



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE  
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADO/A EN PSICOPEDAGOGÍA**

**TEMA**

**EL MÉTODO LÚDICO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES  
COGNITIVAS EN NIÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTO AUTISTA**

**TUTOR**

**MGTR. NATALIA VIRGINIA MANJARRES ZAMBRANO**

**AUTORES**

**EMILY SOLANGE LÓPEZ PETROCHE**

**ROBERT ALEJANDRO RAMOS TELLO**

**GUAYAQUIL**

**2024**

**REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**FICHA DE REGISTRO DE TESIS**

**TÍTULO Y SUBTÍTULO:**

El método lúdico para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños con trastorno del espectro autista

**AUTOR/ES:**

López Petroche Emily Solange  
y Ramos Tello Robert Alejandro

**TUTOR:**

Mgtr. Manjarres Zambrano Natalia Virginia

**INSTITUCIÓN:**

**Universidad Laica Vicente  
Rocafuerte de Guayaquil**

**Grado obtenido:**

Licenciado/a en Psicopedagogía

**FACULTAD:**

EDUCACIÓN

**CARRERA:**

PSICOPEDAGOGÍA

**FECHA DE PUBLICACIÓN:**

2024

**N. DE PÁGS:**

104

**ÁREAS TEMÁTICAS:** Formación de personal docente y ciencias de la educación.

**PALABRAS CLAVE:** Cognición, desarrollo de las habilidades, juego educativo, método de aprendizaje.

**RESUMEN:**

La presente investigación busca analizar la relación que existe entre el método lúdico y el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), facilitándoles el aprendizaje significativo, el desarrollo del coeficiente intelectual (CI), la creatividad e imaginación, mediante la interacción entre pares y docentes. La metodología de esta investigación es de enfoque cualitativo, su alcance es descriptivo. Para la recolección de información, se consideró al personal docente y DECE de dos instituciones, una fiscal y otra particular, se aplicó una guía de observación a dieciséis docentes que tienen estudiantes con TEA. A través de una entrevista con preguntas abiertas se entrevistó a 40 docentes y 20 profesionales del DECE, conformado por: psicólogos clínicos, educativos, psicopedagogos, psico-rehabilitadores y trabajadores sociales. Concluyendo, que existe una estrecha relación entre el método lúdico y las habilidades cognitivas al trabajar con niños con Trastorno del Espectro Autista, ya que, mediante los juegos él construye su propio

conocimiento, se vuelve autónomo y trabaja sus habilidades cognitivas que le permiten el aprendizaje, procura la atención, retener, memorizar, dialogar, leer, inferir y comprender, así mismo, les ayuda a entretenerse, los motiva a participar activamente, a experimentar mediante la curiosidad y relacionarse con otros. No todos los docentes se encuentran capacitados para trabajar con niños con autismo, ya que no poseen el conocimiento de cómo hacerlo. Existe falencias en el departamento de consejería estudiantil (DECE), no hacen un seguimiento áulico a los estudiantes que presentan una dificultad, y no trabajan coordinadamente docentes y vicerrectorado.

<b>N. DE REGISTRO (en base de datos):</b>	<b>N. DE CLASIFICACIÓN:</b>	
<b>DIRECCIÓN URL (Web):</b>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<b>SI</b> <input checked="" type="checkbox"/>	<b>NO</b> <input type="checkbox"/>
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b> López Petroche Emily Solange Ramos Tello Robert Alejandro	<b>Teléfono:</b> 0979149091 0989350518	<b>E-mail:</b> <a href="mailto:elopezpe@ulvr.edu.ec">elopezpe@ulvr.edu.ec</a> <a href="mailto:ramost@ulvr.edu.ec">ramost@ulvr.edu.ec</a>
<b>CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:</b>	Mgtr. Kennya Guzmán Huayamave <b>Teléfono:</b> (04) 259 6500 <b>Ext.</b> 217 <b>E-mail:</b> <a href="mailto:kguzmanh@ulvr.edu.ec">kguzmanh@ulvr.edu.ec</a> Mgtr. Alba Moran Mazzini <b>Teléfono:</b> (04)2596500 <b>Ext.</b> 278 <b>E-mail:</b> <a href="mailto:amoranm@ulvr.edu.ec">amoranm@ulvr.edu.ec</a>	

## CERTIFICADO DE SIMILITUD

LOPEZ-RAMOS/MANJARRÉS

---

INFORME DE ORIGINALIDAD

---

**6%**

INDICE DE SIMILITUD

**5%**

FUENTES DE INTERNET

**1%**

PUBLICACIONES

**2%**

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

---

< 1%

★ [guevarajhulissa15.blogspot.com](http://guevarajhulissa15.blogspot.com)

Fuente de Internet

---

Excluir citas      Activo

Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 1 words

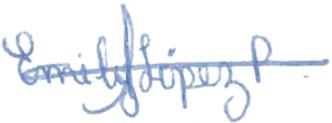
## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Los estudiantes egresados EMILY SOLANGE LÓPEZ PETROCHE Y ROBERT ALEJANDRO RAMOS TELLO, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente Trabajo de Titulación: El método lúdico para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños con trastorno del espectro autista, corresponde totalmente a los suscritos y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor(es)

Firma:



EMILY SOLANGE LÓPEZ PETROCHE

C.I. 0955734678

Firma:



ROBERT ALEJANDRO RAMOS TELLO

C.I. 0803720895

## **CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL DOCENTE TUTOR**

En mi calidad de docente Tutor del Trabajo de Titulación El método lúdico para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños con trastorno del espectro autista, designada por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

### **CERTIFICO:**

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Trabajo de Titulación, titulado: El método lúdico para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños con trastorno del espectro autista, presentado por los estudiantes EMILY SOLANGE LÓPEZ PETROCHE Y ROBERT ALEJANDRO RAMOS TELLO como requisito previo, para optar al Título de LICENCIADO EN PSICOPEDAGOGÍA, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:

NATALIA VIRGINIA MANJARRÉS ZAMBRANO

C.C. 0909744898

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios por brindarme fuerza y sabiduría para cumplir con una meta más; asimismo a mi familia, principalmente a mi querida madre, que me ha impulsado para la culminación de este proceso educativo. También le doy gracias a la Dra. Susana Hinojosa por haberme regalado la oportunidad de estudiar en esta prestigiosa universidad.

A todos los docentes que me han brindado ayuda, conocimientos y respondieron a todas mis inquietudes durante la carrera y primordialmente en este proyecto. Agradezco a mi mejor amigo por el aporte y apoyo que me ha dado en la finalización de la tesis.

Emily López

## **DEDICATORIA**

A Dios por ser mi eje principal y aliento, ya que con sabiduría, inteligencia, constancia y esfuerzo que me dio en todo momento me permitió que con resiliencia logre culminar con éxito un objetivo más en mi vida.

Con mucho aprecio a mi amada madre por ser un pilar fundamental en mi vida, la cual, con su amor, humildad, paciencia me ha sabido guiar y apoyar incondicionalmente para culminar con una gran meta, a mi hija por ser un motivo más para seguir adelante y luchar por mis sueños, asimismo a mi padre y hermanos por apoyarme y brindarme una mano amiga. Asimismo, a aquellas personas que me han dado aliento y un voto de confianza para continuar.

Emily López

## **AGRADECIMIENTO**

Primero agradezco a Dios por darme vida y conocimiento para culminar con mi trabajo investigativo, a mamá que desde el cielo me guía y cuida, a mi mami Celeste que ha sido mi apoyo en todo y finalmente a mi mejor amiga quien ha sido parte fundamental en este proceso de estudio.

Robert Ramos

## **DEDICATORIA**

Agradezco a Dios que ha sido mi guía indiscutible en este proceso de enseñanza y aprendizaje y mi madre, aunque no esté conmigo físicamente, siempre ha sido mi motivación para seguir adelante. A mi mami Celeste, que nunca dudó en estar conmigo y apoyarme.

Robert Ramos

## RESUMEN

La presente investigación busca analizar la relación que existe entre el método lúdico y el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), facilitándoles el aprendizaje significativo, el desarrollo del coeficiente intelectual (CI), la creatividad e imaginación, mediante la interacción entre pares y docentes. La metodología de esta investigación es de enfoque cualitativo, su alcance es descriptivo. Para la recolección de información, se consideró al personal docente y DECE de dos instituciones, una fiscal y otra particular, se aplicó una guía de observación a dieciséis docentes que tienen estudiantes con TEA. A través de una entrevista con preguntas abiertas se entrevistó a 40 docentes y 20 profesionales del DECE, conformado por: psicólogos clínicos, educativos, psicopedagogos, psicorehabilitadores y trabajadores sociales. Concluyendo, que existe una estrecha relación entre el método lúdico y las habilidades cognitivas al trabajar con niños con Trastorno del Espectro Autista, ya que, mediante los juegos él construye su propio conocimiento, se vuelve autónomo y trabaja sus habilidades cognitivas que le permiten el aprendizaje, procura la atención, retener, memorizar, dialogar, leer, inferir y comprender, así mismo, les ayuda a entretenerse, los motiva a participar activamente, a experimentar mediante la curiosidad y relacionarse con otros. No todos los docentes se encuentran capacitados para trabajar con niños con autismo, ya que no poseen el conocimiento de cómo hacerlo. Existe falencias en el departamento de consejería estudiantil (DECE), no hacen un seguimiento áulico a los estudiantes que presentan una dificultad, y no trabajan coordinadamente docentes y vicerrectorado.

**Palabras claves:** Cognición, desarrollo de las habilidades, juego educativo, método de aprendizaje.

## ABSTRACT

This research seeks to analyze the relationship between the play method and the development of cognitive skills in children with Autism Spectrum Disorder (ASD), facilitating meaningful learning, the development of IQ, creativity and imagination, through interaction between peers and teachers. The methodology of this research is qualitative in approach, its scope is descriptive. For the collection of information, we considered the teaching staff and DECE of two institutions, one public and one private, an observation guide was applied to sixteen teachers who have students with ASD. Through an interview with open-ended questions, 40 teachers and 20 professionals of the DECE were interviewed, made up of: clinical and educational psychologists, psychopedagogues, psycho-rehabilitators and social workers. It was concluded that there is a close relationship between the play method and cognitive skills when working with children with Autism Spectrum Disorder, since, through games, they build their own knowledge, become autonomous and work on their cognitive skills that allow them to learn, seek attention, retain, memorize, dialogue, read, infer and understand, likewise, it helps them to entertain themselves, motivates them to participate actively, to experiment through curiosity and relate to others. Not all teachers are trained to work with children with autism, since they do not have the knowledge of how to do it. There are shortcomings in the student counseling department (DECE), they do not follow up on students who present a difficulty, and they do not work in coordination with teachers and the vice-rectorate.

**Keywords:** Cognition, educational games, learning methods, skills development

## ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
Introducción.....	1
Capítulo I ENFOQUE DE LA PROPUESTA .....	3
1.1 Tema .....	3
1.2 Planteamiento del Problema .....	3
1.3 Formulación del Problema .....	5
1.4 Objetivo General .....	5
1.5 Objetivos Específicos .....	5
1.6 Idea a Defender .....	5
1.7 Línea de Investigación Institucional / Facultad .....	6
Capitulo II MARCO REFERENCIAL .....	7
2.1 Marco Teórico .....	7
2.1.1 Método Lúdico .....	9
2.1.1.1 Beneficios del Método Lúdico .....	10
2.1.1.2 Método Lúdico y Aprendizaje .....	11
2.1.2 Teorías sobre lo Lúdico .....	12
2.1.2.1 Teoría Cognitiva de Jean Piaget .....	12
2.1.3 El Juego .....	16
2.1.3.1 Tipos de Juegos .....	17
2.1.3.2 Aspectos que Desarrolla el Juego .....	19
2.1.4 Habilidades Cognitivas .....	20
2.1.4.1 Importancia de las Habilidades Cognitivas .....	21
2.1.4.2 Tipos de Habilidades Cognitivas .....	22
2.1.4.3 El Cerebro y las Habilidades Cognitivas .....	25
2.1.5 Autismo .....	26
2.1.5.1 Niveles de Autismo .....	28
2.1.5.2 Características del Autismo .....	29
2.5.1.3 Aspectos del Autismo en Diferentes Áreas .....	30
2.5.1.4 Autismo y Educación .....	31
2.2 Marco Legal: .....	32
Capítulo III MARCO METODOLÓGICO .....	35

3.1 Enfoque de la Investigación .....	35
3.2 Alcance de la Investigación .....	35
3.3 Técnica e Instrumentos para Obtener los Datos .....	35
3.4 Población y Muestra .....	36
Capítulo IV PROPUESTA O INFORME .....	38
4.1 Presentación y Análisis de Resultados .....	38
4.1.1 Ficha de Observación a Docentes .....	38
4.1.2 Entrevista Dirigida a los Docentes .....	44
4.1.3 Entrevista Dirigida al Personal DECE .....	64
4.1.4 Triangulación de Datos .....	76
CONCLUSIONES .....	78
RECOMENDACIONES .....	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	81
ANEXOS .....	88

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1 Estadios del desarrollo cognitivo de Jean Piaget .....	15
Tabla 2 Niveles de gravedad del TEA .....	28
Tabla 3 Población y muestra .....	37
Tabla 4 Ficha de Observación a Docentes que trabajan con niños con TEA .....	39
Tabla 5 Entrevista a los Docentes .....	44
Tabla 6 Entrevista al personal del DECE .....	64
Tabla 7 Triangulación de resultados .....	76

## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
Figura 1 Conectores de las redes cerebrales de acorde a la corteza prefrontal con otras regiones cerebrales .....	25

## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
Anexo 1 Guía de observación docente .....	88
Anexo 2 Guía de entrevista a docentes .....	89
Anexo 3 Guía de entrevista al personal del DECE .....	91

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo analizar la relación que existe entre el método lúdico y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Actualmente, se pretende fomentar la inclusión dentro de los centros educativos, donde no solamente el estudiante se adapte a la institución, sino que los actores principales del establecimiento implementen adaptaciones, metodologías, herramientas, estrategias, entre otros, que le permitan adecuarse a los educandos.

El método lúdico es una estrategia metodológica donde se emplea el juego como principal método de enseñanza-aprendizaje, el cual busca crear un ambiente cómodo, dinámico, armonioso e innovador; en el que los estudiantes construyan sus propios conocimientos mediante actividades divertidas que les permite adaptarse, participar activamente y desarrollar habilidades cognitivas.

El TEA es un trastorno que afecta el neurodesarrollo de quienes lo padecen. Los niños que presentan esta condición tienden a tener dificultades en la comunicación y la comprensión de contenidos largos y repetitivos, asimismo tienen dificultad en habilidades motoras y cognitivas, además tienen deficiencia en el área socioemocional, haciendo que sean aislados y pocos participativos en clases y el hogar.

En el primer capítulo se detalla la problemática evidenciada en las Instituciones Educativas, las cuales carecen de metodología innovadora, provocando que los educandos con TEA tengan un desfase de aprendizaje, por el motivo que a los niños que padecen dicho trastorno se le deben de brindar apoyos lúdicos-dinámicos que sean constatare en el transcurso de las horas pedagógicas correspondiente.

La recopilación de fundamentos teóricos sobre temas relacionados y relevantes que sustentan ambas variables de la presente investigación, se dan a conocer a lo largo del segundo capítulo, de manera que se pueda evidenciar la importancia del método lúdico y su beneficio en el desarrollo de habilidades cognitivas y el aprendizaje de los niños con TEA.

