



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E  
INCLUSIÓN EDUCATIVA**

Estrategias lúdicas para niños con TEA

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN  
EDUCATIVA**

**AUTORA:**

Espinoza Santiago, Yenny Mérita ([orcid.org/0009-0009-9177-096X](https://orcid.org/0009-0009-9177-096X))

**ASESOR:**

Dr. Montes Ninaquispe, Jose Carlos ([orcid.org/0000-0001-5130-7342](https://orcid.org/0000-0001-5130-7342))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

**TRUJILLO – PERÚ**

**2024**

## **Dedicatoria**

A mi Dios, por darme el regalo de la vida, y mis queridos padres por sus consejos y oraciones me han conducido a lograr este propósito, a mi amado esposo por su apoyo constante que ha sido un gran elemento para la realización de mi trabajo académico. Y asimismo todos los maestros(as) de la segunda especialidad por brindarnos sus conocimientos que han sido muy enriquecedores.

## **Agradecimiento**

Al todopoderoso por su eterno amor y a mi querida familia por sus oraciones constante. A mis maestros y maestras de la segunda especialidad por sus conocimientos y aprendizajes brindados de este modo enriquecer en mi práctica profesional y ayudar a mis estudiantes diversos.



**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MONTES NINAQUISPE JOSE CARLOS, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "ESTRATEGIAS LUDICAS PARA NIÑOS CON TEA", cuyo autor es ESPINOZA SANTIAGO YENNY MÉRITA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 06 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
MONTES NINAQUISPE JOSE CARLOS <b>DNI:</b> 44737032 <b>ORCID:</b> 0000-0001-5130-7342	Firmado electrónicamente por: JMONTESN el 08-07- 2024 13:29:19

Código documento Trilce: TRI - 0798005



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, ESPINOZA SANTIAGO YENNY MÉRITA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "ESTRATEGIAS LUDICAS PARA NIÑOS CON TEA", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
YENNY MÉRITA ESPINOZA SANTIAGO DNI: 41852656 ORCID: 0009-0009-9177-096X	Firmado electrónicamente por: YMESPINOZAS el 06-07-2024 17:29:27

Código documento Trilce: TRI - 0798006

## Índice

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR/ AUTORES	
ÍNDICE.....	ii
RESUMEN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. MÉTODO.....	9
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	9
3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	10
3.3. Escenario de estudio.....	11
3.4. Participante .....	11
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	12
3.6 Procedimiento de recolección de datos.....	12
3.7 Rigor científico .....	13
3.8 Método de análisis de datos.....	13
3.9 Aspectos éticos .....	14
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	14
V. CONCLUSIONES.....	20
VI. RECOMENDACIONES .....	22
REFERENCIAS .....	24
ANEXOS.....	

## Resumen

Este estudio académico se centra en la educación inclusiva para niños y niñas con Trastorno del Espectro Autista (TEA), destacando el uso de estrategias educativas lúdicas para mejorar habilidades sociales y aprendizaje. Adoptando un enfoque cualitativo y no experimental, el objetivo fue revisar contribuciones de investigaciones sobre estas estrategias. Se realizó una revisión sistemática de estudios relevantes y entrevistas con directores, docentes y psicólogos para entender las necesidades específicas de estos niños en entornos educativos. Esto facilitó identificar estrategias participativas y recreativas efectivas.

La implementación de estas estrategias no solo busca mejorar el aprendizaje, sino también modificar comportamientos estereotipados y promover interacción social. Se espera fortalecer la integración de estos niños en la sociedad, creando un ambiente educativo inclusivo que apoye su desarrollo integral y fomente su participación activa y significativa.

Este estudio enfatiza la importancia de adaptar prácticas educativas para responder a las necesidades únicas de estudiantes con autismo, utilizando enfoques lúdicos que no solo educan, sino que también promueven la inclusión social y el desarrollo personal en entornos educativos y más allá.

**Palabras clave:** Estrategias lúdicas, Trastorno del Espectro Autista, Niños.

## **ABSTRACT**

This academic study focuses on inclusive education for children with Autism Spectrum Disorder (ASD), highlighting the use of playful educational strategies to enhance social skills and learning. Adopting a qualitative, non-experimental approach, the aim was to review contributions from research on these strategies. A systematic review of relevant studies and interviews with school principals, teachers, and psychologists were conducted to understand the specific needs of these children in educational settings. This facilitated the identification of effective participatory and recreational strategies.

The implementation of these strategies aims not only to improve learning but also to modify stereotypical behaviors and promote social interaction. It is expected to strengthen the integration of these children into society, creating an inclusive educational environment that supports their holistic development and encourages active and meaningful participation.

This study emphasizes the importance of adapting educational practices to meet the unique needs of students with ASD, using playful approaches that not only educate but also promote social inclusion and personal development in educational settings and beyond.

**Keywords:** Playful strategies, Autism Spectrum Disorder, Children.



## I. INTRODUCCIÓN

El autismo es un trastorno neurobiológico que impacta el desarrollo cerebral desde los primeros años de vida y se mantiene a lo largo de toda la vida. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023). Los trastornos del espectro autista (TEA) se caracterizan por dificultades en la comunicación, relaciones sociales y comportamientos inusuales como la resistencia al cambio y la falta de atención (OMS, 2023). Según los autores, Mamani et al. (2022) afirmaron, que los niños con TEA presentan déficits significativos en la comunicación verbal y no verbal, empatía limitada, respuestas emocionales inadecuadas, contacto visual escaso y dificultades para compartir experiencias afectivas. Asimismo, estos autores, Bohórquez et al. (2023), mencionaron que, en Colombia, el decreto 1421 de 2017 del Ministerio de Educación Nacional y la Secretaría de Educación de Bogotá busca mejorar la calidad de vida de personas con discapacidad, pero algunos docentes carecen de conocimientos sobre estos decretos y sus implicaciones para la implementación del Diseño Universal de Aprendizaje y el Plan Individual de Atención y Acompañamiento. Según. El Plan Nacional para la atención de personas con TEA (2021), del total de individuos inscritos en el Registro Nacional de la Persona con Discapacidad gestionado por él, Consejo Nacional para la Integración la persona con Discapacidad (CONADIS), solo el 2.06% está identificado con TEA, siendo mayoritariamente hombres 80.9%, y el 9.1% son mujeres. Ministerio de Salud Mental (2019) afirma, en Perú, el 81% de los individuos bajo tratamiento por autismo son hombres, quienes suelen procesar la información de manera literal, lo que puede llevar a malentendidos y falta de comprensión. Se recomienda la evaluación temprana entre los 3 y 5 años para facilitar la detección y adecuada intervención terapéutica según la diversidad de su patología. La utilización de juegos como parte del tratamiento para niños con (TEA) es crucial para fomentar la socialización y mejorar la calidad de vida de estos niños. El juego no excluye a los niños con TEA de las actividades lúdicas y afectivas, sino que, mediante métodos adecuados, puede facilitar significativamente su desarrollo (El Comercio, 2019). Para Mundy, P. (2021) el juego juega un papel fundamental en el crecimiento de las habilidades sociales, cognitivas y comunicativas de todos los niños, pero es especialmente relevante para aquellos con TEA debido a sus

desafíos en estas áreas. En Estados Unidos, encontramos a, Solomon (2019) ha contribuido significativamente al desarrollo de enfoques terapéuticos centrados en el juego para niños con TEA, destacando la importancia de seguir el liderazgo del niño en el juego para promover su iniciativa y respuesta. En el Reino Unido, Ayres (2018) aborda cómo las intervenciones basadas en el juego pueden mitigar las dificultades de integración sensorial en niños con TEA, una contribución crucial a la práctica clínica y educativa internacional. En España, Valero y Tárraga (2018) exploraron el uso de tecnologías adaptativas, como aplicaciones y juegos interactivos, para mejorar las habilidades de comunicación social en niños con TEA. En Perú, aunque se están implementando estrategias lúdicas para apoyar a niños con TEA, persisten desafíos como la falta de recursos y formación especializada. Sin embargo, se observan esfuerzos notables para integrar el juego en el desarrollo educativo y terapéutico de estos niños en el contexto peruano.

En la Institución Educativa Fe y Alegría 14 de Nuevo Chimbote, se ha identificado a estudiantes de entre 9 y 12 años con Trastorno del Espectro Autista (TEA), quienes presentan dificultades significativas en integración social, lenguaje, aprendizaje, coordinación motriz y comportamientos hiperactivos. Los docentes carecen de conocimientos en educación inclusiva, lo cual limita la capacidad de adaptar el currículo y diseñar un entorno educativo que favorezca el desarrollo integral de estos niños. Además, los padres enfrentan desafíos para proporcionar apoyo debido a la escasez de recursos y a la resistencia frecuente a aceptar el diagnóstico. La implementación de estrategias lúdicas se propone como una herramienta efectiva para fomentar la integración social y las habilidades de los estudiantes con TEA en la I.E. de Nuevo Chimbote. Este enfoque involucra activamente a padres, docentes y la comunidad educativa para preparar a estos niños para la vida en sociedad. El estudio busca promover el fortalecimiento de la empatía y la sensibilidad en la sociedad, incentivando el uso de estrategias lúdicas para niños con TEA y contribuyendo así a una mayor comprensión y aceptación de la diversidad. Se pretende llenar el vacío de investigación sobre adaptaciones curriculares efectivas y entornos inclusivos para estos niños., se propone implementar estrategias lúdicas para fomentar la integración social y habilidades de los estudiantes con TEA, planteamos la siguiente interrogante: ¿Qué estrategias

lúdicas serian adecuadas para los niños con Trastorno Espectro Autista en la I.E. de Nuevo Chimbote, 2024?

