de construcción de cada niño.

Materiales a utilizar: Bloques de construcción (LEGO, Meza Bloks, etc.).




41

3.7.Nombre del juego: "Caza de Palabras"

Descripción de las habilidades: Desarrollo del reconocimiento de letras, vocabulario y atención.

Objetivos del aprendizaje: Mejorar la habilidad para identificar palabras en un conjunto de letras desordenadas.

Instrucciones del juego: Se proporciona una lista de palabras y los niños deben buscarlas en una sopa de letras.

Sugerencias de Adaptación: Utilizar palabras relacionadas con los intereses individuales de los niños, para aumentar la motivación. Proporcionar pistas visuales con imágenes de las palabras buscadas.

Recursos adicionales: Crear sopas de letras temáticas con diferentes niveles de dificultad.

Materiales a utilizar: Sopa de letras, lista de palabras.




42

3.8.Nombre del juego: "Torres de Hanói"

Descripción de las habilidades: Desarrollo del pensamiento estratégico y la resolución de problemas.

Objetivos del aprendizaje: Practicar la planificación a largo plazo y la anticipación de consecuencias.

Instrucciones del juego: Los niños deben mover discos de diferentes tamaños de una torre a otra, siguiendo ciertas reglas de movimiento.

Recursos adicionales: Utilizar materiales manipulativos de diferentes tamaños y formas para crear versiones alternativas del juego.

Sugerencias de Adaptación: Simplificar el juego o reducir el número de discos si es necesario para adaptarse al nivel de dificultad de cada niño. Proporcionar apoyo con ejemplos de movimientos iniciales para comenzar.

Materiales a utilizar: Juego de Torres de Hanói o versiones caseras con discos y varillas.




43