Por otra parte, en el tercer capítulo se sustenta la metodología mediante un alcance descriptivo, el cual permitirá detallar en profundidad sobre la problemática. Además, mediante los instrumentos cualitativos, los cuales son: guía de observación y entrevista, se puede acceder a un punto de vista diferente al que percibimos como investigadores.

Por último, en el cuarto capítulo se encuentra el análisis sobre los instrumentos aplicados, cuyos resultados deben responder a los objetivos planteados en este trabajo, finalmente se encuentran las conclusiones y se brinda recomendaciones sobre el método lúdico para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños con trastorno del espectro autista.

# CAPÍTULO I

## ENFOQUE DE LA PROPUESTA

### 1.1 Tema

El método lúdico para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños con trastorno del espectro autista.

### 1.2 Planteamiento del Problema

La presente investigación plantea analizar el método lúdico con el fin de mejorar la metodología cuando sea aplicada por los docentes, este nuevo método que se plantea, surge a raíz de una mala pedagogía que existe en las instituciones educativas alrededor del mundo, debido a que aún se mantiene el modelo tradicional en algunos centros educativos, los cuales limitan el proceso enseñanza-aprendizaje provocando que los docentes no hagan adaptaciones y tampoco creen espacios donde se enseñe adecuadamente.

De acuerdo con lo expresado, la falta del método lúdico ha dado apertura a que los estudiantes regulares no desarrollen destrezas, ni habilidades que favorezcan su desarrollo educativo, peor aun los que tienen necesidades educativas específicas, también la falta de docentes capacitados y actualizados provoca que los estudiantes mantengan un estilo de aprendizaje vertical. Es por ello que, se logra evidenciar en Ecuador muchos educandos que han culminado los años lectivos con vacíos académicos, frustrados y con falencias educativas, llevándolos a la desmotivación y deserción escolar.

Asimismo, se ha podido evidenciar que en algunas Unidad Educativas la aplicación del método lúdico en el proceso de enseñanza se realiza de manera parcial, es decir, al inicio de clase se ve su implementación, pero a medida que avanza lo planificado se incumple ciertos parámetros, los cuales hacen que se alejen del objetivo que se tiene como meta, retrocediendo a una metodología tradicional.

Algunos estudios han revelado que las habilidades cognitivas cumplen un papel importante debido a que impulsa al desarrollo del cerebro, permitiendo crear personas autorreflexivas, conocimientos propios, razonar, entre otros. Además, muchos niños que no desarrollan adecuadamente sus habilidades cognitivas tienen algún tipo de necesidad educativa, los cuales le crean un obstáculo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, el desarrollar las habilidades cognitivas en los aprendices sigue siendo un desafío, se ha evidenciado que la falta de práctica y experiencias crea un desbalance en el desempeño en tareas complejas, en razonar o reflexionar de situaciones futuras. Además de no permitir que adquieran conocimientos nuevos y sus propios conceptos, creando una brecha en el desarrollo de las capacidades intelectuales.

Los niños con TEA dentro del salón de clases son imposibilitados de poder desarrollar sus destrezas cognitivas, debido a que son incomprendidos por los educadores, y son denominados "niños problemas", ya que según ellos no saben comportarse y no sigue las indicaciones que se le orienta, haciendo que los maestros solo se dediquen a trabajar con los otros estudiantes e ignorando al niño con TEA.

Por lo general, algunos niños que presentan autismo no hacen contacto visual con las demás personas, siendo este el punto débil para lograr comunicarse, debido a que no todos comprenden de manera directa indicaciones muy extensas, ya que esto los desconcentra y hacen que ellos sigan en su rutina ignorando a su entorno, a su vez esto les provoca reacciones de enfado, y son tomados como un estudiante hostil.

El TEA es un trastorno común, pero muy poco estudiado e intervenido a tiempo, la falta de información provoca que empeore la calidad de vida de las personas que lo padecen, asimismo la falta de intervención temprana, genera vacíos y no permite que se conviertan en seres autónomos. El desconocimiento de dicho método afecta las habilidades cognitivas, alejándolos de esta forma de los tres pilares de la educación: ser, saber hacer y saber convivir.

Por lo tanto, la falta de conocimiento genera conflictos al momento de aplicar un nuevo método de estudio a niños con alguna NEE; muchos educandos con autismo que no reciben estimulación necesaria para el manejo de las habilidades cognitivas, presentan dificultades en las competencias: imaginar, crear, memorizar, concentrarse, prestar atención, el sentido común, flexibilidad cognitiva y lo socioemocional, los cuales dan paso al fracaso escolar, deserción escolar y a la exclusión educativa.

### **1.3 Formulación del Problema**

¿De qué manera el método lúdico influye en las habilidades cognitivas de los niños con Trastorno del Espectro Autista?

### **1.4 Objetivo General**

Analizar la relación que existe entre el método lúdico y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños con Trastorno del Espectro Autista.

### **1.5 Objetivos Específicos**

- Identificar referentes y antecedentes teóricos sobre el método lúdico y su beneficio en las habilidades cognitivas en el autismo.
- Establecer la importancia del método lúdico en los procesos de enseñanza aprendizaje de un aula de clase.
- Determinar la necesidad de trabajar las habilidades cognitivas de niños/as con autismo a partir del método lúdico.

### **1.6 Idea a Defender**

El método lúdico aporta de manera positiva en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños con Trastorno del Espectro Autista.

## **1.7 Línea de Investigación Institucional / Facultad**

La Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva contribuye de manera directa con el área de psicopedagogía, permitiendo dar seguimiento a la metodología de los docentes sobre la correcta implementación del método lúdico en clases para niños con TEA, donde se analiza y comparte sugerencias sobre la aplicación de lo ya mencionado vinculándolo a la diversidad y autonomía.

## CAPÍTULO II

### MARCO REFERENCIAL

#### 2.1 Marco Teórico:

Como antecedentes del problema en el ámbito nacional se menciona a Piguave y Porras (2022), su trabajo de fin de grado titulado *“Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2° de Educación General Básica”* de la Universidad Vicente Rocafuerte de Guayaquil-Ecuador, tuvo como objetivo principal analizar las técnicas lúdicas y su dominio en el aprendizaje significativo de los educandos de segundo de básica, utilizando un diseño de estudio descriptivo y de carácter mixto, aplicando los siguientes instrumentos: la ficha de observación, encuesta, entrevista y ficha informal, los cuales expresan que el uso de técnicas lúdicas dio como resultado, un importante progreso en el crecimiento de la creatividad, dominio de contenidos y los procesos de aprendizaje, en donde se evidenció que los estudiantes motivados son capaces de resolver problemas, tener pensamiento crítico y ser ordenados.

Este proyecto tuvo como propuesta un sistema de talleres donde se dio a conocer estrategias lúdicas para un aprendizaje significativo, dirigido a docentes, en el cual se evidenció que los docentes altamente capacitados pueden realizar actividades innovadoras que benefician a los estudiantes en su proceso de aprendizaje para captar su atención y motivarlos a desarrollar sus habilidades.

Mero y Cagua (2022), en su tesis titulada, *“Actividades lúdicas en la comunicación asertiva en niños de 6 a 8 años con espectro autista”* de la Universidad Estatal de Guayaquil, cuyo objetivo principal fue analizar una variedad de programas lúdicos y dinámicos que favorezcan a niños con Trastorno del Espectro Autista, el diseño de estudio de la investigación fue de campo y de carácter descriptivo, llevando a cabo distintos instrumentos claves como la encuesta y guía de observación, todo esto llevó a examinar mediante una minuciosa interpretación de resultados que existe un alto porcentaje de falta de comunicación asertiva dentro del aula de clases, para ello los autores señalan que debe haber una mejor cooperación entre los docentes y padres de familia, para estar al tanto del rendimiento académico de los alumnos.

Naranjo (2022), en su tesis titulada *“El trastorno del espectro autista infantil y su influencia en el aprendizaje escolar en niños de cuarto año de educación general básica”*, de la Universidad Vicente Rocafuerte de Guayaquil-Ecuador, cuyo objetivo principal fue examinar sobre el trastorno del espectro autista y su impacto en el aprendizaje infantil de cuarto EGB, con diseño de investigación descriptiva y de campo, con enfoque mixto, es decir, cualitativo porque utilizó la guía de observación y la entrevista como instrumento de recolección de información, y por otro lado, cuantitativo porque se aplicó como instrumento la encuesta, mediante un análisis meticuloso de los resultados obtenidos se evidenció que son pocos los docentes que conocen sobre el TEA y aplican estrategias dinámicas dentro y fuera de clases que fomentan la inclusión. Llegando a la conclusión que, las personas que influyen de manera directa a los estudiantes con TEA son los progenitores, docentes y persona de crianza, y es por ello que, se debe trabajar en conjunto con estrategias pedagógicas que beneficien el proceso enseñanza-aprendizaje de estos niños.

Desde la esfera internacional, Zeballos (2022) en su tesis titulada como *“Aspectos cognitivos, psicomotrices y afectivos en la estimulación de habilidades de la pre-lectoescritura, estudio de caso niño con Trastorno del Espectro Autista del centro integral de educación inicial Mily Willy”* de la Institución Universitaria Mayor de San Andrés de La Paz-Bolivia, en el cual tiene como objetivo reconocer los aspectos psicomotrices, afectivos y cognitivos en el desarrollo de destrezas para la lectura previa de un estudiante de cinco años con TEA. Aportó, concientizar a los directivos, docentes y padres de familias que este trastorno no es una barrera para desarrollar habilidades, así como identificar los aspectos cognitivos que se le dificultan alejándose de un aprendizaje significativo.

Adicionalmente, su diseño no experimental, de carácter cualitativo, y utilizando como instrumentos la ficha de observación y entrevista, resultando que los aprendices con TEA necesitan apoyos musicales, visuales y gestuales que den paso a experiencias sensoriales que permitan desarrollar las habilidades cognitivas.

Pérez (2021) en su tesis de revisión de literatura llamada *“La importancia de las Funciones Ejecutivas en el Trastorno del Espectro Autista. Una propuesta de intervención psicopedagógica”* cuyo objetivo primordial fue revisar en profundidad las

funciones ejecutivas que interfieren en el crecimiento cognitivo en estudiantes con TEA, por lo tanto, el basamento teórico que sustentan demás autores que señalan características y posibles rasgos que se tienen que considerar para un posible diagnóstico presuntivo. Pérez, plantea una propuesta que se direcciona a estimular y desarrollar las funciones ejecutivas en niños con Trastorno del Espectro Autista, según el autor esta serie de actividades ayudarán a favorecer las convivencias sociales y el mejoramiento de las conductas en niños con TEA.

### **2.1.1 Método Lúdico**

La presente investigación hace énfasis en el método lúdico como centro de estrategia metodológica capaz de alterar de forma positiva el aprendizaje en clases, cambiando la forma de enseñanza por parte de los docentes, y utilizando recursos que no se alejen del objetivo de clases. Es por eso que, esta investigación toma como referencia la teoría del juego de Piaget, la que señala que los niños aprenden observando y jugando entre ellos, esto permite que se desarrolle el proceso de asimilación que se define en experiencias previas y relacione lo aprendido mediante el juego y el complemento que da el docente.

Según Piaget en sus estudios publicados en 1979, las actividades lúdicas permiten adaptar sus necesidades dependiendo que aprende y como lo aprende, además, señala que a través del juego los niños construyen y desarrollan estructuras cognitivas organizadas, que le permitirá estimular o reforzar cuando lo necesite. Mero y Cagua (2022) señalan que el método lúdico es un conjunto de herramientas estratégicas que tienen como beneficio aportar de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con o sin Necesidades Educativas, por otra parte, el método lúdico facilita el crecimiento cognitivo en niños con TEA, puesto que con actividades cortas con enfoques constructivistas, ayuda a mejorar algunas áreas como la atención, memoria entre otras, además beneficia a que los niños con TEA creen lazos comunicativos con sus compañeros, aportando a su crecimiento personal y desenvolvimiento social-cognitivo.

### **2.1.1.1 Beneficios del Método Lúdico**

García (2021) señala que el juego es muy importante para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños, ya que facilita el uso entretenido y dinámico, esto permitiéndole al niño salir de la metodología convencional, además, el autor menciona que el método lúdico permite al individuo ser más hábil, perspicaz, ligero, diestro, flexible, fuerte, alegre, y, sobre todo, creativo. Dicho enfoque estimula de forma directa el desarrollo cognitivo-intelectual.

Asimismo, García y Samanda (2022) enfatizan que el juego es un instrumento áulico indispensable que permite construir conocimiento y autonomía total en los niños, ya que mediante actividades interactivas el estudiante recrea, experimenta y explora los hechos que le conllevan generar un nuevo aprendizaje adquirido por la experiencia, este mismo le permitirá asociarlo con algún recuerdo y ponerlo en práctica ya sea en una conversación casual o en otro contexto.

Por otro lado, los docentes deben de tener en cuenta que el método lúdico no solamente tiene que ser visto como juegos, sino cómo instrumento para fomentar la estimulación y desarrollo de competencias básicas de los estudiantes dentro y fuera del salón de clases, es decir, que el contenido teórico y el refuerzo de las actividades lúdicas deben ir a la par y tener un objetivo claro de enseñanza, debido a que estas acciones ayudan a fortalecer y crear conocimiento y relaciones sociales.

Concordando con los autores, el método lúdico es indispensable, puesto que permite al docente tener clases interactivas, y a la vez admite trabajar en conjunto al docente y el psicopedagogo, ya que este último recomienda actividades dependiendo de la temática de clases del docente, esto permite que los docentes logren estar motivados y puedan aprender mucho más rápido, por otra parte, el método lúdico no solamente son juegos, ya que en algunos casos los niños con TEA necesitan actividades cortas y puntuales que no requieran de movilidad física constante.

Es por ello que, se requieren recursos nuevos y que no sean llamativos, ya que el mismo puede motivar la distracción y a esquivar por parte del niño el objetivo del

recurso y de la actividad que se haya establecido. En resumen, no se debe crear actividades al azar, se debe ser conscientes y elaborar una ficha de observación de cómo está el niño y qué actividades le pueden beneficiar para su rendimiento académico.

### **2.1.1.2 Método Lúdico y Aprendizaje**

Cruz (2022) considera que el aprendizaje es el encargado de generar conocimientos en el cerebro, debido a este factor importante, se puede hablar que existe la educación, ya que es la encargada de enriquecer de conocimientos a los estudiantes, pero dicho proceso educativo ha sido complicado llevar debido a la falta de innovación pedagógica por parte de los docentes, eso hace que los estudiantes se dirijan a clases obligados y sin ánimo de aprender.

De acuerdo a Porra (2022), en la actualidad los modelos pedagógicos tienen una serie de dificultades que a lo largo del tiempo ha reflejado grandes problemas en la comprensión de aprendizaje por parte de los aprendices, esto se debe a prácticas irregulares de enseñanza docente y por una pésima planificación de contenidos. Es por eso que, esta investigación, aunque está centrada en el área de matemática, refiere al método lúdico como herramienta indispensable para el docente.

Lo lúdico conglera una serie de emociones que son visibles en los estudiantes al momento de implementarse en clases, las cuales interrelacionan la alegría, y a su vez genera excitación y motivación de aprender, es decir que un instrumento lúdico abre la puerta para que se fortalezcan ciertas actividades del desarrollo y a la par el crecimiento emocional y personal, todo esto desde la mirada científica que señala que el juego como constructo de conocimiento entre aprendizaje previo y el adquirido por asociación.