El presente trabajo académico, se justifica en la práctica, por la utilización y consolidación de estrategias lúdicas, como herramienta de tratamiento para los niños con TEA en donde se ha seleccionado y planificado estrategias como: juego de roles, pictogramas, deportes, actividades motrices, etc. donde se aplicará mecanismo para perfeccionar el nivel de respuestas de las habilidades, y que serán de soporte a los docentes, padres y estudiantes. En el aspecto teórico se justifica porque la información plasmada en la investigación tiene como eje central las estrategias lúdicas que permitirán mejorar las habilidades, en los niños con TEA. Asimismo, investigaciones de otros autores nacionales e internacionales. Además, contribuye a la ciencia de la educación y la psicología. Según Kimberly et al. (2022) afirman que el autismo en niños es una condición compleja con diversos aspectos teóricos explorados en la literatura. La teoría de la motivación social sugiere que los niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) exhiben déficits en la motivación social, impactando el desarrollo sociocognitivo como la teoría de la mente. Dicha investigación tiene justificación metodológica por ser de gran aporte para próximos investigadores, lectores y estudiantes sobre temas de interés singular, también contribuirá a la medición de las estrategias lúdicas para mejorar sus habilidades. Finalmente, se justifica pedagógicamente como una herramienta efectiva para promover su desarrollo integral y su participación activa en el proceso de aprendizaje. Estas estrategias no solo facilitan el acceso al currículo general, sino que también contribuyen a crear un entorno inclusivo y enriquecedor donde todos los niños puedan alcanzar su máximo potencial. Este estudio de investigación tiene como objetivo general: Determinar la importancia de las estrategias lúdicas en niños con Trastorno Espectro Autista en la I.E. Nuevo Chimbote, 2024. Y los objetivos específicos son: Identificar que estrategias lúdicas favorecen a los niños Trastorno Espectro Autista en la dimensión exploración. El segundo objetivo específico es: Identificar la importancia de las estrategias lúdicas en la dimensión simbólica en niños con Trastorno Espectro Autista. Finalmente, el tercer objetivo específico es: Identificar las estrategias lúdicas que favorecen a los niños Trastorno Espectro Autista en la dimensión asimilación de reglas.

## **II. MARCO TEÓRICO**

En este estudio se destaca la relevancia de las estrategias lúdicas para potenciar habilidades en niños con autismo, abordando la definición del autismo y el uso de estrategias lúdicas. Se ha revisado la literatura internacional y nacional pertinente para respaldar este enfoque central de este estudio y que, a su vez, permitirán ampliar nuestro conocimiento sobre el tema investigado. Dentro de los antecedentes internacionales, se mencionaron los siguientes estudios. Por otro lado, Vousden et al. (2019) observaron mejoras en la interacción social de niños con TEA durante actividades de juego, destacando la efectividad de tales intervenciones para fomentar la comunicación y la cooperación. Según, García et al. (2018) encontraron que las actividades lúdicas mejoraron la interacción social y la comunicación no verbal en niños con TEA, subrayando un entorno positivo para el desarrollo de habilidades sociales. Del mismo modo, Smith y Johnson (2019) demostraron que las estrategias lúdicas facilitan la interacción social y la expresión emocional en niños con TEA, mejorando su bienestar emocional y relaciones interpersonales. Según, Pastor (2019) enfatiza la necesidad de renovación pedagógica para fortalecer habilidades y conocimientos de los estudiantes, promoviendo una educación inclusiva adaptada a sus necesidades individuales. Según, Schottelkorb et al. (2020) llevaron a cabo un estudio centrado en el uso terapéutico del juego para mejorar la autorregulación y la autoestima en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), obteniendo mejoras significativas en el contacto visual y las habilidades sociales. Por otro lado, Heather et al. (2020) llegaron a concluir, que las intervenciones de terapia ocupacional centrada en la imitación y el modelo pueden desempeñar un papel importante en la mejora de las habilidades, con estrategias como la imitación del niño y el modelo por adultos, y compañeros. Por otra parte, Badillo y Iguarán (2020) subrayan la importancia de los cuentos interactivos para mejorar la atención y la memoria en individuos con autismo, potenciando procesos mentales fundamentales y habilidades más elaboradas como el razonamiento y la comunicación. Asimismo, Mínguez et al. (2020) destacan el rol crucial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación de niños con TEA, mejorando la personalización de las intervenciones pedagógicas. Del mismo modo, Eustaquio et al. (2021) llevaron un estudio cualitativo indicando que el juego puede potenciar la

inclusión de los estudiantes con TEA en entornos educativos, promoviendo su desarrollo global a través del aprendizaje, la integración y el respeto a la diferencia. Del mismo modo, Santana et al. (2022) se centraron, en el uso de actividades lúdicas, especialmente en juegos y actividades sonoras, en el tratamiento con niños TEA, tuvieron, como objetivo explorar como el juego puede beneficiar a los niños autista y a sus familias haciendo que el proceso de tratamiento sea agradable y motivador, ya que el juego no solo puede ser eficaz en la terapia sino también ayudar en el desarrollo del niño y la comprensión de su condición, al integrar el juego en el proceso de tratamiento, buscando brindar soluciones efectivas y agradables para los niños con TEA. Por consiguiente, Lope et al. (2022) llegaron a la conclusión, que el juego como estrategias terapéuticas, ayuda a mejorar el funcionamiento diario en niños y adolescentes (TEA), enfatizando la necesidad de más investigación para desarrollar protocolo de intervención para la práctica clínica. Sus estudios han destacado la efectividad de las intervenciones basadas en el juego utilizando diversos enfoques como las nuevas tecnologías, el juego simbólico y las técnicas oficiales, con intervenciones que típicamente duran alrededor de 11 semanas e involucran sesiones semanales de 30-60 minutos impartidas por padres y maestros. Según, Gretsche et al. (2022) utilizaron un estudio descriptivo cualitativo, emplearon la entrevista semiestructuradas para explorar y describir las formas en que tres maestros y dos cuidadores apoyaron la participación de niños con TEA, en crear y brindar oportunidades para que el niño dirija su propio juego; reconocer, cuidar y poner a disposición los materiales de juego preferidos. Llegaron a concluir, continuar asociándose con los cuidadores y maestros y aprendiendo de ellos. Esto se alinearán con la práctica colaborativa y mejorará el desarrollo y la implementación de intervenciones relevantes y sostenidas centradas en la ocupación del juego en niños con TEA. Del mismo modo, Mounia et al. (2022) este estudio tuvo como objetivo medir la efectividad de cada uno de los dos programas: modelado en video e imitación recíproca, en la enseñanza de habilidades de juego a niños con TEA. La muestra estuvo compuesta por 18 niños con TEA de 5 a 8 años de edad, y divididos en dos grupos experimentales: el primer grupo incluyó a 9 niños con TEA que recibieron un programa de imitación recíproca: su edad media es de 6,2 años. Los resultados mostraron que ambos métodos mejoraron las habilidades de juego en estos niños con diferentes niveles de progreso, según la

edad, el nivel de autismo y el tipo de programa. Llegaron a concluir, que los estímulos visuales son muy solicitados por los niños con autismo el modelado en vídeo fue más eficaz que la imitación recíproca en el desarrollo de habilidades de juego. Se encontró que aprender modelando los comportamientos de sus compañeros (imitación recíproca) es uno de los métodos efectivos en la enseñanza y capacitación de la mayoría de los niños con TEA en muchas habilidades, sin embargo, el modelado en video es más efectivo porque se basa en la enseñanza regular de unidades de comportamiento mensurables, y cada habilidad se reduce a pequeños pasos. De igual forma, Vyshedkkiy y Khokhlovich (2023) identificaron una correlación significativa entre el juego de simulación y el desarrollo del lenguaje en niños con TEA, destacando el potencial terapéutico de este tipo de juego. Llegaron a la conclusión, que el juego no solo promueve el desarrollo físico y cognitivo, sino que también facilita el aprendizaje social y emocional en niños con TEA, contribuyendo de manera integral a su desarrollo personal y social. Asimismo, Stone y Kasar (2016) resaltaron la significativa contribución del juego al desarrollo infantil, subrayando su capacidad para facilitar interacciones sociales y enseñar habilidades de convivencia entre pares. A través del juego, los niños exploran roles diversos y adquieren comprensión de normas culturales y sociales, lo que influye positivamente en la construcción de su identidad. Además, el juego fortalece habilidades motoras, sensoriales, perceptivas y cognitivas, fomentando la concentración, retención y representación objetiva de la realidad. Según, Elbeltagi et al. (2023) tuvieron como objetivo principal la terapia de juego, afirmaron que el juego ayuda a prevenir o solucionar dificultades psicosociales y lograr un crecimiento y desarrollo óptimo y saludable del niño. Cambiando su forma de autoexpresión de comportamientos no deseados a comportamientos expresivos más no dañinos utilizando juguetes o actividades de su elección como palabras. Asimismo, Ravale y Kulkarni (2023) afirmaron, que los niños con autismo suelen ser ensimismados y parecen vivir en sus propios mundos, lo que les dificulta interactuar y conectarse con los demás. A veces, les cuesta entender lo que la gente les dice y aprender a interactuar con los demás. El uso de ayuda visual es una de las formas más sugeridas de enseñar a los jóvenes autistas. Los juegos, por su propia naturaleza, brindan flexibilidad, la capacidad de aprender de los fracasos y la capacidad de adaptarse a nuevas dificultades y expectativas. Llegaron

a concluir, que son una de las herramientas más exitosas para las personas autistas. Su objetivo era proporcionar un juego dirigido a edades, lo que incluye apuntar a habilidades específicas para ciertos grupos de edad con niveles en cada juego. Además, proporcionar un sistema de recompensa, con fichas o una marca visual de logro, hace que el juego sea más interesante y atractivo, por lo que los niños se desempeñan mejor. Dentro de los antecedentes nacionales, se puede mencionar los siguientes estudios. Según, Flores (2019) investigó el uso de juegos lúdico-educativos para promover el desarrollo integral de niños autistas, mientras que Guzmán y Marigina (2018) implementaron estrategias ABA para mejorar la comunicación en niños de tres y cuatro años con TEA. Por consiguiente, Carrillo et al. (2020) concluyeron que el uso de juegos didácticos enriquece el aprendizaje y motiva la participación activa de los estudiantes preescolares, activando sus habilidades sociales. Del mismo modo, Gutiérrez (2018) resalta la adaptación comunicativa, el estímulo del contacto visual y la enseñanza de la expresión emocional como elementos cruciales en el enfoque educativo para niños con TEA. Según Armas et al. (2018) utilizaron con éxito los juegos serios, programas de intervención computarizados. Propusieron una plataforma tecnológica mejorada e integral que utiliza juegos serios para optimizar el proceso de terapia de aprendizaje emocional y social en el tratamiento de niños con TEA. los resultados mostraron una mejora significativa en el reconocimiento de emociones después de usar la plataforma tecnológica, juegos serios, terapias conductuales. Según, Mero y Bolívar (2022) destacaron la eficacia de la música como herramienta terapéutica para individuos con Trastorno del Espectro Autista (TEA), señalando que la música puede mitigar déficits asociados y proporcionar un entorno seguro y reconfortante. Es necesario recalcar, Dávila (2021) subrayó la importancia de los juegos educativos para facilitar la comunicación y comprensión en niños con TEA, enfatizando el papel crucial del juego en el desarrollo de la imaginación y la creatividad. Asimismo, Mounia et al. (2022) afirmaron, que el juego ayuda a facilitar el desarrollo y el aprendizaje del niño, como las habilidades sociales, emocionales y cognitivas. El desarrollo retrasado o anormal de las conductas de juego puede influir inevitablemente en el desarrollo de estas habilidades a lo largo de la vida. Los niños con trastornos del espectro autista (TEA) a menudo no pueden comprender ni producir acciones de juego. Según, López. B., (2023) afirma, que los

juegos serios, también conocidos como juegos serios o serious games, son juegos diseñados específicamente con un propósito educativo, terapéutico o de entrenamiento, más allá del entretenimiento puro. En el contexto de ayudar a niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), los juegos serios se utilizan para proporcionar intervenciones estructuradas y adaptativas que fomenten el aprendizaje y el desarrollo social. En la siguiente base teórica se realiza una presentación teórica de ambas variables, del tema abordado haciendo un recorrido frente a los diferentes aspectos que tiene la investigación. En los estudios de Wallon y Piaget (1966, citados por Castilla, 2013), el juego es crucial en el desarrollo cognitivo infantil al satisfacer necesidades individuales y promover competencias en diversas áreas. Del mismo modo, Piaget (1986) describió el juego como factor fundamental para el desarrollo físico, psicológico y cognitivo, facilitando la asimilación y acomodación de conocimientos. Por otro lado, Zapata (1990) enfatizó que el juego autónomo fortalece habilidades cognitivas, motoras y afectivas, fomentando la cooperación y el trabajo en equipo, especialmente beneficioso para niños con TEA. Según West (2022) afirma que los niños con TEA, presentan retrasos tempranos y déficits en el juego, adoptan comportamientos de exploración inusuales con los juguetes, tardan en desarrollar el juego funcional algunos niños con TEA no logran desarrollar el juego simbólico a pesar de tener las habilidades cognitivas y lingüísticas necesarias. Además, cuando los niños con TEA juegan, demuestran menos alegría. Además, identificó etapas del juego como la exploración, la simbólica y la de adquisición de reglas, esenciales para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Asimismo, Oeste C. (2022) afirma, que el juego simbólico, juega un papel crucial en el desarrollo de los niños con TEA, al mejorar sus habilidades lingüísticas, cognitivas, socioemocionales y de autorregulación. Para, Gonzales (2018) mencionó que las actividades lúdicas desarrollan habilidades físicas, mentales, afectivas y de cooperación en los niños, promoviendo un aprendizaje efectivo y placentero. Del mismo modo. La Ley 30150 del Perú (Congreso de la República del Perú, 2021) define el TEA como un trastorno del desarrollo neurobiológico caracterizado por dificultades en la socialización, la comunicación y patrones de comportamiento restrictivos y repetitivos. Asimismo, Bullón (2020) enfatiza que el Trastorno del Espectro Autista (TEA) es un proceso evolutivo variable, donde cada niño presenta diversas alteraciones que requieren



intervenciones especializadas adaptadas a su nivel de desarrollo. Este trastorno, de origen neurobiológico, se manifiesta en diferentes niveles y formas. Entre las dificultades destacan la limitación en las habilidades de relación social, el vocabulario limitado en la comunicación, el uso repetitivo de palabras (ecolalias) basado en intereses personales, y la rigidez en la conducta, que dificulta la adaptación al cambio. Asimismo, Almsmary et al. (2022) sostienen que el trastorno del espectro autista (TEA) es un conjunto de trastornos del neurodesarrollo caracterizados por un déficit en las conductas sociales y las interacciones no verbales que comienza en los primeros 3 años de vida.

### **III. MÉTODO**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

**3.1.1 Tipo de investigación:** El presente estudio es una investigación básica, donde estudia un problema y busca dar solución a través del conocimiento y fortalecer el saber riguroso de la ciencia, sirve de base para realizar la investigación aplicada. Romero (2018) afirma que existen 3 niveles investigación básica: Exploratoria, es cuando se busca información, se adjunta los datos, características, propiedades, aspectos y dimensiones. El propósito primordial de este estudio es la recopilación de datos e información. En comparación con la investigación básica, la investigación explicativa se caracteriza por ser más compleja, profunda y desafiante. Este estudio sigue un enfoque cualitativo, según lo señalado por Anjenetten y Paril. (2022) en una comprensión completa y contextual de los fenómenos sociales, haciendo hincapié en la interpretación y el significado que las personas otorgan a sus experiencias. A diferencia del enfoque cuantitativo, que se apoya en la medición numérica y el análisis estadístico de datos, el enfoque cualitativo se fundamenta en la recolección y análisis de información no numérica, como entrevistas, observaciones participativas y análisis de documentos.

**3.1.2 Diseño o método de investigación:** El diseño fenomenológico en la investigación cualitativa se enfoca en comprender y explorar las

experiencias individuales para identificar similitudes. Inicia con la identificación del fenómeno, seguido por la recopilación de datos directamente de las personas que han vivido esas experiencias, y concluye con una descripción general de las similitudes encontradas entre los participantes. Este enfoque utiliza técnicas como entrevistas, grupos focales y observaciones para obtener información detallada sobre las vivencias humanas. (Hernández, R., 2014)

### **3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.**

Según Anufrieva et al. (2021) afirman, que las categorías son conceptos fundamentales en diversos campos, influyendo en procesos cognitivos y de representación. El estudio de categorías, como se discute en los contextos, profundiza en la superioridad de las categorías de nivel base en percepción y formación de acciones, la agrupación de subcategorías en la clasificación implica la unión de distintos constructos por parte del investigador, lo que facilita el inicio de interacciones que definen el fenómeno de estudio. Por otro lado, Mayla et al. (2022) mencionan, que las estrategias lúdicas para niños autistas se pueden categorizar en varias subcategorías en función de los hallazgos de la investigación. Las estrategias incluyen el uso de recursos lúdicos como juegos, pinturas y actividades interactivas para mejorar el aprendizaje, particularmente en la lectura, asimismo, señaló que las categorías, desde una perspectiva epistemológica, posibilitan la comparación y relación entre ellas, permitiendo la agrupación de datos con conceptos similares y la tipificación de la información según temáticas relevantes para la investigación. En la revisión realizada, se tuvo en cuenta una matriz de clasificación que contextualizó los recursos utilizados para la ejecución del estudio, centrándose en las Estrategias Lúdicas para niños con Trastorno del Espectro Autista. (ver anexo 1 Matriz de Categorías y sub categorías de la variable estrategias lúdicas para niños con TEA).