Resaltando algunos puntos claves, el método lúdico es beneficioso para impartir clases, a través de una serie de actividades, ya sean para complementar el contenido impartido en el aula o para motivar a los estudiantes, y que salgan de la rutina de su diario vivir, es por ello que esta investigación busca incidir en la

metodología porque se debe de arraigar el concepto de docente innovador, a su vez este permitirá trabajar de forma inclusiva con todos los estudiantes con o sin NEE.

### **2.1.1 Teorías sobre lo Lúdico**

Piaget y algunos autores que siguieron su teoría explican que el juego en los niños es basado en vivencias pasadas, que sacan a la luz mediante la interacción que se vive en el momento de jugar, en esta fase los niños sacan a relucir su egocentrismo que se encuentra principalmente en el juego simbólico.

#### **2.1.2.1 Teoría Cognitiva de Jean Piaget**

Se cree que el juego es una herramienta estratégica que sirve como apoyo áulico para la enseñanza de contenidos escolares en clases, es por ello que Piaget en uno de sus tantas investigaciones que han aportado significativamente a la educación, resalta la teoría del juego, quien sin más ha permitido que el docente y el mismo psicopedagogo sea creativo en búsqueda de herramientas que favorezcan significativamente el aprendizaje mediante estímulos en los estudiantes.

Siguiendo la idea de Piaget, el juego permite no solamente interacción social focalizada, sino que permite que los niños exploren, comprendan y forjen sus propios conocimientos, a su vez el juego no solamente tiene que ver con actividades para niños, sino más bien con actividades para todas las edades, ya que siguiendo con su beneficio el juego educativo estimula la capacidad de resolver conflictos y asimismo de compartir y negociar, todo esto contribuye al desarrollo de su autoestima, pero para Piaget, el juego no son actividades al azar, más bien debe ir acorde a los estadios correspondientes según su edad, acorde a este periodo que lo divide, el autor forjará y creará una estructura que se dirige a su sistema neuronal que a su vez permitirá el desarrollo intelectual.

Según el autor anteriormente mencionado, la fase de egocentrismo es normal, surge en sus primeros años de vida, va desapareciendo a medida que crecen las interacciones sociales tanto en casa como fuera de la misma, puesto que aquí entra

en la fase de razonamiento, le permite verse desde un punto de vista diferente al de él, y eso hace que pase de una actitud hostil a una razonable.

El juego tiene mucho más impacto social, moral y cognoscitivo de lo que se pretende, dado que para Piaget estas actividades benefician al desarrollo mental del niño, es un instrumento que mide más allá de aptitudes, busca potenciar habilidades cognitivas, emocionales y de inteligencia, ya que en clases ayuda a crear ambientes agradables y cooperativos, y esto permite que mediante la socialización se comparta las experiencias previas vividas por los estudiantes, y así crean mecanismo neuronal que estimulan los hemisferios cerebrales.

Por otro lado, aunque algunos docentes discrepan con esta parte, para Piaget, el juego fortalece la adquisición del pensamiento crítico, mediante el juego el niño se centra como protagonista de lo aprendido y vivido, por otra parte, otro beneficio del juego es que mejora la capacidad de analizar y sintetizar, y también si se hace una buena intervención su capacidad de lenguaje puede ser fluido desde temprana edad, esto abre paso hacia la consolidación de la inteligencia, que a la par trabaja de manera continua para el desarrollo de habilidades básicas, ejecutivas y motoras, la capacidad intelectual se ve beneficiada producto de los buenos estímulos de desarrollo que le ha permitido al niño los juegos lúdicos a lo largo del tiempo, sin más, el juego pierde relevancia a medida que el niño va creciendo y adquiere capacidad un poco más avanzada, pero depende del docente de como fomenta la interacción áulica y como emplea recursos no infantiles, pero que sean dinámicos en las clases, esto permitirá que la interacción gobierne la enseñanza educativa.

Teniendo en cuenta que, Piaget dio a conocer conceptos relevantes que permiten entender en profundidad su teoría, algunos de estos son:

- **Adaptación:** Según Piaget en sus trabajos de educación citado por López (2021), se ve como un balance entre la asimilación y la acomodación, parecida a la relación entre sujeto-objeto. De acuerdo a lo expresado, cabe recalcar que cada aspecto involucrado en la adaptación cumple un rol esencial para el desarrollo cognitivo y en los estadios, permitiendo obtener un equilibrio.

- **Asimilación:** Considerado como el primer proceso, se trata de la interpretación de nuevas experiencias a través de aptitudes mentales que ya existían. Es por ello que Piaget en sus trabajos de educación citado por López (2021), menciona que es la incorporación de mecanismos del medio ambiente contenidos en la variedad de esquemas existentes en cada sujeto. De manera global, se concluye que la asimilación se refiere a la información o situación nueva de un sujeto, la cual es interpretada con esquemas preexistentes sin crear desajustes.
- **Acomodación:** De acuerdo a Piaget en sus trabajos de educación citado por López (2021), es trasmutar la organización ya lograda o fabricar nuevos esquemas. Es decir, los esquemas se modifican con el fin de ajustarse a información nueva o condiciones externas. Por otra parte, no solamente inicia como una necesidad de adaptarse al medio, sino que surge con el fin de armonizar los esquemas mentales que se dieron en la asimilación.
- **Equilibrio:** es el balance de un aprendizaje significativo que se da entre los esquemas y las estructuras internas mentales. Es por ello que la particularidad de la cognición del equilibrio, se trata de la incorporación de experiencia propia y la reorganización de las ya obtenidas, con el fin de crear o cambiar un significado nuevo o existente.

A través de estos procesos cognitivos como son la asimilación y acomodación, mediante la interacción de la persona con su realidad, el individuo se inclina al equilibrio y adaptación al medio en todo su desarrollo. Es decir, el sujeto crea activamente su propio conocimiento cuando interactúa con su entorno.

Por otra parte, dentro esta teoría, Piaget postuló cuatro estadios de desarrollo cognitivo, el cual se sitúa que a medida que la persona desarrolla el juego va cambiando, adquiriendo diferentes connotaciones acordes a las habilidades intelectuales del sujeto. Es así como, cada estadio conlleva juegos específicos, donde

relaciona cada etapa evolutiva con clasificaciones de distintos juegos. A continuación, se mostrará los estadios:

**Tabla 1**  
Estadios del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Estadios	Características	Tipo de Juego
Periodo Sensoriomotor (0-2 años)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Es donde los infantes exploran el medio que los rodea por medio de los sentidos.</li> <li>-Reflejos innatos.</li> <li>-Permanecen los objetos mediante la noción de espacio, tiempo y causalidad.</li> <li>-Conducta intencional al averiguar nuevos y distintos medios en la formación de representación mental.</li> </ul>	Juegos sensoriomotoreos
Periodo Preoperacional (2-7 años)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollo del egocentrismo y pensamiento simbólico.</li> <li>-Crear imágenes mentales de la realidad.</li> <li>-Pensamiento ligado a lo perceptivo.</li> <li>-Regulación intuitiva e imitación de sus pares y adultos.</li> </ul>	Juegos simbólicos
Periodo de operaciones concretas (7-11 años)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Parte desde la resolución de problemas y pensamiento lógico.</li> <li>-Estructuras más complejas mediante la organización de conocimientos anteriores.</li> <li>-Deja atrás lo perceptivo para desarrollar el razonamiento.</li> <li>-Se desarrolla la flexibilidad de pensamiento.</li> </ul>	Juegos basados en reglas
Periodo de operaciones formales (A partir de los 11 años)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollo del razonamiento hipotético-deductivo.</li> <li>-Problemas de manera figurada, sin experiencia previa.</li> <li>-Se experimenta la reflexión de nuestros razonamientos.</li> </ul>	Juegos en equipo

Fuente: Alonso, N. (2021)  
Elaborado por: López, E. y Ramos, R. (2024)

En conclusión, la teoría cognitiva de Jean Piaget nos permite comprender la relación existente entre la evolución del hombre, el desarrollo de los procesos cognitivos y el juego, dentro de un contexto que enmarca significativamente el crecimiento personal, la autonomía y adquisición de conocimientos. Asimismo, nos explica que cada estadio representa una capacidad cognitiva nueva que se edifican sobre las anteriormente adquiridas. Según señalan otros autores, el juego ejercita una serie de esquemas aprendidos, además considera que la mayoría de conductas se

pueden transformar en juego, esto fomenta el mecanismo de aprendizaje en el desarrollo intelectual del niño.

Meneses y Monge (2001) señalan que dentro de las clases los juegos, suelen ser recreativos y evolutivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la asimilación en el pensamiento concreto de la autonomía racional interactiva entre los niños a la hora de jugar. López et al. (2020) afirman que los niños con TEA presentan dificultad con la empatía cognitiva y social, siendo así que la empatía cognitiva ayuda a identificar pensamientos y emociones, permitiendo desarrollar habilidades cognitivas y características comportamentales.

Roa (2021) estudia la estructura del aprendizaje significativo de Ausubel en 1980, sostiene que los estudiantes que son promovidos a otros cursos en cada ciclo escolar, llevan consigo experiencias previas sobre temas de clases, pudiendo organizar con facilidad sus ideas, es decir, su área cognitiva, la cual le permitirá abordar nuevos conocimientos y compararlos con contenidos previamente estudiados.

Mancini et al. (2023), en su estudio basado en la teoría de la Disfunción Cognitiva, plantea que las personas con TEA tienen deficiencia en las funciones ejecutivas, como la memoria, atención, resolución de problemas, concentración, toma de decisiones, entre otras, teniendo afectado las habilidades cognitivas, las cuales son presentadas por alteración en la corteza prefrontal.

### **2.1.2 El Juego**

El juego es considerado una de las actividades que permite adquirir, formar y fortalecer el conocimiento mediante experiencias, el cual tiene un carácter fundamental en la vida de las personas. También, es visto como: la actividad más significativa y primordial en cada etapa del desarrollo, ya que a través del juego los niños obtienen habilidades y destrezas, tales como: sensorial, motora, perceptiva, cognitiva, afectiva y social. Por otra parte, el juego se convierte en el medio donde el niño tiene relación con el mundo donde van creciendo, es decir, que los rodea, permitiendo vincularse con la naturaleza, generando placer y motivación, es por ello

que, se convierte en la actividad favorita. Asimismo, García y Samada (2022), concuerdan que el juego tiene como prioridad al jugador, no a los objetos o la acción, ya que le da la capacidad para que el hombre puede desarrollar la creatividad y salir de lo habitual o común, debido a que es una actitud, donde sin importar cuál sea la actividad se puede volver divertida y transformarla en juego.

Es por ello que, a medida que el ser humano crece jugando, va desarrollándose de manera armoniosa, debido a que, el juego se comprende como una realidad en la que dos o varios jugadores concursan, colocándolos en una posición de comparar sus habilidades o limitaciones que cada uno presenta en el transcurso de su participación en la actividad (García, 2021).

Siguiendo la misma línea, se considera que cuando se trata de jugar nos referimos a tiempo libre, recreación, disfrute, o descanso, una actividad que permite ser uno mismo, donde se logre expresar lo que sentimos y como somos. Por lo tanto, es esencial que existan sitios para jugar, ya sea de manera grupal o individual, debido a que se adquiere de manera progresiva estrategias para interactuar y adaptarnos al entorno Linaza en el 2013 citado por Alonso (2021).

Para concluir, el juego está conformado por actividades lúdicas o herramientas didácticas para que los niños logren desarrollar sus habilidades de manera divertida. Además, que dentro de esas actividades se puede evaluar la adquisición y acomodación del conocimiento, el cual, permite comprender el entorno, desarrollar el pensamiento y fomentar la autonomía.

### **2.1.3.1 Tipos de Juegos**

A decir de Linaza en el 2013 citado por Alonso (2021), Piaget clasifica los juegos según los cambios cognitivos que tienen los niños en su desarrollo, como se conoce, el juego cuenta con diferentes funciones dependiendo de la estructura mental del niño. Estas son las clasificaciones según el desarrollo cognitivo:

•**Juego de ejercicio:** Surge en las etapas sensoriomotoras que es entre 2° a 4° mes, según los autores se lleva a cabo esta etapa a raíz de ciertas conductas, gestos

y movimientos repetitivos del niño entre un aproximado de 12° y 18° mes, desde ahí las actividades se vuelven un poco esenciales, ya que suelen ser más compleja debido a que con los objetos el niño pretende golpearlo o empujarlo, según corresponda el caso y a partir de los 2 años empieza a disminuir notoriamente, pero aún sigue siendo un comportamiento observable, pero funcionando con las edades alcanzadas Martín y Calle en el 2009 citado por Alonso (2021).

•**Juego simbólico:** A partir de los 2 años, esta fase se centra en el acceso al desarrollo del lenguaje y la capacidad simbólica, es decir, la capacidad que estimula la creatividad, la fantasía, la ficción y la imaginación. En este proceso se destaca la imitación y las demás mencionadas porque consiste en, valga la redundancia, imitar como si estuvieras durmiendo (por ejemplo), luego en este periodo evolutivo asociará objetos para complementar su imitación, entre otras Linaza en el 2013 citado por Alonso (2021).

Luego a los 4 años, como es de esperarse, el juego simbólico pasa a la siguiente fase, la cual consiste en que los niños están conscientes de la realidad y adquieren un mayor orden secuencial en las actividades, esta autora señala que estos tipos de juegos se debe de realizar de forma colectiva, ya que en ellos los niños asocian y asumen roles y papeles acordes al personaje que ellos mismos escojan Linaza en el 2013 citado por Alonso (2021).

•**Juego de reglas:** Es parte del juego simbólico colectivo, pero este da paso a reglas que se deben de respetar y no violar, esta etapa predomina entre los 7 y 11 años. Como ya ha sido mencionado este juego es socialmente acto debido a que como grupo seleccionan las reglas y el incumplimiento de la misma implica una sanción, para el célebre autor Piaget, estas reglas suelen ser transmitidas de generación en generación, por ejemplo, las reglas esporádicas que surgen según el momento dado.

•**Y por último el juego de construcción:** Esta etapa de juego, al igual que las otras, dependen mucho del desarrollo cognitivo del niño, este juego se caracteriza por la manipulación de elementos, la construcción del mismo como legos o puzzles.

### 2.1.3.2 Aspectos que Desarrolla el Juego

Existen diferentes aspectos que el juego desarrolla en cada sujeto, generalmente son dimensiones e indicadores que esencialmente se ponen en acción a medida que se ejecuta la actividad. A continuación, se enlista los aspectos:

#### Sensorial

- Desarrollo de los sentidos (oído, vista, tacto, olfato y gusto).
- Permite la exploración espontánea.

#### Cognitivo

- Resolución de conflictos mediante las experiencias adquiridas.
- Se logra conocer a sí mismo.
- Crea, imagina y plasma ideas.
- Flexibilidad mental, la cual favorece la atención y memoria.
- Permite ser autónomos.

#### Motriz

- Permite la estimulación temprana.
- Coordinación psicomotriz.
- Desarrolla la postura y el equilibrio.
- Ayuda a la lateralidad.

#### Afectivo

- Previene el estrés.
- Genera la confianza en uno mismo y entre los compañeros.
- Reconocer sentimientos.

#### Social:

- Permite la interacción entre pares.
- Genera comportamientos sociales.
- Compartir y cooperar.