### **3.3 Escenario de estudio**

En el contexto del estudio, el investigador gradualmente recopila información sobre una problemática observada. Al comenzar en el campo, es crucial un acercamiento inicial informal para obtener información preliminar, como entender las particularidades de los niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Este proceso incluyó la realización de entrevistas con profesionales que actualmente trabajan con estos niños. Los autores Hernández y Baptista (2014) el escenario se define como la ubicación geográfica donde se establece contacto con la unidad de estudio. Obtener autorización de las personas involucradas en la investigación es fundamental para acceder al entorno. Además, desarrollar habilidades sociales como la amabilidad, la empatía y la colaboración es crucial para facilitar una comunicación continua y cordial, promoviendo una interacción positiva.

### **3.4 Participante**

Los participantes de la investigación fueron 3 docentes, 1 director, 1 psicóloga que laboran actualmente en la Institución Educativa. Debido a ello Morrow y Smith (como se citó en Hernández y Baptista, 2014) afirmaron que, en los estudios cualitativos, la selección de participantes no sigue una perspectiva probabilística, ya que son los criterios establecidos por el investigador los que guían esta elección. Es crucial destacar que los participantes son fundamentales para comprender el fenómeno de estudio y responder a las preguntas planteadas en la investigación. Además, es importante seleccionar un número reducido de participantes para poder examinar detalladamente las experiencias individuales y profundizar en el problema de investigación. Para esta selección, se consideraron criterios específicos, como la inclusión de docentes de niños con TEA en el nivel primario.

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

Durante la fase de recopilación de datos para la variable relacionadas con las estrategias lúdicas para niños con TEA, se empleó la técnica de la entrevista, y el instrumento la guía de la entrevista. Para obtener

información detallada y en profundidad sobre las estrategias lúdicas empleadas en el contexto educativo para niños con TEA. Las entrevistas se llevaron a cabo con profesionales de la educación, como maestros, directores y psicólogos, quienes tienen experiencia directa en el diseño e implementación de actividades lúdicas adaptadas a las necesidades de estos niños, se empleó una guía de entrevista específicamente diseñada para este estudio. Esta guía incluyó preguntas estructuradas y abiertas que abordaron aspectos clave relacionados con las estrategias lúdicas utilizadas, su efectividad, adaptación a las necesidades individuales de los niños con TEA, entre otros aspectos relevantes. Los datos necesarios fueron adquiridos a través de los instrumentos diseñados específicamente para cada variable. Según Bautista (2019), los instrumentos son herramientas que facilitan la recopilación de información, y en este caso, se utilizó la entrevista como instrumento principal. La creación del instrumento se llevó a cabo mediante la matriz de las variables, lo que implicó identificar las dimensiones de la variable y los indicadores asociados a cada una de estas dimensiones.

### **3.6. Procedimiento de recolección de datos**

La manera de recolección de datos comenzó con una exhaustiva revisión de fuentes bibliográficas relevantes, incluyendo publicaciones especializadas, trabajos científicos. Esta revisión bibliográfica proporcionó un marco teórico sólido y una comprensión profunda del contexto educativo y las estrategias inclusivas para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Además, se obtuvo el permiso correspondiente del Director de la Institución Educativa para llevar a cabo las entrevistas, asegurando así la colaboración y la participación activa de la comunidad educativa en el estudio. Se seleccionaron tres docentes de aulas que cuentan con estudiantes con TEA, quienes brindaron información valiosa basada en su experiencia directa, observaciones y datos proporcionados por los padres de los estudiantes. La aplicación de las entrevistas se llevó a cabo de manera virtual en plazo de una semana, y se utilizaron herramientas de comunicación en línea para facilitar la interacción y la recopilación de datos de manera eficiente. Los

participantes tuvieron la oportunidad de compartir sus perspectivas, experiencias y prácticas pedagógicas, enriqueciendo así el análisis del estudio. Para complementar la información recopilada durante las entrevistas, se solicitó la participación de la psicóloga de la institución educativa. Su experiencia y conocimientos especializados contribuyeron a profundizar en aspectos clave relacionados con el desarrollo socioemocional, las necesidades individuales y las estrategias de apoyo psicológico para los estudiantes con TEA.

### **3.7. Rigor científico**

En la búsqueda de alcanzar estándares de fiabilidad y credibilidad en la investigación cualitativa, se sigue la orientación de Franklin & Ballan (2005) y Giv en (2008) para asegurar la consistencia de los datos y la similitud de los hallazgos en el área de estudio. Se recomienda evitar la influencia de las propias creencias y opiniones al analizar la información, siguiendo las sugerencias de Carey (2007) y Coleman & Unrau (2005) como se indica en Hernández et al. (2018). Además, se enfatiza la importancia de basar las conclusiones en un análisis completo de los datos. Para garantizar la credibilidad de la investigación, se seleccionaron artículos relevantes de revistas científicas de alto impacto, siguiendo las pautas propuestas por Mertens (2010).

### **3.8. Método y análisis de información**

Para examinar los datos recopilados y la información se realizará de manera descriptivo, a través de Word. Esto contribuirá a una mejor planificación e interpretación de las estrategias lúdicas.

### **3.9. Aspecto éticos**

Este trabajo académico es genuino y ha sido elaborado siguiendo las directrices de la Universidad Cesar Vallejo. Además, se han seguido las normativas internacionales para la citación y referencia de las fuentes consultadas. Los resultados no han sido duplicados ni utilizados con el propósito de obtener un grado académico, ni tampoco han sido falsificados. La investigación se ha basado en los principios éticos, abarcando la benevolencia, evitar el daño, la autonomía y la equidad. Se

ha observado el derecho de propiedad intelectual de los investigadores y escritores, aplicando el estilo APA7 ed. para referenciar tanto fuentes primarias como secundarias relacionadas con niños TEA.

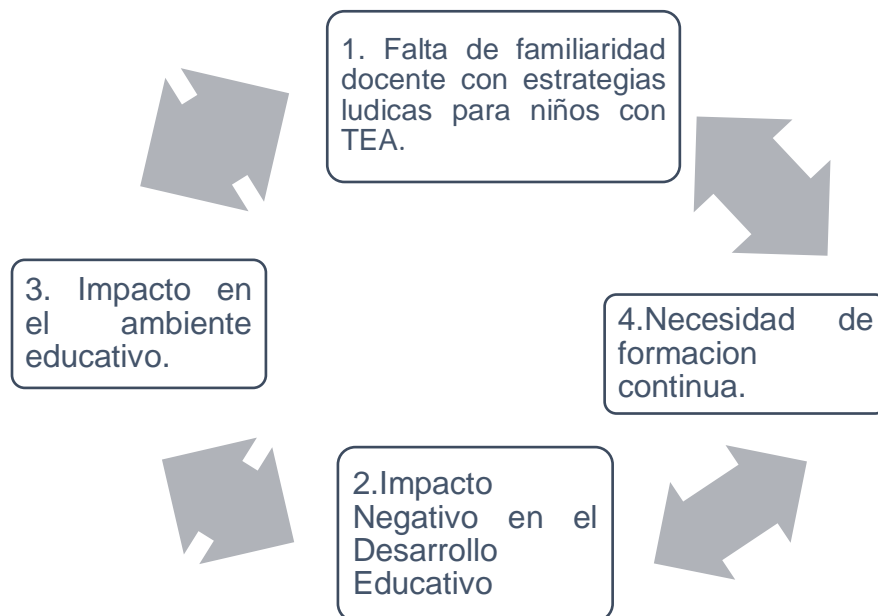
#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

El objetivo principal del estudio fue determinar la importancia de las estrategias lúdicas en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Se encontró que muchos docentes carecen de familiaridad con estas estrategias, lo que constituye un desafío significativo en el ámbito educativo. Esta falta de conocimiento surge principalmente de la ausencia de una adecuada preparación y capacitación en este campo específico. Como resultado, muchos docentes no poseen las habilidades necesarias para trabajar efectivamente con este grupo de estudiantes, lo que genera una sensación de frustración al no poder facilitar un proceso de aprendizaje satisfactorio. Este hallazgo coincide con la afirmación de Bohórquez et al., (2023), quienes también destacan la falta de familiaridad de algunos docentes en Colombia con el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y el Plan Individual de Atención y Acompañamiento (PIAA). Esto se debe a la falta de interés de los docentes, la poca divulgación en las instituciones educativas y la escasa actualización de los maestros. Esta carencia de competencias pedagógicas adecuadas tiene consecuencias negativas en el ambiente escolar y en el desarrollo educativo de los niños con TEA. La frustración experimentada por los docentes se traslada a los alumnos, lo que puede resultar en una disminución de la motivación intrínseca para asistir a la escuela y generar baja autoestima. Además, la falta de adaptaciones curriculares apropiadas para satisfacer las necesidades específicas de los niños con TEA contribuye a su marginalización en el entorno educativo. La incapacidad de los docentes para ajustar sus métodos de enseñanza y sus expectativas a las capacidades individuales de estos alumnos puede llevar a un sentimiento de abandono dentro del aula. Esta sensación de exclusión puede tener consecuencias profundas en su desarrollo académico, emocional y social. Sin embargo, los hallazgos no concuerdan con lo encontrado por Pastor (2019), quien menciona que en España el gobierno invierte en

capacitaciones para los docentes, con un enfoque en el DUA y la necesidad de renovación pedagógica y curricular. Estas capacitaciones buscan fortalecer habilidades, aprendizajes y conocimientos en los estudiantes, priorizando la formación continua de los docentes en el ámbito del TEA y las estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades de estos estudiantes. Al proporcionar a los docentes las herramientas y el conocimiento necesarios, se puede fomentar un ambiente escolar más inclusivo y favorable para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades y necesidades individuales.

Figura 1

*Determinar la importancia de las estrategias lúdica*

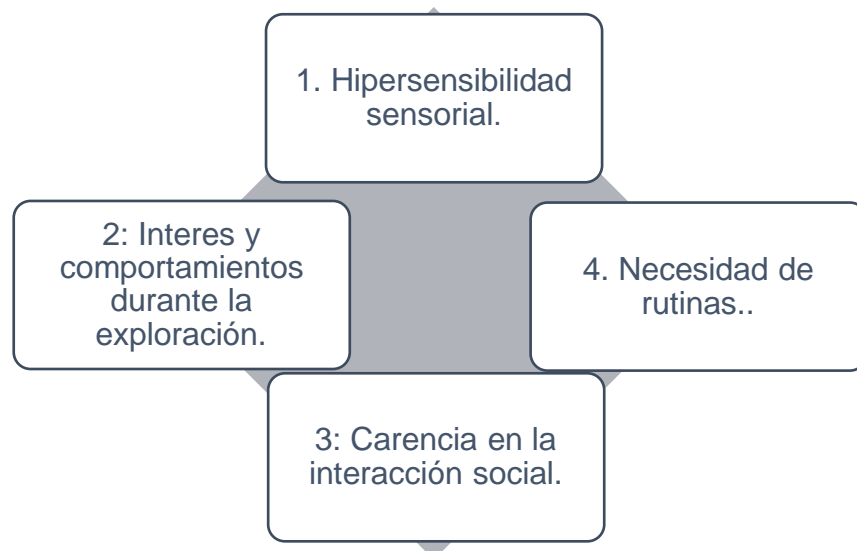


El primer de los objetivos específicos de este estudio fue identificar estrategias lúdicas que favorecen la exploración en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), de las entrevistas realizadas al director, docentes y psicóloga. Estos profesionales mencionan que los estudiantes con TEA tienden a mostrar una disminución en la sensibilidad a estímulos sensoriales, lo que puede manifestarse en hipersensibilidad a estímulos auditivos, visuales, táctiles u olfativos. Esta particularidad sensorial puede incidir en el comportamiento y las respuestas emocionales del individuo con TEA, como indicó Ayres (2018),

quien enfatizó que los estímulos sensoriales afectan el desarrollo y comportamiento de los niños con TEA, muchos de los cuales muestran una reacción exagerada a ciertos sonidos, luces, texturas, olores y otras sensaciones. Los docentes observaron un marcado interés de los niños con TEA en explorar el entorno natural, como observar plantas y animales o recoger hojas y piedras. No obstante, señalaron una interacción limitada de estos niños con personas y objetos durante actividades exploratorias, prefiriendo explorar de manera independiente sin buscar activamente la interacción social. Esto concuerda con Mamani et al., (2022), quienes identificaron carencias en la interacción de los niños con TEA, como escasa empatía, respuestas emocionales inadecuadas, escaso contacto visual y dificultad para compartir experiencias afectivas. Estos niños pueden manifestar comportamientos como el llanto, la agitación o la resistencia activa ante cambios en su entorno o rutina durante actividades de exploración, mostrando dificultad para adaptarse a nuevas situaciones o cambiar de actividad de manera fluida. Además, los niños con TEA tienden a mostrar una preferencia por la consistencia y previsibilidad en su entorno. Las rutinas predecibles y los patrones repetitivos les brindan seguridad y estabilidad. Por ende, cualquier desviación de estas rutinas establecidas puede generar ansiedad o frustración significativa en algunos niños con TEA.

Figura 2

*Identificar estrategias lúdicas que favorecen la exploración*

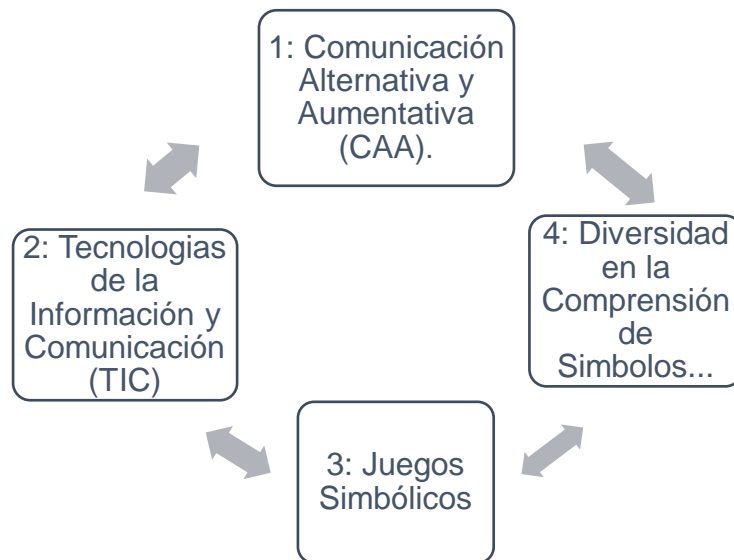




El segundo de los objetivos específicos de este estudio fue Identificar la importancia de las estrategias lúdicas en la dimensión simbólica en niños con Trastorno Espectro Autista, de las entrevistas realizadas a los profesionales mencionan que los estudiantes con TEA, son único en utilizar símbolos o representaciones para comunicarse. Algunos niños pueden usar sistemas de comunicación alternativa y aumentativa (AAC) como tableros de comunicación con imágenes, los pictogramas, fotografías reales de objetos, personas o lugares. Este hallazgo coincide con la afirmación de Gutiérrez (2018), quien afirma que, al proporcionarles herramientas de comunicación alternativa y aumentativa, se les brinda la oportunidad de desarrollar sus habilidades de comunicación y participar más plenamente en su entorno. Mientras que otros pueden preferir gestos, señalar o usar dispositivos tecnológicos especializados. De la misma forma, esto se alinea con, Mínguez et al. (2020), quienes mencionan que las TIC ofrecen acceso a una amplia gama de recursos educativos, incluyendo aplicaciones educativas, juegos interactivos, videos educativos, libros digitales y actividades en línea, que pueden adaptarse a las necesidades específicas de los niños con TEA y proporcionar oportunidades de aprendizaje en diferentes áreas del desarrollo, puesto que puede cumplir una función esencial para potenciar los resultados de las intervenciones pedagógicas. Finalmente, los docentes mencionaron, que los estudiantes con TEA, pueden tener dificultades para comprender o interpretar símbolos abstractos, mientras que otros pueden mostrar una comprensión sólida, ya que los niños con TEA pueden disfrutar y participar activamente en juegos simbólicos como (juego de roles, juegos sensoriales, y juegos de imitación), esto se alinea con Carrillo et al. (2020), señalaron que, durante el juegos simbólicos, los estudiantes con TEA, expresan sus emociones y adquirir conocimientos enriquecedores, activando así sus habilidades sociales y generando una participación activa y motivación constante durante la actividad.

### *Figura 3*

*Identificar la importancia de las estrategias lúdicas en la dimensión simbólica*