En resumen, el juego es un método esencial para la estimulación y desarrollo de diferentes aspectos que benefician al crecimiento del ser humano, si un individuo no juega no desarrolla adecuadamente sus capacidades intelectuales, de

socialización, comunicativas, entre otras. Es por ello que, el juego no es simplemente una actividad de recreación u ocio, sino que es considerada como una acción globalizada.

#### **2.1.4 Habilidades Cognitivas**

Para lograr explicar de manera acertada que son las habilidades cognitivas, como primer punto daremos a conocer sobre la cognición, siendo esta un proceso de construcción de saberes, así como afirma Elosúa y García en 1993 citado por Acuña y Quiñones (2020), al escuchar cognición se tiene una versión globalizada, pues se refiere a capacidades mentales, tales como: memoria, atención, pensamiento, razonamiento, abstracción, concentración, entre otros.

Por otra parte, según Acuña y Quiñones (2020) las habilidades cognitivas son, diferentes aptitudes mentales que manifiestan los seres humanos al realizar cualquier cosa. Concordando con los autores anteriormente mencionados, podemos decir que son habilidades que realiza el cerebro, en acorde al funcionamiento de los sentidos, con el fin de entender, interpretar e incorporar información a nuestros conocimientos previos.

Cabe recalcar que, las habilidades cognitivas van evolucionando a medida que el hombre desarrolla, ya que el ser humano está en constante evolución, es por ello que las capacidades intelectuales necesitan ser estimuladas y potenciadas para realizar correctamente tareas mentales. Es decir, construcción constante de conocimientos significativos, que son alcanzadas en largos periodos.

##### **2.1.4.1 Importancia de las Habilidades Cognitivas**

La habilidad cognitiva en los niños es fundamental, ya que desde pequeños les ayuda a fortalecer algunas áreas como la mente y el cuerpo, además les permite desarrollar su inteligencia emocional y social. Por otra parte, cuando alcanzan cierta edad, el mismo desarrollo de habilidades cognitivas le permite llevar a cabo ciertas actividades simples, como recordar o crear personalidad propia de cada individuo,

pero si nos vamos a mayor profundidad, el cerebro con ayuda de las habilidades cognitivas que se encuentran en los hemisferios correspondientes, permite manejar información e identificar muchas veces nuestro estado de ánimo.

Por otra parte, los niños con algún trastorno del neurodesarrollo pueden desarrollar con normalidad sus habilidades cognitivas, pero para que esto pueda suceder se debe trabajar en estimulaciones, esto le ayudará a mejorar su atención y su capacidad de comprensión de información. Huanca (2021) enfatiza que, para adquirir el pensamiento general, se debe estimular el mismo a través de juegos y recursos educativos que fomenten el desarrollo de ciertas habilidades como el pensamiento lógico, el lenguaje y el razonamiento, así como otras áreas del pensamiento simbólico y abstracto.

Esta área es importante para el crecimiento personal. Por lo consiguiente, la estimulación con recursos recreativos que influyen en las diferentes etapas de los procesos mentales relacionados con el sistema sensorial, permite una autonomía y una mejor gestión de la percepción y procesamiento de los estímulos ambientales.

Contestando a la interrogante, ¿Cuán importante es el desarrollo de las habilidades cognitivas en la etapa temprana en los niños?, se puede decir que según Huanca y diversos autores que siguen esta misma línea, sugieren que la estimulación temprana en el cerebro de niños se amolda a la capacidad de cambio que sugiere el entorno de lo aprendido en el diario vivir, debido a que el cerebro “joven” está dispuesto a adquirir nuevo conocimiento. Asimismo, existe un mecanismo de comunicación que utilizan las neuronas para conectar las ideas y desarrollar áreas predispuestas a potenciar, todo esto permite al proceso mental, una adaptación de nuevos aprendizajes y a su vez, genera impulsos eléctricos que viajan como impulsos a través del axón neuronal.

#### **2.1.4.2 Tipos de Habilidades Cognitivas**

La presente investigación consideró detallar las siguientes tres habilidades cognitivas, por considerarlas en estrecha relación con la condición de autismo y el método lúdico:

- **Memoria**

Como bien sabemos, la memoria se encuentra localizada en el hemisferio derecho de nuestro cerebro y trabaja el lado cognitivo del mismo, es por ello que los siguientes autores nos puntualizará algunos aspectos claves sobre cómo funciona la memoria.

Según Llanga et al. (2019) la memoria es un proceso cognitivo y psicológico que permite receptor, almacenar y ordenar de forma estructurada la información adquirida, los datos almacenados en nuestro cerebro pueden ser recordados de forma consiente y voluntaria, este proceso mental permite retener y hacer uso secundario de la información. La memoria en la etapa inicial de los niños es de carácter sensitiva, es decir, que guarda emociones, además suele ser repetitivo porque dentro de las etapas básicas aprende movimiento o palabras complejas que mediante la repetición puede lograr hacerlas de forma consiente y secuencial.

Por otro lado, estos mismos autores resaltan la importancia de la memoria a largo plazo, esta constituye en experiencias relacionadas con el vasto conocimiento que se almacena a lo largo de la vida. A los niños con TEA se les dificulta el reconocimiento de los rostros de las personas, pero dependiendo de la estimulación que este reciba, ellos podrán mejorar su capacidad de memoria o podrá tener memoria ágil.

En esa misma línea, algunos autores señalan que la memoria a corto plazo introduce información limitada, la misma que dura 30 segundos en nuestro cerebro, como es bien sabido, la memoria en corto plazo mantiene temporalmente información que para nuestro cerebro puede ser irrelevante, como por ejemplo una conversación informal o una lectura corta o sencilla, se tiene la teoría que el cerebro selecciona que información es relevante y que no, reafirmando la idea Luisi (2019), el estímulo cerebral, tiene como objetivo la acomodación a entornos que nos rodea, de acuerdo a una selección de información relevante para la realidad de uno mismo.

Llanga et al. (2019) en su investigación de la relación de la inteligencia y la memoria, señala que el ser humano a lo largo del tiempo ha podido desarrollar su capacidad cognitiva gracias a la memoria, su labor ha sido importante para el

desempeño profesional y escolar, ya que mediante estímulos de respuesta se logra desarrollar los diferentes tipos de memorias.

Por otro lado, la capacidad de almacenar de la memoria no depende de todo del proceso cerebral, más bien, depende del interés que el ser humano muestre hacia los diferentes objetos o situaciones que pueda asimilar, es decir, que la memoria puede ser constante o muy poca utilizada, la cual asegura que trabaje a la par la capacidad mental, ya que le recuerda que debe de estar activa por la percepción y capacidad de raciocinio humano.

- **Concentración**

La concentración es un procedimiento que surge a partir que seleccionamos algún estímulo dentro de nuestro entorno, lo que quiere decir que nos concentramos en una sola cosa, con el mecanismo de repetición u ejercicios clásicos que ayudan a estimular de forma directa, en resumen, ignoramos lo que está en nuestro alrededor para optimizar nuestra concentración y dar un rendimiento útil, algunos autores coinciden:

Según Machado et al. (2021) afirman que la concentración se concentra de manera focalizada en el proceso neurocognitivo cerebral que da múltiples respuestas de manera continua al área motriz, la cual también responde a las actividades que se desempeñen en el contexto social. Por otro lado, la concentración parte de la psicología como el funcionamiento interactivo del hemisferio derecho del cerebro, las neuronas que componen el funcionamiento de la concentración se encuentran distribuidas en distintos niveles. Esto permite que la concentración se centre en ciertos objetos o actividades que suelen ser de intereses propios del individuo, y este mismo haga trabajar el mecanismo del sistema neuronal para trabajar con mayor eficacia la contracción.

En la misma línea, Sánchez (2020) indica que, la concentración es esencia de mayor rango de complejidad que nos permite enfrascarnos y aislar objetos que sean de distracción dentro del entorno, por otro lado, la concentración nos permite reflexionar sobre lo que queremos y mantener la atención sobre lo mismo. Además,

esta habilidad es fundamental para el aprendizaje en nuestros estudios, ya que nos ayuda en el proceso del conocimiento.

- **Atención**

La atención es una fase conductual que va de la mano con el proceso cognitivo, que a su vez permite al ser humano manejar la concentración selectiva desde una compostura discreta, mediante el estado de la observación, ya que este nos permite recapacitar y tomar conciencia sobre lo que sucede en nuestro alrededor, por otro lado, la atención focalizada y direccionada trabaja de modo participativo y comunicativo. Algunos autores han definido la atención y estos constructos se proponen a continuación.

Para Sánchez (2020) la atención es principalmente selectiva dirigiéndose únicamente a los aspectos relevantes de la percepción, lógica y concentración de la claridad de la realidad humana. La atención es un proceso complejo que, mediante las experiencias del individuo, el cerebro estimula todo el proceso que se encuentra en primer plano de la mente, mientras que las demás intenciones que se encuentre alrededor quedan ignoradas del Tálamo cerebral.

Por lo tanto, se cree que la atención es un factor indispensable en los seres humanos, ya que sirve como herramienta para alcanzar cierta concentración sobre información que se requiera, por otra parte, y como es de conocimiento científico los niños con TEA suelen tener problemas con la atención en clases, debido a que suelen ser monótonas y poco convencional en la metodología, provocando que se entretenga, según autores la atención y concentración pueden ser selectiva debido a que el cerebro busca intereses asociativos de nuestro día a día, es por eso que se ha evidenciado en algunos casos la mala metodología empleada por los docentes en clases, conlleva la distracción colectiva por los alumnos.

Así lo evidencia Osorio (2022), cuando menciona que el proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene un enfoque tradicional, no consigue cautivar a los estudiantes. Asimismo, nos comenta que, la falta de atención y concentración perjudica significativamente el desarrollo mental de los estudiantes. Concluyendo

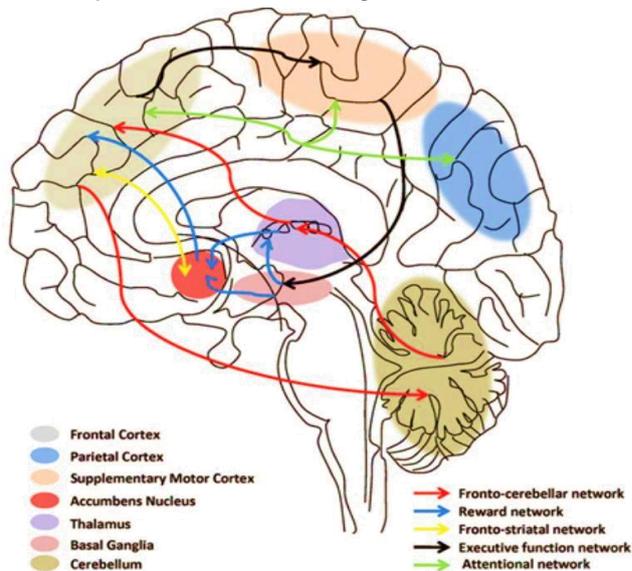
que, los docentes que no usan una metodología innovadora en las aulas de clases provocan que los niños tengan un bajo rendimiento académico.

### 2.1.4.3 El Cerebro y las Habilidades Cognitivas

El cerebro cumple un papel importante en los procesos mentales, tales como: el pensamiento, la memoria, atención, percepción, lenguaje y movimientos. Es por ello que, como afirma García (2021) la neurociencia cognitiva se basa en la cognición del ser humano mediante estrategias no evasivas, que permitan el desarrollo del aprendizaje e información.

**Figura 1**

Conectores de las redes cerebrales de acorde a la corteza prefrontal con otras regiones cerebrales



Fuente: Purper-Queakil et al. 2011 citado por Pérez, A. (2021)

Como se mencionó anteriormente, la conectividad y activación de las habilidades cognitivas están sujetas al córtex prefrontal, el cual permite a la persona tener autonomía y comportamientos adecuados. Es por ello que, lo fundamental en las capacidades cognitivas es que surjan diferencias desde la anatomía y en relación con bases neuroanatómicas, que permiten el correcto funcionamiento de cada una, pero esto no sucede cuando el córtex prefrontal no tiene un adecuado funcionamiento. A continuación, se da a conocer parte del cerebro que participa en las funciones ejecutivas.

### 2.1.5 Autismo

Jaramillo et al. (2022) concretan que, desde una mirada hacia la historicidad del autismo, su identidad que es nosológica y su origen neurobiológico que comienza a inicios de la infancia de un individuo, como bien se sabe su origen clínico con conductas estereotipadas y dificultades en el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal.

En el siglo XVIII se manifestó un hallazgo sin precedentes de Víctor llamada el niño salvaje Eveyron, que debido a su particularidad de sus sintomatologías fue reconocido y modificado por algunos autores y es lo que hoy se llama autismo, pero no fue hasta 1911 que publicó el psiquiatra suizo Eugen Bleuler quien le dio luz al nombre de autismo en su monografía *Dementia praecox oder Gruppe der Schizophrenien* que tiene su origen del vocabulario griego cuyo significado es como uno mismo opuesto a otro.

Por otro lado, un austriaco llamado Hans Asperger utilizó el término autista describiendo sus comportamientos sociales y comunicativos, y a su par Leo Kanner en 1943 en Estados Unidos presentaba de forma sistémica el síndrome que se denominó perturbación autista del contacto afectivo. Pero desde Alemania, un preso nazi 1938-1939 señalaba que las conductas de este trastorno se definían como aislamiento social, incluso siendo comparado con presos. Por otro lado, Bernard Rimland psicólogo estadounidense y padre de un niño con TEA, dio pie a una hipótesis neurobiológica del trastorno que tenían relación con la baja vitamínica en el cuerpo de los niños que lo padecían.

Por otra parte, en 1981 a 1985 se producen grandes avances científicos que potencian aún más el conocimiento de autismo en la sociedad, las cuales fueron crear una investigación con más de 173 personas que tenían rasgos que cumplían los criterios de ese entonces.

En 1983 se impulsó la clasificación de los trastornos mentales, fue la Lista Internacional de Causas de Defunción en 1893 y en 1985 los autores Gillberg, Bauman y Kemper hacen una publicación y exponen los factores de riesgo

histopatológicos en estructuras neuroanatómicas como el hipocampo, la amígdala, el cerebelo y alteraciones en las minicolumnas del córtex cerebral.

García et al. (2019) señalan que, al igual que la mayoría de los trastornos que existen, el TEA difiere en una parte, puesto que las sintomatologías que presentan son diversas y difieren según la edad cronológica. Por otra parte, diversos estudios señalan que dependiendo de los estímulos y como este influye en el desarrollo neuronal, un niño que tenga problemas sociales en su adultez podrá crear vínculo social-afectivo sin ninguna complicación.

Asimismo, esta investigación ha recogido datos sobre el TEA y la fuerte incidencia en sintomatologías que da en varones actúa de manera más directa en afectaciones tales como deterioro cognitivo o trastorno del lenguaje verbal y no verbal, a diferencia de las mujeres, estos síntomas son más leves o en su mayoría no causan daños neuronales.

Arberas y Ruggieri (2019) afirman que, es un déficit de cognición social y de la comunicación, los niños con TEA suelen tener comportamientos repetitivos. Los autistas pueden padecer otras condiciones médicas, psiquiátricas o comorbilidad, entre el 30-40% coexiste con discapacidad intelectual, otras con afección en la comunicación verbal, asimismo existen condiciones que muchas veces no suelen tomar en cuenta los investigadores, como encefalopatías epilépticas, la cual se asocia con el autismo y algunos casos suelen también padecerlo, y como se sabe en profundidad esto desencadena la base genética y altera el neurodesarrollo y en algunos casos presentan disfunciones gastrointestinales.