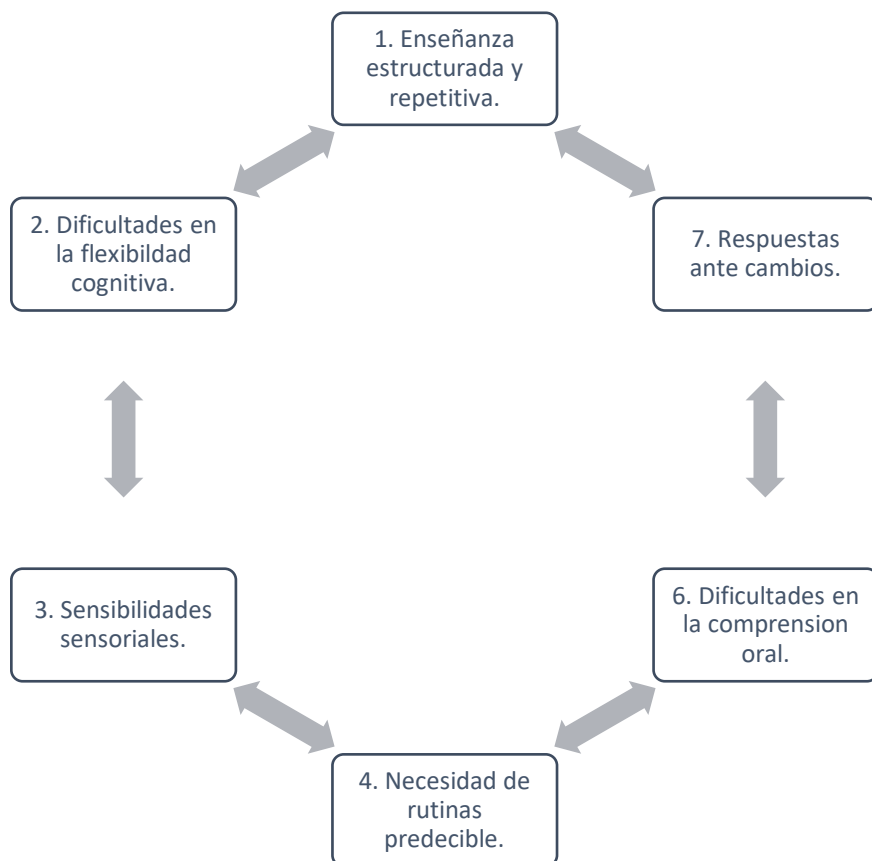


El tercer de los objetivos específicos de este estudio fue identificar las estrategias lúdicas que favorecen a los niños Trastorno Espectro Autista en la dimensión asimilación de reglas, de las entrevistas realizadas al director, docentes y psicóloga. mencionan que los estudiantes con TEA, requieren una enseñanza repetitiva de las reglas sociales, utilizando apoyos visuales, modelos de comportamiento y prácticas estructuradas para facilitar la comprensión de lo que se espera de ellos en diversas situaciones sociales. Algunos enfrentan dificultades particulares para esperar su turno, influenciados por problemas en la flexibilidad cognitiva y la anticipación de eventos. Los niños con TEA pueden manifestar resistencia o dificultades para aceptar a las reglas establecidas por otros debido a características específicas asociadas con el trastorno, ya que pueden experimentar dificultades para comprender las normas sociales implícitas y las expectativas sociales en diferentes contextos, lo cual a veces lleva a malentendidos sobre la importancia o necesidad de ciertas reglas. Además, pueden presentar sensibilidades sensoriales que complican el cumplimiento de ciertas reglas, como el uso de uniforme escolar o normas de comportamiento, debido a sensaciones físicas intensas que experimentan. Ya que estos niños tienden a beneficiarse de rutinas predecibles y estructuras claras. Los cambios abruptos o la introducción de nuevas reglas pueden causar ansiedad y resistencia si no se introducen gradualmente o se explican adecuadamente. Ya sea por sus problemas con la comunicación verbal y no verbal también pueden dificultar la expresión de preocupaciones o

el entendimiento de la razón detrás de ciertas reglas. En respuesta a cambios en las reglas o rutinas establecidas, muchos niños con TEA pueden experimentar ansiedad, angustia o confusión, manifestando resistencia activa, reafirmarse en rutinas anteriores por la sensación de seguridad que proporcionan, o mostrar comportamientos desafiantes como una forma de expresar malestar o confusión. De la misma forma en que Sulca (2016) citado por Piaget (1956) afirma que mediante el juego los niños, aprenden reglas o normas, de forma personal o grupal. Mediante la ejecución de las normas les permitirá resolver problemas ante la sociedad, y regular sus conductas. En esta etapa permite al niño que aprendan a reconocer y aceptar el entretenimiento, que no demuestren resistencia a las normas establecidas, que sean capaces de sobrellevar la decepción y aprender a controlar sus emociones en el momento del juego.

*Figura 4*

*Identificar las estrategias lúdicas que favorecen a los niños TEA en la dimensión asimilación de reglas.*



## V. CONCLUSIONES

Se llegó a determinar que muchos docentes carecen de familiaridad con estrategias lúdicas para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), debido a la falta de preparación y capacitación específica. Esta carencia resulta en dificultades para ofrecer un aprendizaje satisfactorio, generando frustración y marginación de los niños con TEA en el ambiente educativo. Es necesario proporcionar a los docentes las herramientas adecuadas puede crear un entorno escolar más inclusivo y beneficioso para todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades individuales.

El estudio se centró en estrategias lúdicas para fomentar la exploración en niños con TEA, según la perspectiva de los docentes. Se destacó la disminución en la sensibilidad a estímulos sensoriales en estos niños, quienes pueden mostrar hipersensibilidad a estímulos auditivos, visuales, táctiles u olfativos, afectando su comportamiento y respuestas emocionales. Además, se observó una preferencia por la consistencia y la previsibilidad en su entorno, donde las rutinas predecibles ofrecen seguridad y estabilidad. Cualquier cambio en estas rutinas puede causar ansiedad o frustración en los niños con TEA.

El estudio resalta la relevancia de estrategias lúdicas en la dimensión simbólica para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), según entrevistas con el director, docentes y psicóloga. Los niños con TEA emplean símbolos o representaciones de manera singular para la comunicación, utilizando sistemas como tableros con imágenes, gestos, señalización y tecnología especializada. La comprensión de símbolos abstractos varía entre los niños con TEA, subrayando la necesidad de evaluaciones continuas y observaciones cuidadosas para identificar sus necesidades individuales. En juegos simbólicos como el juego de roles, sensoriales e imitativos, algunos niños con TEA muestran activa participación, aunque otros pueden requerir apoyo adicional o manifestar menos interés, evidenciando la variabilidad en las preferencias y necesidades específicas de cada niño. Según entrevistas con directores, docentes y psicólogos, es crucial enseñar estas reglas de manera repetitiva mediante apoyos visuales, modelos de comportamiento y estructuras

organizadas. Los niños enfrentan desafíos específicos como la espera de turno, influenciados por problemas en la flexibilidad cognitiva y la anticipación de eventos. La resistencia a las reglas puede atribuirse a dificultades para comprender normas implícitas y expectativas sociales, complicadas por sensibilidades sensoriales. La introducción gradual de nuevas reglas es fundamental para evitar ansiedades. Además, las dificultades en la comunicación verbal y no verbal afectan la expresión y comprensión de las reglas. Finalmente se debe facilitar un ambiente donde se expliquen y se introduzcan las reglas de manera gradual y comprensible es fundamental para apoyar el aprendizaje social y emocional de estos niños durante actividades lúdicas y sociales.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a los ministerios de educación y entidades responsables de la formación docente que prioricen la capacitación en estrategias lúdicas y adaptaciones curriculares para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), basándose en los hallazgos de esta investigación. Al invertir en la preparación adecuada de los educadores en este campo, se puede mejorar la calidad de la educación inclusiva, reducir la marginación de los estudiantes con TEA en el entorno escolar y promover un ambiente de aprendizaje más positivo y equitativo para todos los alumnos.

Se recomienda a los profesionales en educación especial y docentes que trabajan con niños TEA implementar estrategias lúdicas estructuradas y previsibles para promover la exploración y el aprendizaje social. Estas estrategias deben incluir apoyos visuales, modelos de comportamiento claros y la introducción gradual de nuevas reglas, considerando las sensibilidades sensoriales y la preferencia por la consistencia observada en estos niños. Esto beneficiaría proporcionando un ambiente seguro y estable que favorece el manejo efectivo de emociones y comportamientos durante las actividades lúdicas y sociales, facilitando así un desarrollo más inclusivo y adaptativo en el contexto escolar.

Se recomienda a los educadores especializados en TEA y profesionales de la salud que implementen estrategias lúdicas adaptadas a las necesidades individuales de los niños con TEA, haciendo uso de sistemas de comunicación

alternativa y aumentativa (AAC), como tableros con imágenes y gestos. Es crucial proporcionar entornos que favorezcan la participación activa en juegos simbólicos, asegurando la inclusión de todos los niños, independientemente de sus preferencias y niveles de participación. Estas prácticas no solo fortalecen las habilidades comunicativas y simbólicas de los niños con TEA, sino que también promueven un ambiente educativo más acogedor y enriquecedor para todos los estudiantes, facilitando su desarrollo integral y su integración social.

Se recomienda a los educadores especializados en TEA y a los profesionales del ámbito educativo que diseñen e implementen programas estructurados y adaptados que enseñen de manera repetitiva las reglas sociales a niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), utilizando apoyos visuales y modelos de comportamiento claros. Es esencial que estos programas incluyan la introducción gradual de nuevas reglas para mitigar la ansiedad y la resistencia de los niños, y que consideren las dificultades en la flexibilidad cognitiva y la comunicación no verbal que pueden afectar su comprensión y expresión. El beneficio principal de estas prácticas sería la creación de un ambiente educativo inclusivo y comprensivo, donde los niños con TEA puedan desarrollar habilidades sociales y emocionales de manera efectiva durante actividades lúdicas y sociales, fomentando así su integración y éxito académico.