### **3.1 Niveles de Autismo**

El autismo presenta una serie de criterios para diagnosticar sus diferentes niveles de gravedad. A continuación, se evidenciará los puntos a evaluar para cada grado de gravedad del TEA, siendo estos leve, moderado y severo.

**Tabla 2**  
Niveles de gravedad del TEA

	<b>Comunicación social</b>	<b>Comportamientos restringidos y repetitivos</b>
<b>Grado 3 (Severo)</b> <b>“Requiere apoyo notablemente”</b>	Deficiencias severas en la capacidad de comunicación social verbal y no verbal, provocando alteraciones serias en el funcionamiento, con escasa interacción y poca respuesta a los intentos de diálogo con otros.	Inflexibilidad comportamental de manera extrema al afrontar diferentes situaciones o comportamientos restringidos/repetitivos. Intranquilidad o impedimento al cambiar el centro de acción o predilección.
<b>Grado 2 (Moderado)</b> <b>“Requiere apoyo notable”</b>	Carencia notable en la capacidad de comunicación social y no verbal, aunque tengan apoyo, presentan dificultades sociales, donde se limita su interacción con otros y respondiendo de manera diferente o extrañas a la apertura de diálogo con otros.	Inflexibilidad comportamental, presenta problemas para confrontar cambios o comportamientos repetitivos o restringidos que aparecen con constancia, siendo visibles para otros sin conocimientos. Intranquilidad o impedimento al cambiar el centro de acción o predilección.
<b>Grado 1 (leve)</b> <b>“Requiere apoyo”</b>	Sin ayuda, las deficiencias de comunicación social generan dilemas significativos. Presenta deficiencias para iniciar interacción social, además de respuestas atípicas, poco comunes o inusuales a apertura de diálogo con otros. Suele parecer que tiene escaso interés por interactuar socialmente.	La inflexibilidad comportamental causa interrupción Significativa. Dificultad para ser autónomo, presentando problemas en la distribución y planificación.

Fuente: Asociación Americana de Psiquiatría [APA] (2014)  
Elaborado por: López, E. y Ramos, R. (2024)

Por ello es importante que los docentes, padres de familia y personal educativo conozca y estén atentos a los rasgos que se puede presentar en un niño, para así poder tratarlos de manera adecuada, sin catalogarlos como malcriados,

discapacitados, enfermos, malos, entre otros comentarios negativos. Teniendo en cuenta que, cada niño es un mundo distinto, siendo así que los diferentes niveles de afectación, de adaptación, funcionamiento lingüístico y de desarrollo cognitivo se dan acorde al caso o evolución.

### **2.1.5.2 Características del Autismo**

Alcalá y Ochoa (2022), señalan que el autismo presenta varias sintomatologías desde temprana edad, las cuales suelen ser visibles debido a que cuentan con una deficiencia en el neurodesarrollo como las habilidades de comunicación, tanto verbal como no verbal, asimismo actitudes en el comportamiento, además, cuenta con conductas repetitivas y no muestran interés en hacer otras actividades o socializar con diferentes personas.

Por otra parte, las personas con TEA suelen presentar hostilidad cuando infieren en su espacio personal, dando así a conocer que su habilidad de comunicación no verbal, no le permite mantener las relaciones intrapersonales. Asimismo, esto provoca el aislamiento social, la falta de interés por sus pares, entre otras, generando desbalance en lo socioafectivo.

Hervas (2022), considera que: el trastorno Generalizado del Desarrollo, o comúnmente conocido como Autismo, es adquirido mayormente por niños en los primeros años de infancia, el mismo viene acompañado por alteraciones que dependiendo del individuo puede llegar a tener tres o más variaciones, gráficamente estas alteraciones llamadas neuroevolutivas representan 30-40% algunas de ellas conllevan inatención, impulsos e hiperactividad y en algunos casos presenta discapacidad intelectual.

Algunos autores definen al autismo en niñas como moderado y “dinámico”, ya que tiende a un estilo contrario que al de los niños, debido a que presenta más roces sociales, y mejora constante entre la comunicación verbal y no verbal, por otro lado, existen niveles de autismo y en los casos con mayor gravedad tienden a ser afectada la comorbilidad y el deterioro cognitivo, asimismo, existe tendencia hacia los trastornos de alimentación, estos aspectos destacados por el autor, el autismo en

niñas suelen tener una comorbilidad emocional generalmente estable y en algunos casos sin deterioro cognitivo.

### **2.5.1.3 Aspectos del Autismo en Diferentes Áreas**

Las personas que tienen TEA presentan déficits evidentes en distintas áreas, las cuales afectan su neurodesarrollo, pero esto no quiere decir que, todos los que tengan autismo presentaran las mismas características, enfatizando que el autismo es un rasgo, debido a que cada uno tiene intereses, destrezas, capacidades y necesidades diferentes, aunque tengan un diagnóstico igual. A continuación, daremos a conocer algunos aspectos acordes a sus áreas:

Área Social:

- Déficit para comprender su entorno social.
- Alteraciones en la interacción social.
- Apatía hacia otros.

Área del lenguaje y comunicación:

- Deficiencia en las funciones comunicativas.
- Dificultad en el lenguaje verbal y no verbal.

Área cognitiva:

- Dificultad para el proceso de aprendizaje
- Deficiencia en la flexibilidad cognitiva.
- Deterioro en las funciones ejecutivas.
- Inconvenientes para la resolución de conflictos y tomas de decisiones.
- Rigidez en las capacidades mentales.
- Alteraciones en los procesos de razonamiento, interpretación y abstracción.

Área emocional/afectiva:

- Descontrol en sus emociones.
- No reconocen sus propias emociones.
- Alteraciones en su comportamiento.

#### **2.5.1.4 Autismo y Educación**

Se dice que una buena educación conlleva consigo la adquisición de grandes aprendizajes y un buen estímulo al desarrollo de las habilidades cognitivas, pero hay factores que influyen a que una buena pedagogía se incumpla, donde los principales perjudicados son los estudiantes regulares como se los conoce, y los estudiantes con NEE, específicamente con autismo, siendo excluidos de la planificación docente, es por ello que algunos autores señalan una mejora continua en el currículo pedagógico del país.

Según Vazquez-Vazquez et al. (2020), se emplea el término educación inclusiva porque fomenta la participación activa de toda la comunidad educativa, y como señala la Unesco la educación es un derecho indispensable de todo ser humano, es decir, todos los niños tienen derecho a una educación digna y de calidad. Se conoce que los docentes, aunque aceptan la diversidad escolar, no se encuentran capacitados con recursos y/o materiales que sirva como herramienta de apoyo para niños con TEA.

Los educadores señalan que lo único que está en su alcance es que experimentan que tipo de recurso sea óptimo para el desempeño académico de los niños con esta condición. Por otro lado, los docentes desconocen que son y qué características tienen los niños con TEA, ya que a duras penas saben cómo enfrentarse a la realidad que hay en la educación actualmente.

Badillo y Iguarán (2020) señalan que, se debe de incluir en la metodología de clases la tecnología de la información y comunicación (TICs), ya que en la actualidad son herramientas necesarias y modernas que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, puesto que esta investigación recalca y fomenta la valoración de la tecnología como método de enseñanza a niños con TEA, en este caso busca que mediante recursos entretenidos los niños mejoren su comprensión lectora en clases con mayor facilidad empleando recursos más dinámicos y olvidando metodologías tradicionales y repetitivas, que en niños con TEA no suele tener mucho impacto positivo.

## **2.2 Marco Legal:**

El presente trabajo de investigación tiene como fundamentación legal los siguientes insumos:

### **Constitución de la República del Ecuador**

#### **Capítulo Segundo**

#### **Derechos Del Buen Vivir**

#### **Sección Quinta**

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

### **Reglamento General De La Ley Orgánica De Educación**

#### **Intercultural**

#### **Título Séptimo - De las necesidades educativas específicas**

#### **Capítulo I**

#### **De la Educación para las personas con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad**

**Art. 227.-** Principios. La Autoridad Educativa Nacional, a través de sus niveles y de gestión central, promueve el acceso de personas con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad al servicio educativo, ya sea mediante la asistencia a clases en un establecimiento educativo especializado o mediante su inclusión en un establecimiento de educación escolarizada.

**Art. 228.-** Ámbito. Son estudiantes con necesidades educativas especiales aquellos que requieren apoyo o adaptaciones temporales o permanentes que les permitan o acceder a un servicio de calidad de acuerdo a su condición. Estos apoyos y adaptaciones pueden ser de aprendizaje, de accesibilidad o de comunicación. Son necesidades educativas especiales no asociadas a la discapacidad las siguientes:

1. Dificultades específicas de aprendizaje: dislexia, discalculia, disgrafía, disortografía, disfasia, trastornos por déficit de atención e hiperactividad, trastornos del comportamiento, entre otras dificultades.

2. Situaciones de vulnerabilidad: enfermedades catastróficas, movilidad humana, menores infractores, víctimas de violencia, adicciones y otras situaciones excepcionales previstas en el presente reglamento.

3. Dotación superior: altas capacidades intelectuales.

Son necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad las siguientes:

1. Discapacidad intelectual, física-motriz, auditiva, visual o mental;

2. Multidiscapacidades; y,

3. Trastornos generalizados del desarrollo (Autismo, síndrome de Asperger, síndrome de Rett, entre otros).

## **Código De La Niñez Y Adolescencia**

### **Título II**

#### **Principios fundamentales**

**Art. 6.-** Igualdad y no discriminación. Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 Enfoque de la Investigación**

El enfoque de la presente investigación es cualitativo porque se recolectó y analizó la información no numérica de carácter empírico, teniendo como objetivo del trabajo analizar los beneficios del método lúdico en las habilidades cognitivas en niños con TEA, para el efecto se aplicó ficha de observación y entrevistas.

La recopilación de la información obtenida brinda el entendimiento sobre las actividades lúdicas y su implementación en el salón de clases en estudiantes con una necesidad educativa específica asociada a una discapacidad, como lo es el TEA.

#### **3.2 Alcance de la Investigación**

El alcance de la investigación es descriptivo, debido a que se analizó e interpretó la información que se ha obtenido sobre las variables del método lúdico en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños con TEA, los cuales se describen en la recopilación de datos.

#### **3.3 Técnica e Instrumentos para Obtener los Datos**

Las técnicas e instrumentos aplicados en esta investigación son los siguientes:

La observación es un método que permite obtener y registrar información relevante de los sujetos de estudio de manera subjetiva. De esta forma, la técnica, la ficha de observación se elaboró con diez indicadores a observar, valorado cada indicador con 1= totalmente en desacuerdo, 2= en desacuerdo, 3= indiferente, 4= de acuerdo y 5= totalmente de acuerdo.

Fue aplicada a los docentes de instituciones que tienen en su salón niños con TEA, registrando en ella las estrategias y actividades que los docentes aplican a los niños con trastorno del espectro autista.

Otro de los métodos de investigación utilizado fue la entrevista, en donde a través de preguntas y respuestas se conoce las opiniones que permiten la recolección de datos. Por lo tanto, se aplicó la guía de entrevista con ocho preguntas, dirigida a docentes y personas que conforman el DECE: psicólogos clínicos, educativos, psicopedagogos, psico-rehabilitadores y trabajadores sociales, de dos instituciones, una fiscal y una particular, teniendo como propósito recopilar información relevante mediante la participación de dichos agentes educativos referentes a la aplicación del método lúdico que beneficien las habilidades cognitivas a los niños con TEA.

### **3.4 Población y Muestra**

De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista en el 2010 citado por Piguave y Porras (2022) la población es: una agrupación de los casos que tienen en común algunas características. Siendo coherentes con esta idea en este estudio se consideró como población 16 docentes que trabajan con niños con TEA, 60 docentes; 30 de una institución fiscal y 30 de una particular, además de 20 personas del DECE, 8 de dos instituciones fiscales y 12 de instituciones particulares.

La muestra fue considera bajo los criterios muestrales de participante voluntario, quedando de la siguiente manera: 16 docentes que trabajan con los niños con TEA, 40 docentes que han tenido la experiencia de trabajo de niños con TEA en otros años y en otras instituciones y 20 profesionales que conforman el DECE: psicólogos clínicos, educativos, psicopedagogos, psico-rehabilitadores y trabajadores sociales.

**Tabla 3**  
Población y muestra

<b>Estratos</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>	<b>Tipo de muestreo</b>	<b>Instrumento</b>
<b>Docentes que trabajan con niños con TEA</b>	60	16	Participantes voluntarios	Ficha de observación
<b>Docentes</b>	60	40	Participantes voluntarios	Guía de Entrevista
<b>DECE</b>	20	20	Participantes voluntarios	Guía de Entrevista
<b>Total</b>	140	76		

Elaborado por: López, E. y Ramos, R. (2024)

## **CAPÍTULO IV**

### **INFORME**

A continuación, se presentarán los resultados con el correspondiente análisis de los instrumentos aplicados y propuestos en el capítulo tres.

#### **4.1 Presentación y Análisis de Resultados**

##### **4.1.1 Ficha de Observación a Docentes**

Se aplicó una guía de observación a los docentes de dos instituciones, una particular y una fiscal, con el fin de identificar aspectos importantes en la implementación del método lúdico en el proceso enseñanza – aprendizaje primordialmente en niños con el trastorno del espectro autista y el desempeño del docente al brindar una educación individual a cada uno. En el diseño de este instrumento se incluyó una escala de valoración a diez indicadores, correspondiendo los siguientes niveles: 1= totalmente en desacuerdo, 2= en desacuerdo, 3= indiferente, 4= de acuerdo y 5= totalmente de acuerdo, cuyos resultados se presentan a continuación:

**Tabla 4**

Ficha de Observación a Docentes que trabajan con niños con TEA

#	Aspectos a observar	1	2	3	4	5	Observaciones
1	Utiliza el juego en el proceso de enseñanza.		1		10	5	Ninguna.
2	Emplea materiales didácticos y lúdicos en la clase.		1		5	10	A medida que avanza la clase vuelven a enseñar de manera tradicional.
3	Permite el desarrollo de la creatividad en los niños durante el proceso de enseñanza aprendizaje.		1		1	14	Estudiantes con tipo de aprendizaje Kinestésico.
4	Toma en cuenta las necesidades, intereses, habilidades y competencias de cada estudiante.		1		6	9	Algunos de los estudiantes tienen su adaptación curricular.
5	Se evidencia en los niños con autismo el uso de los sentidos en el proceso de aprendizaje.		1		9	6	En algunos si se logra evidenciar, ya que les gusta experimentar más.
6	Promueve la participación activa de los niños con autismo en las actividades, permitiendo que ellos observen, manipulen, resuelven problemas y den su opinión.		1		9	6	Presentan dificultad al realizar actividades.
7	Ejecuta actividades en clase y para la casa que permiten la metacognición en el tema tratado en el día.				10	6	Rutinas creadas y aprendidas por los niños.

8	Los niños con autismo escuchan y están atentos.			7	5	4	Su atención es selectiva y escasa con las cosas que no le llaman la atención.
9	Los niños con autismo saben dónde están y donde van.				6	10	Tienen hábitos creados y monitoreados por un adulto.
10	Los niños con autismo reconocen a sus profesores, a las personas de la Institución y los objetos.	2		2	5	7	Ninguna.