## REFERENCIAS

- Armas, J., Bonifaz Pedreschi, V., González, P. A., & Ospina Díaz, D. A. (2018). Una plataforma tecnológica de serious game para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en Perú. <https://doi.org/10.18687/LACCEI2019.1.1.278>
- A., A., Anufrieva, Nikolay, Dagaev, Elena, Gorbunova. (2021). Categorization as a Universal Process: the Role of Categories in Perceptual Processes and Formation of Actions. *Sibirskij psihologičeskij žurnal*, 6-19. <https://doi.org/10.17223/17267080/83/1>
- Ayres, A. J. (2005). Sensory integration and the child: Understanding hidden sensory challenges. Western Psychological Services.
- Anjenette, T., & Paril. (2022). Metodología: un enfoque cualitativo. En *Título del libro* (pp. 29-44). [https://doi.org/10.1007/978-3-031-29966-7\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-031-29966-7_3)
- Badillo, V., & Iguarán, A. (2020). Uso de las TICS en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora de niños autistas. Santa Marta, Colombia.
- Bohórquez, A., Linares, C., & Velásquez, J. (2023). Intervención Sensorial para el Fortalecimiento de Habilidades Sociales en Niños con Trastorno del Espectro Autista. Tesis de Maestría, Universidad Los Libertadores de Colombia. Recuperado. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/2424fe7c-9c7e-4990-8eb8-c92c5df60c36/content>
- Carrillo, García, Ávila (2020). "El juego como motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño." *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Congreso de la República del Perú. (2021). Ley N° 30150: Ley que define el Trastorno del Espectro Autista (TEA)
- Dávila Moran, G. (2021). Los juegos educativos y el desarrollo del lenguaje en estudiantes con autismo en los CEBES del distrito de Chimbote, 2021. Tesis de segunda Especialidad, Universidad Católica del Perú. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21878/AU>

TISMO\_LENGUAJE\_Y\_JUEGOS\_DAVILA\_REYES\_JESUS\_DELFINA.pdf  
?sequence=1&isAllowed=y

Eustáquio Oliveira, A. S., Pereira Reis, R. C., & Barbosa, E. (2021). O brincar no espaço escolar como estratégia de inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). *Research, Society and Development*, 10(6), e14410615912. <https://doi.org/10.33448/RSD-V10I6.15912>

Franklin, C., & Ballan, M. (2005). *The Handbook of Social Work Research Methods* - Bruce Thyer. <https://books.google.es/books?id=sdDR020cdlYC&lpg=PA355&ots=04kzq7KQ2v&lr&hl=es&pg=PA355#v=onepage&q&f=false>

Flores, J. (2018). Intervención educativa en alumnos con autismo en el centro de atención múltiple número tres de Pachuca, Hidalgo. Proyecto terminal de titulación, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Recuperado de <http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/bitstream/handle/231104/2279/Intervenci%C3%B3n%20educativa%20en%20alumnos%20con%20autismo%20en>

García, L., Martínez, J., & Rodríguez, M. (2018). Estrategias lúdicas para la mejora de habilidades sociales en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). *Revista de Investigación Educativa*, 32(3), 67-82. <https://doi.org/10.6018/rie.32.3.287781>

Gonzales, M. (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. *Revista de investigación educativa de la REDIECH*. vol. 9n. 17. Recuperado de <https://doi.org/>

Gutiérrez, P. (2018). Importancia de las estrategias didácticas lúdicas. *Revista Infantil Guaytambitos*, 11. Universidad Nacional de Chimborazo. Vicerrectorado de Posgrado e Investigación. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/5100/4926/1UNACH-EC-IPG-CEP-2018-0009.pdf>

Guzmán, Marigina. (2018). Desarrollo de Habilidades Sociales a través de Actividades Lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156. Recuperado de



[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es)

- Gretschel, P., Munambah, N., Campodonico, K., Jacobs, M., Mabasa, N. C., Masinyana, A.-M. S. O., Nassen, H. S., & Nghulele, T. (2022). Promoción del juego de niños con trastornos del espectro autista: Aportes de docentes y cuidadores. *Revista Sudafricana de Terapia Ocupacional*, 52(3), 44-51. <https://doi.org/10.17159/2310-3833/2022/vol52n3a6>
- Hernández S., Fernández C. Baptista P. (2014). Metodología de investigación. McGraw-HIL. Recuperado de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Recuperado de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Heather, A., Miller, L. J., Kuhaneck, H. M., Spitzer, S., & Bodison, S. (2020). A systematic review of interventions to improve play engagement in children with autism. *OTJR: Occupation, Participation and Health*, 40(2), 83-98. <https://doi.org/10.1177/1539449219880531>
- Kimberly, Burnside., Kristyn, Wright., & Diane, Poulin-Dubois. (2019). Social motivation and implicit theory of mind in children with autism spectrum disorder. *Autism Research*, 10(11), 1834-1844. <https://doi.org/10.1002/AUR.1836>
- López-Nieto, L., Compañ-Gabucio, L., Torres-Collado, L., & García-de la Hera, M. (2022). Scoping Review on Play-Based Interventions in Autism Spectrum Disorder. *Children (Basel)*, 9(9), Article 1355. <https://doi.org/10.3390/children9091355>
- López-Bouzas, N. (2023). Entornos gamificados y juegos serios para estudiantes con trastorno del espectro autista: revisión de la investigación. *Revista de Revisión de Autismo y Trastornos del Desarrollo*, 1-13. <https://doi.org/10.1007/s40489-023-00381-7>

- Mamani, E., Quiñones, M., Mundo, C., y Chanamé, E. (2022). Efecto de un programa de entrenamiento en habilidades sociales de niños con pérdida auditiva: resultados de un estudio piloto. *Revista enfermería Herediana*, 13, 12-19. Recuperado de <https://doi.org/10.20453/renh,v13i0.4145>.
- Mayla, Oliveira, Soares. (2022). Playful resources in the development of reading in children with autistic spectrum disorder. *Revista Gênero e Interdisciplinaridade*, 3(03), 189-206. <https://doi.org/10.51249/gei.v3i03.775>
- Mero, V. E., & Bolívar, O. E. (2022). La Música como aporte estratégico en el desarrollo Socioemocional de los niños con TEA en la subdirección PCA en Manta. (C. E. Polo, Ed.) Manta, Manabí, Ecuador: Polo del Conocimiento, vol. 7(4), 1714-1728. Recuperado de <file:///C:/Users/Bibliotecaria1/Downloads/3914-20757-1-PB.pdf>
- Mertens, D. M. (2010). Divergence and Mixed Methods. <https://doi.org/10.1177/1558689809358406>
- Mínguez, R., Vélez, X., Lacruz, I., & Sanz, P. (2019). "Efectividad del uso de las TIC en la intervención educativa con estudiantes con TEA.". Valencia, Ecuador: 48. Deposit digital de documents de la UAB.
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. Plan Nacional para las personas con Trastorno del Espectro Autista. (2019). Recuperado de [https://www.conadisperu.gob.pe/observatorio/wp-content/uploads/2019/02/PLAN\\_TEA\\_2019-2021.pdf](https://www.conadisperu.gob.pe/observatorio/wp-content/uploads/2019/02/PLAN_TEA_2019-2021.pdf)
- Ministerio de salud (MINSA). El 81% de personas tratadas por autismo en Perú son varones. Perú; (2019). Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/27103-el-81-de-personas-tratadas-por-autismo-en-peru-son-varone>
- Oeste, C. (2022). Ayudar a los niños con autismo a participar en juegos simbólicos. *Boca a boca*, 33(4), 14-15. <https://doi.org/10.1177/10483950221075404d>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2023). Trastornos del espectro autista. Recuperado de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorder>
- Pastor, C. A. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Educadua

- Piaget 1998, citado por Ramirez 2020. (s.f.). Perceptual and cognitive (or operational) structures in the development of the concept of space in the child. Congress Psychology. España.
- Piaget, J. (2024). La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación. México: Fondo de cultura Económica.
- Plataforma Digital Única del Estado Peruano. La región Piura firma Convenio con CONADIS para que personas con discapacidad puedan ser empadronadas (2021). Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/conadis/noticias/492384-la-region-piura-firma-convenio-con-conadis-para-que-personas-con-discapacidad-puedan-ser-empadronadas>
- Ravale, U., & Kulkarni, S. P. (2023). Un modelo de aprendizaje interactivo basado en juegos para niños autistas. En *Proceedings of the International Conference on Intelligent Computing and Communication Systems* (pp. 1-6). <https://doi.org/10.1109/ICICCS56967.2023.10142344>
- Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil. Universidad Internacional de la Rioja
- Santana Mendonça, A. C., & Da Silva, J. C. (2022). La influencia del juego en el proceso de intervención en el tratamiento de niños con trastorno del espectro autista. *Revista Género e Interdisciplinaridade*, 3(02). <https://doi.org/10.51249/gei.v3i02.734>
- Sara, A., Waala, A., Selima, M., Ashmisa, E., Zahzahan, A., Alsaeti, A., Reima, M., Ali, A., & Elmabsout, A. (2022). Autismo infantil: características clínicas, estado nutricional y características psicosociales. *Revista Europea de Ciencias Médicas y de la Salud*, 4(3), 98-104. <https://doi.org/10.24018/ejmed.2022.4.3.1156>
- Smith, A., & Johnson, B. (2019). El impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional de niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) *Revista de Investigacion Educativa*, 25(2), 45-58. <https://doi.org/xxx>.