Elaborado por: López, E. y Ramos, R. (2024)

### **Análisis:**

#### **Indicador 1. Utiliza el juego en el proceso de enseñanza.**

Se pudo constatar que cinco docentes implementan totalmente el juego en sus clases, el cual les permite crear un ambiente recreativo y generar interés a los estudiantes con TEA, así mismo diez docentes están de acuerdo que deben implementan considerablemente actividades recreativas en su proceso de enseñanza. Por último, mediante la observación se constató que un docente está en desacuerdo en aplicar juegos en las clases, generando falta de atención en los niños con TEA.

## **Indicador 2. Emplea materiales didácticos y lúdicos en la clase.**

Durante la observación se evidenció que diez docentes cumplen en su totalidad el implementar herramientas lúdicas y didácticas en el proceso enseñanza - aprendizaje, generando motivación en los educandos con TEA. Por otra parte, cinco docentes usan de manera regular dichos materiales, aunque cuando avanzan las horas de clases se vuelve a aplicar el método tradicional, donde los estudiantes muestran falta de interés. Por último, un docente casi no emplea estos recursos educativos, creando una clase vertical, sin dar paso a que los estudiantes experimenten.

## **Indicador 3. Permite el desarrollo de la creatividad en los niños durante el proceso de enseñanza aprendizaje.**

Según lo observado se evidenció que catorce profesores posibilitan en su totalidad el crecimiento de la imaginación en los educandos con TEA durante las clases, produciendo un ambiente armonioso e interactivo, ya que consideran que algunos de los estudiantes tienen un aprendizaje kinestésico. Además, se observó que un docente permite de manera constante la creatividad de los niños. Por último, un docente presenta disconformidad al implementar actividades que permiten desarrollar ideas creativas, ocasionando desmotivación.

## **Indicador 4. Toma en cuenta las necesidades, intereses, habilidades y competencias de cada estudiante.**

Mediante el análisis realizado se constató que nueve docentes en su totalidad están pendientes de las necesidades, capacidades, habilidades e intereses individuales de los estudiantes con TEA, creando adaptaciones curriculares que les permite desarrollarse de manera adecuada, a su ritmo y estilo de aprendizaje. Por otra parte, seis docentes de manera constante prestan atención a cada singularidad de sus estudiantes al momento de realizar una actividad. Por último, un docente casi no toma en cuenta cada particularidad de los educandos con TEA en el proceso enseñanza - aprendizaje, ocasionando que los estudiantes se frustren o aburran con facilidad al realizar una actividad que no les interesa o se les dificulta.

**Indicador 5. Se evidencia en los niños con autismo el uso de los sentidos en el proceso de aprendizaje.**

Se observó que seis docentes en su totalidad permiten que los niños con autismo usen sus sentidos para adquirir conocimientos, considerando los intereses e impedimentos de cada niño, mientras que nueve docentes generan nuevos aprendizajes de manera constante en la clase en donde los estudiantes usan sus sentidos. Por último, un docente casi no permite que los educandos usen sus sentidos al realizar actividades, haciendo que las clases sean tradicionales, provocando que los estudiantes no participen, es decir se vuelve una clase vertical

**Indicador 6. Promueve la participación activa de los niños con autismo en las actividades, permitiendo que ellos observen, manipulen, resuelven problemas y den su opinión.**

De acuerdo al análisis establecido gracias a la ficha de observación se pudo constatar que seis docentes de los observados por este instrumento están totalmente de acuerdo con promover activamente la participación de las actividades áulicas, por otro lado, nueve de ellos se encuentran de acuerdo con la realización de participación activa, y uno se encuentra en total desacuerdo a que se realicen actividades que fomenten diversas áreas, ya que para algunos docentes creen que se les dificulta a los estudiantes con TEA realizar actividades libre y autónomamente.

**Indicador 7. Ejecuta actividades en clase y para la casa que permiten la metacognición en el tema tratado en el día.**

Durante la observación se pudo evidenciar que los seis docentes realizan actividades tanto dentro y fuera del salón, promoviendo en los estudiantes con autismo rutinas y estas son aprendidas de forma exitosa, por otra parte, diez de los observados se encuentran de acuerdo en la búsqueda de actividades que mejoren la metacognición y puedan aprender mediante las rutinas actividades diarias, cortas y simples sin ninguna complejidad.

### **Indicador 8. Los niños con autismo escuchan y están atentos.**

De acuerdo a este instrumento, cuatro de los observados están totalmente de acuerdo que los niños con autismo tienen la capacidad de escucha y atención libre disponible para trabajar en clases, mientras que cinco de ellos están de acuerdo que los niños si tienen escucha activa, por otro lado, siete de los observados se encuentran indiferentes a lo estipulado y dicen que su atención es selectiva y escasa con las cosas que no le llaman la atención.

### **Indicador 9. Los niños con autismo saben dónde están y donde van.**

Diez de los observados están totalmente de acuerdo y dicen que los niños que padecen autismo tienen la autonomía suficiente para poder saber dónde se encuentran y que van a realizar, por otro lado, seis se muestran de acuerdo y dicen que si ellos tienen rutinas creadas y monitoreadas por adultos responsables, que supervisan e intervienen si fuese el caso, les permitirá ser autónomo.

### **Indicador 10. Los niños con autismo reconocen a sus profesores, a las personas de la Institución y los objetos.**

Siete de los observados están totalmente de acuerdo y consideran que los niños con TEA sí reconocen a sus docentes, así como a sus compañeros y personas cercanas a ellos, mientras cinco se muestran de acuerdo pero no reconocen ciertos objetos y hay que estar siempre ayudándolos a que recuerden lo aprendido en clase u objeto en particular, mientras dos se encuentran diferentes, prefieren no opinar, otros dos se encuentran en total desacuerdo y consideran que los niños con autismo tienen mala memoria no reconocen a nadie y se olvidan contestemente hasta el nombre de sus docentes, y en casos más severos ni en el nombre de su institución se saben.

### 4.1.2 Entrevista Dirigida a los Docentes

Se realizaron ocho preguntas abiertas dirigidas a cuarenta docentes de diversas instituciones educativas, teniendo como objetivo conocer su opinión sobre el método lúdico, su aplicación y el aporte que este tiene en el desarrollo de las funciones cognitivas en niños con trastorno del espectro autista.

**Tabla 5**  
Entrevista a los Docentes

NÚMERO DE DOCENTES	1. Para usted, ¿qué es el método lúdico, aplicado en el proceso de enseñanza aprendizaje?	2. De los siguientes juegos, indique cuáles ha aplicado o aplica en su proceso de clase: Qué o quién soy; memory; las diferencias; palabras encadenadas; un, dos, tres, gallinita inglés; el ahorcado; veo veo; el espejo; Los bolos numéricos; zoom; dibujo colectivo; ¿Para qué sirve?; adivina adivinanza; con la letra...; pictionary; ¿Qué te doy?; puzzles, cuatro en raya; las vocales; sigue la historia; el teléfono; crucigrama gigante; emojis locos; el tesoro; sigue la lista; ponle la cola al burro; o escriba algún otro juego que usted trabaje en sus clases.	3. ¿Cree usted que el juego permite motivar y utilizar los sentidos en el aprendizaje significativo en los niños? Justifique sus respuestas.	4. ¿Considera importante que todos los docentes trabajen con estrategias lúdicas en el proceso de clases con estudiantes de alguna NEE?	5. ¿Cree usted que es necesario aplicar estrategias lúdicas para enseñarle a niños con un trastorno del neurodesarrollo, como es el autismo? Justifique su respuesta.	6. ¿Cuáles son las funciones cognitivas que usted considera primordiales trabajar en el proceso enseñanza - aprendizaje? ¿Por qué?	7. ¿Considera que el método lúdico beneficia al desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo? Explique su respuesta.	8. ¿Qué actividades lúdicas aplica usted para desarrollar las funciones cognitivas en estudiantes con Autismo?
--------------------	--	--	---	--	--	---	--	---

1	Es un método que se basa en actividades centradas en el juego con un fin.	El ahorcado	Si	Si considero de mucha importancia trabajar con estrategias lúdicas en niños con alguna necesidad educativa, ya que ellos tienen diversos modos de aprender.	Si, el TEA es un trastorno que permite que el niño se aislé o frustre rápido, utilizar estrategias lúdicas para captar su atención y concentración.	La atención, concentración y memoria, son las funciones cognitivas en donde los estudiantes presentan dificultades.	Sí, porque el niño con TEA unos de sus principales maneras de aprender es la creativas y el entretenimiento.	Las principales actividades lúdicas que aplicó son de insertar, juego de memoria, rompecabezas, crear cuentos, entre otras.
2	Algo recreativo que a través del juego desarrollen habilidades y destrezas	Veo veo, el tesoro, el ahorcado, crea cuentos, memory, sigue la historia, insertar y encajar.	Si, el juego es innato en cada ser humano, es por ello que desarrolla habilidades, el niño al momento de jugar interactúa, utiliza su cuerpo para cumplir con la instrucción que se da y se motivaba al avanzar.	Claro	Por su puesto ellos son muy inteligentes.	Desarrollo cognitivo y motriz bene	Beneficia mucho	Juegos recreativos
3	Es el método más apropiado para la enseñanza aprendizaje de los niños ósea que a través del juego trabajo los niños podrán aprender más rápido y se les puede interiorizar más	Sopa de letras. Crucigrama	Es una manera de enseñar	Si, pero no solo para los niños con NNE sino para todos los niños en edades de escolarización porque por medio del juego los docentes podemos no solo enseñar sino notar o saber alguna situación en el entorno familiar y porque	Si porque como se sabe los niños y niñas con autismo tienden a vivir en su propio mundo y a la vez sus propios objetos o recursos favoritos entonces la parte lúdica les ayudará a integrarse y aprender algo de la manera más significativo	Memoria atención y orientaciones	Si porque a través del juego ellos aprenden más parido guardan y recetan mejor los mensajes dados	El juego de memorias sonidos ensartar el juego de guerra

				no decir de su comunidad				
4	Los niños con el método lúdico tienen un mejor aprendizaje	El bingo y las palabras mágicas	Si porque a través del juego los niños interiorizan más y a la vez les permite realizar actividades compartidas entre ellos nada es aislado	Si	Si porque a través del juego pueden integrarse rompecabezas crucigramas pintar juegos lúdicos	Trabajar en equipo	Si porque a través del juego se integra y su auto estima se eleva, permite relacionarse con los compañeros	Juegos lúdicos como baile, futbol, etc.
5	Estrategias a través de actividades.	Crucigrama	Si con el juego los niños se motivan más y aprenden rápido	Si para así motivarlos a los estudiantes y caigan en lo rutinario.	Si ya que ellos necesitan con mayor énfasis aquellas actividades para así complementarse.	Razonamiento y comprensión	Si porque mejora su desarrollo social para así integrarse a los demás.	Insertar roscas
6	Es una metodología que trata de jugar mientras aprende, así se ajusta a los intereses del estudiante.	Crucigramas	Si ya que por medio de ellos expresan sus emociones.	Es importante por cuanto crea un lazo que permite acercar los conocimientos a los intereses del estudiante.	Así es el juego estimula su actividad neuronal y contribuye al desarrollo de estructuras de aprendizaje propias del niño.	Función ejecutiva, le permite aprender a aprender	El método porque los motiva y los lleva a participar directamente de su aprendizaje.	Búsqueda del tesoro, rompecabezas
7	Son estrategias de actividades que animan al estudiante al aprendizaje	Que quien soy, puzzles, crucigramas, sopas de letras, el tesoro.	Así es a través del juego se despierta el interés del niño quien activa cada uno de sus sentidos para realizar la actividad, lo cual le lleva a un aprendizaje significativo.	Si	Si. Porque es una gran ayuda y facilita su aprendizaje	Atención, percepción, memoria. Porque facilita el aprendizaje	Si, porque esto ayuda a su aprendizaje y hace más fácil que entienda	Cantar, mirar videos, jugar con las palabras

8	Pictogramas	Puzzles, crucigramas dictionary	Si, porque el juego ayuda a que el estudiante aprenda más rápido y de una mejor manera	Si es muy importante para crear interés, atención y que los estudiantes con alguna NNE puedan asimilar los aprendizajes.	Si es necesario porque es la mejor estrategia de aprendizaje.	Las funciones cognitivas que considero importantes son la memoria, atención, el lenguaje, la cognición social, habilidades visoespaciales que le permitan desenvolverse en el mundo que les rodea y de manera independiente.	Claro que si porque mediante el método lúdico puede desarrollar de mejor manera las funciones cognitivas.	Jugar, retos como sopa de letras, crucigramas, añadir rutinas.
9	Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía dónde los estudiantes que están inmersos en el proceso educativo	Memory, palabras encadenadas, crucigramas, sopa de letras, el teléfono.	Si por supuesto porque mediante los juegos se motiva a los niños y el aprendizaje es más significativo.	tiene que ser importante, para su aprendizaje,	Sí, Estructurar el ambiente, Estrategias visuales, Agenda de actividades, Llevarlo a conocer y exponerlo a muchos sitios.	Las funciones cognitivas más importantes son la atención, orientación, memoria, gnosias, funciones ejecutivas, praxias, el lenguaje, la cognición social y las habilidades visoespaciales.	En la flexibilidad cognitiva, las funciones ejecutivas, el juicio y el sentido común.	Interactuar con el mundo externo y juegos
10	Es trabajar una actividad mediante el juego	sopa de letras	sí, desarrolla su coeficiente intelectual y su aprendizaje	Si por qué ellos necesitan más apoyo y a través de una actividad lúdica es más fácil aprender y no se aburren ni se fatigan.	Si al aplicar una estrategia de juego dirigida se ha la discapacidad que sea el niño esta más colaborativo y es aquí cuando se interioriza de mejor manera un aprendizaje desde	Todas las estrategias hay que realizarlas para un buen proceso de enseñanza aprendizaje la memorización, motivación, práctica todo esto nos permite	Si despierta en ellos la curiosidad con ellos aumenta la capacidad de aprender	Hay que establecer rutinas con pictogramas, l caja sensorial con diferentes texturas, formas y colores juegos de imitación y otras.

					una experiencia realizada.	socializar y cooperar en las actividades y lograr un buen proceso.		
11	Es el aprendizaje que ofrecemos a nuestros de una manera a través de lo sensorial mejorando a la vez su motricidad y haciendo de sus clases algo divertido al momento de aprender	El ahorcado, adivina adivinanza, cuatro en raya, las vocales, el teléfono, emojis locos, ponle la cola al burro, el saludo al inicio de clase, la ronda, las escondidas.	Si a través del juego pueden interiorizar mejor los conocimientos y es más práctico para enseñar.	Si, sobre todo ellos necesitan más de este aprendizaje que deje huellas en su aprendizaje y no lo vean como lo peor	Si, aquellos niños que presentan alguna necesidad educativa son los que más necesitan una estrategia lúdica dentro de su adaptación o planificación curricular coordinación	Desarrollar la atención Discriminación de letras y números Buscar objetos escondidos	Si.	Desarrollar su creatividad Rompecabezas Colorear Juegos de memoria
12	Son estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes, etc.	La cometa, la yuca, la rayuela, la gallina ciega, la sillita de oro, y otros más	Pero por supuesto que sí, ya que así los niños aprenden de una forma rápida	Sí, porque se integra la parte sociohumana, emocional y espiritual del ser	sí, solo así somos empáticos y reforzamos áreas emocionales de los niños	La atención, la orientación, la memoria, las gnosias, las funciones ejecutivas, las praxias, el lenguaje, la cognición social y las habilidades visoespaciales. porque solo así se puede ayudar a que un niño logre integrarse a la sociedad	Los beneficios inciden sobre el desarrollo cognitivo, afectivo, social, comunicativo y psicomotor del niño. Porque así él se identifica y se siente relacionados con su entorno, familia y sociedad.	Juguetes de manipulación para desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa Utilizar la crema de afeitar para las letras o las matemáticas Instrumentos rítmicos maracas, tablitas Pintar con los dedos utilizando el método de Pestalozzi Plastilina para la plasticidad

13	Es una manera de enseñar jugando	Pon la cola al burro	sí, permite al estudiante a divertirse, crear, recrear y utilizar la imaginación	Si	Claro que sí, les ayudaría mucho	Aprendizaje, creación, memorización	Considero que si	Juego de adivinanzas, juego para buscar las diferencias
14	Son estrategias que crean un ambiente armonioso que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, etc., que nos ayudan a los docentes a reforzar los aprendizajes o conocimientos impartidos	adivina adivinanzas	Claro que sí, es muy importante motivarlos	no siempre	Hay que buscar estrategias con actividades sensoriales para que los niños con autismo le ayuden a concentrarse en el aula. Las estrategias lúdicas no ayudarían mucho porque los niños con autismo tienen dificultad para comprender como o cuando participar en una actividad o juego.	la atención, la memoria, las funciones ejecutivas, las praxias, el lenguaje, la cognición social, porque nos ayudan a recordar y procesar la información dentro del proceso de enseñanza	Los niños con autismo les cuesta un poco, habría que buscar estrategias adecuadas para ellos	Juegos donde puedan manipular objetos, como: legos
15	Es una forma de aprendizajes mediante a través de diferentes actividades.	El ahorcado.	porque el niño jugando aprende	Si	Si es necesario	Si les ayuda a su desarrollo físico y mental.	Si, les ayuda a salir de su encierro mental	Juegos, cantando, jugando.
16	Actividades en base a juegos donde nos permita hacer de la clase más entretenida	Simón dice, congelados	Si, ayuda a desarrollar a su desarrollo mental.	Si	Si, hay que trabajar de acuerdo al grado de autismo que tenga la persona	Atención, memoria, orientación	Si, por q jugando los niños aprenden y demuestran sus habilidades	Juegos de construcción juegos de memoria cabe recalcar q yo trabajo con niños de 4 años
17	Es uno de los métodos importantes que se debe	Veo o veo adivinanzas pausas activas	Si ya por medio del juego trabaja toda su parte sensorial	Sisi	Si	Si es importante ya ellos si parte cognitiva es excelente para	Si ya es uno del pilar fundamental en su proceso de enseñanza	Juegos visuales juegos con pintura

	dar en toda actividad escolar					que pueda ir desarrollo poco a poco sus destrezas y habilidades.		
18	Son aquellas estrategias que utilizamos los docentes con el fin de crear un ambiente armónico en el aula de clases, dónde involucramos a los estudiantes a través del juego a actividades donde impartimos contenidos y temas que son parte del currículo.	Crucigramas gigantes, adivinanzas, el ahorcado, palabras encadenadas.	Claro que sí, porque el juego ayuda a la motivación de los estudiantes y también nos sirve para despertar el interés de ellos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.	Si, lo considero importante.	Si porque estos niños necesitan integración y atención	Todas son importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, la atención y percepción, el reconocimiento, la orientación y la memoria, todas estas funciones juegan un papel de suma importancia al momento de adquirir los conocimientos.	Si, porque les da más confianza a los niños autistas en sí mismos, porque se divierten aprendiendo y son felices al hacerlo.	Pintar, buscar semejantes, agrupación de cosas de los mismos colores.
19	Este método es aquel en el cual el niño aprende jugando.	Cuatro en raya, crucigrama, adivinanzas	Si porque a medida que el niño juega desarrolla habilidades que le permiten aprender sin darse cuenta.	Si porque de esta forma despierta el interés por aprender	Si ya que ellos de esa forma lo asimilan más rápido si	La atención, concentración y saber escuchar. Porque el niño que sabe escuchar y presta atención aprende	Si porque mejora las habilidades motoras y cognitivas del niño con autismo	Baloncesto y Simón dice
20	El método lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje es	Las diferencias, palabras encadenadas, adivinanzas	El juego no solo motiva a los niños, sino que también aprovecha	Sí, considero muy importante que los docentes utilicen estrategias lúdicas en el proceso de	Si, es muy importante porque el autismo es un trastorno que muchas veces lo	En el proceso de enseñanza-aprendizaje, hay varias funciones cognitivas	Es importante destacar que la efectividad del enfoque lúdico puede variar	Considero que se pueden desarrollar las siguientes actividades lúdicas

	<p>una forma de educación que utiliza el juego y la recreación como herramientas principales para facilitar la adquisición de conocimientos.</p>		<p>plenamente sus sentidos, facilitando así un aprendizaje más profundo y significativo.</p>	<p>clases con estudiantes que tienen necesidades educativas especiales (NEE).</p>	<p>podemos tratar por medio de la lúdica, fomentando de esta manera sus actividades sociales de un modo natural, puesto que mediante el juego es importante practicar el desarrollo de la comunicación, el intercambio de roles y la atención.</p>	<p>primordiales que son fundamentales para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades en los estudiantes. Algunas de estas funciones cognitivas incluyen: Atención, memoria, razonamiento, resolución de problemas, creatividad, metacognición, lenguaje. Estas funciones cognitivas son interdependientes y se complementan entre sí. Al enfocarse en el desarrollo integral de estas habilidades, se crea un entorno propicio para el aprendizaje efectivo y la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos académicos y profesionales.</p>	<p>según las necesidades y preferencias individuales de cada niño con autismo. Los educadores y profesionales deben adaptar las estrategias de enseñanza lúdicas para satisfacer las necesidades específicas de cada niño y tener en cuenta sus fortalezas y desafíos particulares.</p>	<p>Juegos de Emparejamiento Juegos Sensoriales Juegos de Imitación Puzzles y Rompecabezas Juegos de Roles Actividades Artísticas y Creativas Juegos de Construcción Juegos de Cartas con Instrucciones Visuales</p>
--	--	--	--	---	--	---	---	---

21	El método lúdico es una estrategia del proceso enseñanza aprendizaje, que significa mediante el juego dar las clases.	Palabras encadenadas, veo veo, el ahorcado, dibujo colectivo, puzzles, sigue la historia, del I tesoro, insertar y encajar mediante material didáctico.	Si, ya que permite el desarrollo de los niños al momento de tocar, ver, oler, escuchar y probar, por otra parte, los motiva debido a que a los niños les encanta jugar.	Si, debido que eso favorece es al estudiante y permitiría que el docente avance en sus clases sin dificultad.	Si porque de esta forma el niño puede controlar sus emociones y se puede enfocar en el aprendizaje	Atención, concentración y memoria, porque son las principales que los estudiantes tienen falencias, es por ello que hay que fortalecerlas.	Si, porque el juego permite el desarrollo de todas las habilidades de manera que permite crear autonomía.	Puzzles, insertar, encajar material didáctico, juegos colaborativos e individuales como ajedrez, entre otros.
22	Proceso, método, a través de actividades divertidas que ayudan a tener un ambiente alegre y así los estudiantes tener un mejor aprendizaje.	Puzzles, palabras encadenadas, sigue la historia, el ahorcado.	Por supuesto. Cuando hay movimiento hay un mejor aprendizaje.	Por supuesto.	Sí, considero que es necesario aplicar estrategias lúdicas para enseñar a niños con trastornos del neurodesarrollo, como el autismo. Las estrategias lúdicas pueden ser especialmente efectivas para estos niños porque les permiten aprender de una manera más accesible y atractiva.	La creatividad. Porque puede relacionar la información adquirida y llegar a un entendimiento nuevo.	Si, porque facilita el desarrollo de su lenguaje-comunicación.	No he tenido este tipo de caso.
23	Son las estrategias que utilizo al momento de impartir aprendizaje, las cuáles posibilitan una mejor enseñanza, creando	Las diferencias, palabras encadenadas, el ahorcado, veo veo, el espejo, puzzles, sigue la historia, el teléfono, crucigramas.	El juego es una manera creativa para aprender, los niños se divierten y sin darse cuenta están reforzando su aprendizaje, al mismo tiempo se se vuelve más significativo ya	Es muy importante, pero sigue siendo una lucha constante dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje. Muchos docentes prefieren mantenerse en lo tradicional.	Si, considero que aplicar estrategias lúdicas benefician a los niños con alguna NEE, debido que lo divertido, dinámico e innovador atrae.	Atención, concentración, memoria, pensamiento crítico, expresión y comunicación, para mí son las primordiales, de estás dependen el desenvolvimiento	Completamente beneficia al desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo ya que permite crear nuevos conocimientos, permite socializar, experimentar y	Alguna de las actividades lúdicas puede ser: Simón dice, asociación de imágenes con palabras, actividades grupales, estimulación sensorial y auditiva.

	autonomía en los estudiantes.		que lo ligan a un momento de diversión.			de cada individuo en la sociedad.	reforzar aprendizajes.	
24	Es un método muy importante para el trabajo con los niños	Crucigrama adivina	Si	Si	Si, ya que a través del juego se puede facilitar el desarrollo de su comunicación, lenguaje.	Inducción	Si por q es muy importante para la enseñanza aprendizaje	Juegos de ronda
25	El método lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje se refiere a la incorporación de elementos y actividades lúdicas o juegos con el propósito de facilitar y mejorar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los estudiantes.	Palabras encadenadas; veo veo; el espejo; adivina adivinanza; con la letra...; el teléfono; crucigrama gigante; emojis locos; el tesoro; sigue la lista; ponle la cola al burro.	Sí, el juego puede ser una herramienta efectiva para motivar y facilitar el aprendizaje significativo en los niños. Cuando los niños están involucrados y emocionalmente conectados, es más probable que retengan y comprendan la información y este tipo de aprendizaje activo motivacional es más propenso a generar una comprensión profunda y duradera.	Sí, existen numerosas evidencias y estudios que respaldan la idea de que el juego puede ser una herramienta efectiva para motivar y facilitar el aprendizaje significativo en los niños. El juego suele ser intrínsecamente motivador para los niños. Al participar en actividades lúdicas, los niños pueden experimentar diversión y placer, lo que naturalmente los impulsa a participar activamente en la tarea.	Es muy necesario aplicar las estrategias lúdicas, las cuáles posibilitan a que puedan aprender con mayor facilidad, adaptando dicho material a sus intereses.	Atención, Memoria, Comprensión, Razonamiento, Resolución de problemas, Motivación.	Es fundamental reconocer que la efectividad del método lúdico puede variar según las necesidades individuales de cada niño con autismo. Además, es importante complementar los enfoques lúdicos con otras intervenciones basadas en evidencia y adaptar las estrategias según las características específicas de cada niño.	Juegos de roles; Puzzles y rompecabezas; Actividades de estimulación motora; Juegos de mesa adaptados

26	Juegos educativos, dinámicas en grupos	Las diferencias, ¿Para qué sirve?, crucigrama	Si. xq es una forma de atraer su atención y mantenerlos motivados durante la hora clase	Si	Si	Atención - Concentración. Orientación. Memoria	Si	No he tenido la oportunidad de trabajar con ellos
27	Es un recurso que le permite al niño desarrollar su imaginación para así potenciar su creatividad mediante el juego y afrontar con éxito las situaciones y experiencias que integran los procesos cognitivos, así como la identidad y autonomía.	Crucigrama gigante Sirve para satisfacer sus antojos intelectuales Cuatro en rayas calcula el resultado exacto de cualquier posición suponiendo que los jugadores juegan perfectamente	Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente, el jugar motiva mucho a los niños a querer siempre aprender mucho mas	Cuando la actitud lúdica caracteriza las interacciones y actividades en el aula, se logran buenos resultados de aprendizaje, a la vez que la experiencia del niño/a en actividades más estructuradas mejora.	Sí, la aplicación de estrategias lúdicas puede ser beneficioso al enseñar a niños con trastornos del neurodesarrollo, como el autismo. Las estrategias lúdicas incorporan el juego y la interacción social de una manera estructurada y adaptada a las necesidades individuales de cada niño, lo que puede facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades.	La atención, la orientación, la memoria, las funciones ejecutivas, las praxias, el lenguaje, la cognición social y las habilidades visoespaciales. La memoria o la atención son fundamentales para tener una vida plena e independiente. A lo largo del día utilizamos las funciones cognitivas continuamente.	El juego es una herramienta educativa que facilita el aprendizaje y la comunicación entre iguales. Existen numerosas propuestas pedagógicas que lo avalan en la práctica diaria por su importancia en el desarrollo del niño/a. Sus beneficios inciden sobre el desarrollo cognitivo, afectivo, social, comunicativo y psicomotor.	Proponer ejercicios breves para disminuir la aparición del cansancio. Trabajar en un lugar sin estímulos distractores. Hacer ejercicios visuales y, si es posible, que sean manipulativos. Tener a mano solamente los objetos o materiales necesarios con los que vayas a trabajar. Reforzaremos los logros que consiguen los niños.
28	Estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía para los estudiantes.	Qué o quién soy, palabras encadenadas, rompecabezas, la búsqueda del tesoro, el espejo, el teléfono, crucigrama, veo veo, la caja misteriosa, juegos tipo concursos, entre otros.	Si,	Si es considerable	Si	La atención, la orientación, la memoria, las funciones ejecutivas, las praxias, el lenguaje, la cognición social y las habilidades visoespaciales,	Si es considerable para su aprendizaje y desarrollo con los demás niños	Proponer ejercicios breves para disminuir la aparición del cansancio. Trabajar en un lugar sin estímulos distractores. Hacer ejercicios visuales y, si es

						porque con estas funciones así vemos una mejor calidad de aprendizaje		posible, que sean manipulativos. Tener a mano solamente los objetos o materiales necesarios con los que vayas a trabajar.
29	A través del método lúdico se pretende promover el aprendizaje de los alumnos mediante la participación y la motivación.	Ahorcado-veo veo-zoom- adivina adivinanza-sigue la historia-el teléfono. Bingo tingo tango- encuentra el objeto oculto- adivina el acertijo.	Si, el juego motiva a los estudiantes y desarrolla sus sentidos debido a que, al ser divertido los niños quieren ganar y continuar con la actividad, los colores, el compartir con más, es algo que agrada mucho.	Claro si ahí los niños se lo deben hacer	Si es necesario establecer rutinas y situaciones muy estructuradas. Evitar elementos de distracción. La organización espacio-temporal también debe estar muy estructurada, facilitando la predictibilidad y la anticipación.	Considero que la atención y concentración, debido que algunos estudiantes presentan atención dispersa, o no logran concentrarse al momento de realizar una actividad.	Por supuesto, el juego es considerado como una acción que forma parte del crecimiento de los niños, es por ello que no alejándonos de la realidad los niños con autismo son más observadores y analizan todo minuciosamente, la aplicación correcta de los juegos lúdicos mejorará positivamente el desarrollo cognitivo de ellos.	Algunas actividades lúdicas serían la de dibujar, pintar, crear cuentos, entre otros.
30	El método lúdico sería una estrategia que beneficia el desarrollo de todas las habilidades en los estudiantes.	Utilizo todas en mi clase	Sí, el juego puede ser una herramienta poderosa para motivar a los niños y facilitar un aprendizaje significativo.	Considero que sería muy pertinente trabajar con estrategias lúdicas principalmente en niños con alguna NEE, ya que su estilo de aprendizaje es	Si porque los niños aprenden jugando y viendo	Atención- memoria- razonamiento- procesamiento de información- funciones ejecutivas- lenguaje- percepción visual y auditiva- motivación-	Sí, el método lúdico puede beneficiar significativamente al desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo ya que se trabaja con su motivación - compromiso -se	Juegos de memoria- construcción- de imitación- sensoriales - roles- rompecabezas entre otros.