- Schottelkorb, A. A., Ardoin, S. P., & Kelley, M. E. (2020). The role of play in the regulation of children with Autism Spectrum Disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 50(8), 3123-3135. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04478-x>
- Solomon, R. (2019). The Play Project: An integrated approach to developmental intervention for young children with autism. *Journal of Developmental and Learning Disorders*, 8(1), 39-58. <https://doi.org/10.1002/dev.42023010>
- Valero Duboy, M. Á., y Tárraga-Mínguez, R. (2018). Technologies to support social communication skills in children with autism spectrum disorders: A systematic review. *Journal of developmental and physical disabilities*, 28(2), 163-175. <https://doi.org/10.1007/s10882-015-9460-3>
- Vousden, B., Wilkes, S., Cordier, R., & Froude, E. (2019). The play skills of children with high-functioning autism spectrum disorder in peer-to-peer interactions with their classmates: A multiple case study design. *Aust Occup Ther J*, 66, 183-192 <https://doi.org/10.1111/1440-1630.1253>
- Vyshedkkiy, khokhlovich. (2023). Pretend play predicts language development in young children with Autism Spectrum Disorder. *Revista Internacional de Juego. Páginas* 403-419. <https://doi.org/10.1080/21594937.2023.2235472>
- West, C. (2022). Playing to pretend or “pretending” to play: Play in children with autism spectrum disorder. *Seminars in Speech and Language*, 43(4), 331-346. <https://doi.org/10.1055/s-0042-1750348>

## ANEXOS

### Anexo 1: Tabla de Categorización

OBJETIVOS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS
<p>Determinar la importancia de las estrategias lúdicas en niños con Trastorno Espectro Autista en la I.E Nuevo Chimbote, 2024.</p> <p>Identificar que estrategias lúdicas favorecen a los niños Trastorno Espectro Autista</p> <p>Identificar la importancia de las estrategias lúdicas en la dimensión</p>	<p>Se trata de actividades dinámicas en las cuales el niño inicia la ejecución de diversas acciones tales como: movimientos corporales, su habilidad para interactuar socialmente, crear anticipaciones, y mantener el equilibrio. coordinación motora y óculo manual. Mediante el juego al niño le va a permitir la asimilación, donde en base a su imaginación pueden expresar pensamientos que van de lo concreto a lo complejo. Piaget (1956)</p>	<p><b>Estrategias Lúdicas</b></p> <p>La efectividad de las estrategias lúdicas puede evaluarse mediante la observación del desarrollo del juego, que incluye la exploración, la representación simbólica y la comprensión de reglas, lo cual produce resultados sólidos como la mejora en procesos cognitivos, emocionales y otros aspectos. Se utilizó una entrevista, para recabar la información sobre estrategias lúdicas</p>	<p>Exploración</p>	<p>- Interactúa con su entorno.</p>	<p>¿Cómo interactúa el niño con su entorno inmediato?</p>
				<p>-Interés en explorar.</p>	
				<p>- Aceptación a los estímulos sensoriales</p>	<p>¿Cuáles son las actividades que el niño muestra mayor interés en explorar?</p>
				<p>- Movimiento o exploración.</p>	<p>¿Cómo responde el niño ante estímulos sensoriales como luces, sonidos o texturas?</p>
				<p>- Relación con las personas y objetos.</p>	<p>¿Cómo se relaciona el niño con las personas y objetos a su alrededor durante actividades exploratorias?</p>
<p>- Reacción ante cambios o rutina.</p>	<p>¿Cómo reacciona el niño ante cambios en su entorno o rutina durante actividades de exploración?</p>				

<p>simbólica en niños con Trastorno Espectro Autista.</p> <p>Identificar las estrategias lúdicas que favorecen a los niños Trastorno Espectro Autista en la dimensión asimilación de reglas.</p>			simbólica	-Usa símbolos o representaciones.	<p>¿Cómo utiliza el niño símbolos o representaciones para comunicarse con los demás?</p> <p>¿Cuál es el nivel de comprensión del niño respecto a símbolos, como gestos, imágenes o palabras?</p> <p>¿Cómo expresa el niño sus emociones pensamientos a través de símbolos o representaciones?</p> <p>¿El niño muestra interés en juegos simbólicos, como jugar a ser diferentes personajes o situaciones?</p> <p>¿Cómo utiliza el niño objetos u elementos del entorno para representar ideas o situaciones imaginarias?</p> <p>¿Cómo comprende el niño las reglas sociales</p>
				-Nivel de comprensión en los símbolos, gestos e imágenes.	
				-Cumple las normas. -Identifica los espacios -Utiliza símbolos para comunicarse.	
				- Expresa sus emociones y pensamiento.	
				- Muestra interés en juegos	
				- Utiliza objetos u elementos del entorno para representar.	
				- Emplea estrategias para comprender.	
			Asimilación de reglas.	-Comprende las reglas sociales básicas.	
				-Sigue instrucciones simples - Utiliza para aprender nuevas reglas	

				<p>- Muestra resistencia o dificultades para aceptar y seguir las reglas</p> <p>- Reacciona ante cambios en las reglas o rutina.</p> <p>-Comprende las consecuencias de seguir o romper las reglas</p>	<p>básicas, como esperar su turno o respetar el espacio personal</p> <p>¿Puede el niño seguir instrucciones simples y cumplir con las reglas establecidas en diferentes situaciones?</p> <p>¿Qué estrategias utiliza el niño para aprender nuevas reglas o normas de comportamiento?</p> <p>¿El niño muestra resistencia o dificultades para aceptar y seguir las reglas establecidas por otros?</p>
--	--	--	--	--	--



## Anexo 2: Instrumento

**Ficha de entrevista para medir la actitud del docente frente a la educación inclusiva.**

**TITULO:** Estrategias lúdicas para niños con trastorno del espectro autista en una Institución Educativa de Nuevo Chimbote.

**INSTRUCCIONES:** Estimado entrevistado, el siguiente instrumento que se le aplicará será usado para recoger información fidedigna sobre el tema: Estrategias lúdicas para niños con TEA, en una Institución Educativa de Nuevo Chimbote, lo cual será de carácter confidencial, por ello se solicita que las respuestas alineadas a su labor pedagógico.

I: Responda con exactitud y acierto las siguientes preguntas:

### **DIMENSION 1: Exploración**

1. ¿Cómo interactúa el niño con su entorno inmediato?

.....  
.....  
.....

2. ¿Cuáles son las actividades que el niño muestra mayor interés en explorar?

.....  
.....  
.....

3. ¿Cómo responde el niño ante estímulos sensoriales como luces, sonidos o texturas?

.....  
.....

4. ¿Qué patrones de movimiento o exploración utiliza el niño al investigar su entorno?



.....  
.....  
.....  
5. ¿Cómo se relaciona el niño con las personas y objetos a su alrededor durante actividades exploratorias?

.....  
.....  
.....

6: ¿Cómo reacciona el niño ante cambios en su entorno o rutina durante actividades de exploración?

.....  
.....  
.....

**DIMENSION 2: Simbólica**

7: ¿Cómo utiliza el niño símbolos o representaciones para comunicarse con los demás?

.....  
.....  
.....

8: ¿Cuál es el nivel de comprensión del niño respecto a símbolos, como gestos, imágenes o palabras?

.....  
.....  
.....

9: ¿Cómo expresa el niño sus emociones y pensamientos a través de símbolos o representaciones?

.....  
.....  
.....

10: ¿El niño muestra interés en juegos simbólicos, como jugar a ser diferentes personajes o situaciones?

.....  
.....  
.....  
11: ¿Cómo utiliza el niño objetos u elementos del entorno para representar ideas o situaciones imaginarias?

.....  
.....  
.....

12: ¿Qué estrategias utiliza el niño para comprender y utilizar símbolos en su vida diaria?

.....  
.....  
.....

**DIMENSION: Adquisición de reglas**

13: ¿Cómo comprende el niño las reglas sociales básicas, como esperar su turno o respetar el espacio personal

.....  
.....  
.....

14. ¿Puede el niño seguir instrucciones simples y cumplir con las reglas establecidas en diferentes situaciones?

.....  
.....  
.....

15. ¿Qué estrategias utiliza el niño para aprender nuevas reglas o normas de comportamiento?

.....  
.....  
.....

16. ¿El niño muestra resistencia o dificultades para aceptar y seguir las reglas establecidas por otros?

.....  
.....  
.....

17: ¿Cómo reacciona el niño ante cambios en las reglas o rutinas establecidas?

.....  
.....  
.....

18: ¿El niño comprende las consecuencias de seguir o romper las reglas en diferentes situaciones?

.....  
.....  
.....



## ANEXO 3 SOLICITUD DE PERMISO

**Sr. Director:** Custodio Viera López

I.E. Fe y Alegría N° 14

**Asunto:**

Yo, Espinoza Santiago, Yenny Mérita, me dirijo a usted y a su digna institución como calidad de estudiante del Programa Segunda Especialidad en Atención a la Diversidad e Inclusión Educativa de la Universidad Cesar Vallejo, para solicitar formalmente su autorización para llevar a cabo un estudio cualitativo titulado " Estrategias Lúdicas para niños con TEA ". en nuestra institución educativa. Este estudio tiene como objetivo principal explorar las prácticas pedagógicas y las experiencias de los docentes que trabajan con estudiantes diagnosticados con Trastorno del Espectro Autista (TEA) dentro de nuestro contexto educativo.

Como parte integral de este estudio, planeo realizar entrevistas individuales con los docentes que actualmente tienen experiencia en la enseñanza de estudiantes con TEA. Estas entrevistas proporcionarán valiosos sobre las estrategias efectivas, los desafíos enfrentados y las recomendaciones para mejorar el apoyo educativo a estos estudiantes dentro de nuestra comunidad escolar.

Agradezco de antemano su consideración y apoyo a esta solicitud. Estoy disponible para proporcionar cualquier información adicional que pueda necesitar y espero obtener su aprobación para proceder con este estudio dentro de los plazos estipulados.

Atentamente,

Profesora