				diferente y muchas veces más lento.		<p>emoción; La razón por la cual las considero primordiales es porque están interrelacionadas y contribuyen de manera integral al proceso de aprendizaje. Un estudiante con habilidades bien desarrolladas en estas áreas es más propenso a comprender, recordar y aplicar la información de manera efectiva. Además, estas funciones cognitivas no solo son importantes en el ámbito académico, sino que también son habilidades transferibles que son útiles en la vida cotidiana y en la resolución de problemas en diversos contextos.</p>	<p>desarrolla habilidades-la estimulación sensorial y del lenguaje - aprendizaje práctico-y la reducción de la ansiedad.</p>	
31	Es una estrategia pedagógica que utiliza el juego como herramienta	Adivinanza, pictografías, dibujo colectivo, rayuela,	Si la mejor forma de enseñar es jugando	Sí, la incorporación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza es particularmente	Si para incentivarlos por de esa forma si van aprender, pero poco a poco	La atención, orientación, la memoria el lenguaje ya que se debe trabajar en su entorno	Si desarrolla la función de entender y todo lo que respecta al medio ambiente	Juguetes de manipulación, pintar con los dedos

	principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje.			importante cuando se trabaja con estudiantes que tienen Necesidades Educativas Especiales (NEE). Estos estudiantes pueden enfrentar desafíos específicos en el aprendizaje, y el uso de enfoques lúdicos puede ofrecer beneficios significativos.				
32	Es la forma de llevar con armonía una clase	Palabras encadenadas	Claro que si porque ponemos en juego la movilidad de nuestro cuerpo y los sentidos	Si es muy importante trabajar con estrategias lúdicas para que asimilen mucho mejor el aprendizaje	Si es necesario, porque así todos aprenden a ser compañeros	Función del lenguaje, cognición social, la memoria	Claro porque le permite socializar, y se siente aceptado e incluido	Fútbol, resbaladera, rompecabezas juego con crayones
33	Es un medio de enseñanza aprendizaje a travez del juego	Juegos de grupos de estudiantes para reconocer las cifras pares e impares.	El juego permite el cuestionamiento	Si	Si es necesario y sobre todo en todas las instituciones	Conceptualización y pensamiento crítico	El juego es una pausa activa que permite que el aprendizaje sea dinámico	Los juegos con piezas o Legos
34	Actividad del juego permite habilidades motrices y cognitivo	Los bolos numéricos	No es que creo, funciona, ya que existe armonía, interrelaciona generosa y emociones positivas.	Sí porque a través del juego la sociabilidad es fundamental para el aprendizaje	Si, los niños con autismo siguen rutinas, hábitos, les gusta entretenerse, y el juego les permite bajar la ansiedad, haciendo la forma de enseñar y aprender de manera divertida.	La atención sin ella no se podría transmitir conocimientos; la orientación sin ella no podría caminar de manera acertada los estudiantes; la memoria que es el eje motor del aprendizaje ya	El método lúdico no solo beneficia a niños con autismo sino de manera general; por cuanto se lo aplica mediante juegos que es una de las estrategias en práctica.	Prácticas de laboratorio, juegos en el patio de institución educativa, aula...que la relacionamos con la naturaleza y el medio en que nos desenvolvemos.

						que sin la misma no podríamos ejecutar o demostrar lo aprendido.		
35	Son estrategias que mediante juegos incluimos temas diversos dentro de las actividades.	Crucigrama	Correcto y efectivo método	Desde luego que es muy importante por cuanto existiría inclusión.	Sí, la aplicación de estrategias lúdicas es a menudo considerada beneficiosa y valiosa al trabajar con niños que tienen trastornos del neurodesarrollo, como el autismo. Los niños con autismo pueden enfrentar desafíos específicos en áreas como la comunicación, la interacción social, y la flexibilidad cognitiva. Las estrategias lúdicas pueden ofrecer varios beneficios importantes en el proceso de enseñanza para estos niños.	Desarrollo de razonamiento	Por su motivación es muy adecuado	Juegos, mimos
36	Es el proceso de enseñanza aprendizaje a trabe del juego.	El juego ponle la cola al burro	Se aprende descubriendo, con el juego interactúa	Muy importante	Si es el método necesario para enseñar por que despierta interés	Los valores, porque se están perdiendo en la familia	Si, porque ellos tienen otra forma de aprendizaje	Rompecabezas nivel fácil

37	Es una forma fácil de que los chicos aprenden por medio de juegos y otras actividades.	Los bolos	Si porque así ellos captan mejor	Si,	Si porque debemos tratarlos como niños normales e insertarlos al Proceso educativo que se relacionen con los demás niños	La atención la orientación, la percepción memoria Lenguaje, Razonamiento, motivación y las funciones ejecutivas.	Si porque así se promueve el interés en los estudiantes cantos	Mediante cantos, haciendo dibujos y pintando
38	Es la enseñanza a partir de experiencia.	Veo veo	Si permite motivar	Si	Muy adecuado de acuerdo a su problema de aprendizaje	Porque desarrolla lo cognitivo	Si beneficia	Videos
39	Es un método de canalización para que los niños aprendan mejor a través de juegos	Rompecabezas para armar y pintar o en sumas	Si porque necesitan distraerse y es una forma de incentivarlos aprender	Así es que los docentes trabajemos esta estrategia.	El juego debe ser acorde a la necesidad del estudiante	La memoria y el lenguaje porque son los más importantes porque ellos van de la mano y ayuda al niño a comunicarse con su entorno	Porque para ellos son juegos diversión que les gusta y a la vez aprenden jugando	Rompecabezas dibujos colectivos
40	Es muy importante el ahorcado	Dibujo colectivo, puzzles, las vocales, adivina adivinanza bueno esto hace que el estudiante enriquezca su conocimiento y despierte su interés x descubrir que hay detrás de cada juego que imagen buscar la respuesta entre otros esto hacen q tengan un pensamiento más rápido y despierto.	Claro cada acción o movimiento despierta en el niño querer descubrir del porqué de las cosas	Si es necesario y para ellos es mejor porque así ellos si aprenden	Considero que no todos los docentes estamos especializados para cumplir exitosamente este reto.	La atención, la orientación, la memoria el reconocimiento para que el niño sienta lo importante que es para uno tomando atención de sus actos para orientar que manera trabaje mejor y reconocer que a pesar de su dificultad el es un niño	Si porque armar y desarmar y ubicar cada cosa en su lugar mantiene despierta la mente	Armar Legos y rompecabezas de pocas piezas, tocar instrumentos musicales, escuchar sonidos y música suave.

Elaborado por: López, E. y Ramos, R. (2024)

## **Análisis:**

**P1. Para usted, ¿qué es el método lúdico, aplicado en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

De acuerdo a las respuestas obtenidas, se ha evidenciado que los cuarenta docentes concuerdan que el método lúdico son actividades o estrategias que benefician el proceso enseñanza-aprendizaje convirtiéndolo en divertido, en el cual se utiliza el juego para motivar y desarrollar destrezas, para que los estudiantes aprendan mediante la experiencia, creando así un aprendizaje significativo y una clase llena de armonía.

**P2. De los siguientes juegos, indique cuáles ha aplicado o aplica en su proceso de clase: Qué o quién soy; memory; las diferencias; palabras encadenadas; un, dos, tres, gallinita inglés; el ahorcado; veo veo; el espejo; Los bolos numéricos; zoom; dibujo colectivo; ¿Para qué sirve?; adivina adivinanza; con la letra...; pictionary; ¿Qué te doy?; puzzles, cuatro en raya; las vocales; sigue la historia; el teléfono; crucigrama gigante; emojis locos; el tesoro; sigue la lista; ponle la cola al burro; o escriba algún otro juego que usted trabaje en sus clases.**

De los cuarenta docentes, seis han implementado la actividad del ahorcado en sus clases, así mismo trece han usado crucigramas, pictogramas y adivinanzas, otros seis han aplicado el juego veo veo y pon la cola al burro, por otra parte, nueve docentes concuerdan que usan palabras encadenadas y memory en sus clases, y seis utilizan puzzles. Además, los entrevistados conocen en su mayoría las actividades lúdicas comunes que existen como herramienta metodológica, donde algunas de ellas son: insertar y encajar material didáctico, pictogramas, el tesoro, el espejo, entre otras.

**P3. ¿Cree usted que el juego permite motivar y utilizar los sentidos en el aprendizaje significativo en los niños? Justifique sus respuestas.**

Los cuarenta entrevistados concuerdan que el juego sí motiva a los estudiantes y les permite hacer uso de sus sentidos al momento de cumplir las consignas, por otra parte, llegan a la conclusión que al jugar los niños generan emociones positivas e interés facilitándoles el aprendizaje significativo y rápido, además que les permite desarrollar sus habilidades, el coeficiente intelectual (CI), la creatividad e imaginación, los cuales ocurren mediante la interacción entre sus pares y el docente.

**P4. ¿Considera importante que todos los docentes trabajen con estrategias lúdicas en el proceso de clases con estudiantes de alguna NEE?**

De los resultados obtenidos por la entrevista, treinta y nueve docentes concuerdan de que sí es muy importante trabajar con actividades o herramientas lúdicas dentro de clases primordialmente en estudiantes con alguna necesidad educativa específica, debido a que estos niños tienen un aprendizaje lento, diversas maneras de aprender, y enfrentan diferentes desafíos al momento de adquirir conocimiento, es por ello que, las estrategias lúdicas tienen beneficios significativos. Por otro lado, un entrevistado comentó que no siempre es importante implementar actividades lúdicas en clases.

**P5. ¿Cree usted que es necesario aplicar estrategias lúdicas para enseñarle a niños con un trastorno del neurodesarrollo, como es el autismo? Justifique su respuesta.**

Se pudo constatar que los cuarenta entrevistados consideran que sí es indispensable utilizar herramientas lúdicas para el proceso de enseñanza en estudiantes con TEA, ya que muchos de estos niños se excluyen, se frustran y entretienen con facilidad, es por ello que, el juego les permite tener actividad neuronal creando un aprendizaje propio mediante la experiencia, reforzando las áreas cognitivas, social y emocional. El juego dentro de las adaptaciones curriculares ayuda al educando con autismo a integrarse, colaborar, ser independiente y concentrarse, al momento de despertarle interés.

**P6. ¿Cuáles son las funciones cognitivas que usted considera primordiales trabajar en el proceso enseñanza - aprendizaje? ¿Por qué?**

La entrevista realizada permitió percibir que, entre los cuarenta docentes, la mayoría concuerdan que la atención, memoria, concentración, las funciones ejecutivas y el razonamiento son las principales habilidades cognitivas que se debe trabajar constantemente en el proceso enseñanza – aprendizaje, debido a que favorecen al crecimiento de los estudiantes en la adquisición del conocimiento, siendo utilizadas para su diario vivir. Por otra parte, algunos docentes consideran que lo emocional, conceptual, la creatividad, metacognición, entre otros, permite el desarrollo integral, permitiendo a los educandos enfrentarse a diferentes desafíos y generando un aprendizaje significativo.

**P7. ¿Considera que el método lúdico beneficia al desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo? Explique su respuesta.**

De acuerdo a las respuestas obtenidas, podemos concluir que treinta y ocho entrevistados creen que el método lúdico es un pilar fundamental para el fortalecimiento y desarrollo de las capacidades cognitivas primordialmente en estudiantes con autismo, ya que les permite mejorar de manera evidente las funciones motoras, mentales, sociales y emocionales, así mismo consideran que les ayuda a entretenerse, los motiva a participar activamente, a experimentar mediante la curiosidad y relacionarse con otros.

Por otra parte, dos docentes comentan que antes de aplicar o considerar al método lúdico como componente importante para el crecimiento de capacidades mentales de los niños con TEA, se deben considerar necesidades y estrategias que realmente los beneficie de manera directa.

**P8. ¿Qué actividades lúdicas aplica usted para desarrollar las funciones cognitivas en estudiantes con Autismo?**

Algunas de las actividades lúdicas que los cuarenta docentes consideran que benefician el desarrollo cognitivo en los niños con TEA son juegos recreativos y lúdicos, tales como: rompecabezas, insertar, enroscar, memoria, crear cuentos, ejercicios visuales y manipulativos, colorear, adivinanzas, manipulación de objetos como el lego, sensoriales, actividades creativas y artísticas, entre otros, haciendo énfasis de que deben ser cortos para no crear agotamiento mental y físico, ni tener distractores donde se aplicará dichas actividades, pero permitiéndolos crear un vínculo con el medio donde se relaciona y con la naturaleza.

### 4.1.3 Entrevista Dirigida al Personal DECE

Se realizaron ocho preguntas dirigidas a veinte personas que conforman el DECE: psicólogos clínicos, educativos, psicopedagogos, psico-rehabilitadores y trabajadores sociales, de dos instituciones, una fiscal y una particular, teniendo como objetivo conocer las opiniones sobre el desempeño docente dentro del aula, la implementación del método lúdico, las funciones cognitivas y el autismo.

**Tabla 6**  
Entrevista al personal del DECE

NÚMERO DE DECE	1. ¿Usted considera que los docentes conocen sobre el método lúdico?	2. ¿El DECE hace seguimiento a los docentes en la implementación de estrategias innovadoras o lúdicas?	3. ¿Considera importante que el docente conozca las necesidades, intereses y habilidades de cada estudiante? ¿Por qué?	4. ¿Considera usted que los docentes están capacitados para enseñar a estudiantes con autismo?	5. ¿Cuáles son las funciones cognitivas implicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de un niño con autismo?	6. ¿Qué opina usted de que los docentes apliquen actividades que favorezcan el desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo, utilizando el método lúdico?	7. ¿Cuál cree que es el objetivo al implementar el juego en el proceso enseñanza - aprendizaje en estudiantes con autismo?	8. Explique la importancia para el proceso enseñanza aprendizaje del método lúdico aplicado en niños con autismo.
1	Si	No, debido que las funciones se enmarcan en el ámbito socio-emocional. No obstante, su rol también está inmerso en brindar acompañamiento a los estudiantes con necesidades educativas	Claro que sí, para brindar una pedagogía adaptada en función de la diversidad de estudiantes y necesidades educativas.	No, considero que, por tres motivos: primero falta de interés, segunda falta de recursos económicos para capacitaciones o talleres y tercero porque este trastorno está surgiendo en función de los casos reportados y se están	Atención, memoria, funciones visoespaciales y viso-perceptivas, lenguaje y motricidad fina y gruesa	Es una excelente opción, para evitar la deserción escolar, rechazo de metodologías tradicionales y que el estudiante tienda a aburrirse, minimiza los índices de agresividad e inquietud. Así como, el bullying	Aprender de una forma significativa y continuar con una educación continua.	Mejorar los procesos de aprendizaje, desde el inicio de su escolaridad, adaptada la metodología a sus necesidades, habilidades e intereses.

		específicas asociadas o no a la discapacidad. Cabe mencionar que dicha función le corresponde al vicerrector.		teniendo las investigaciones para su detección, atención y acompañamiento académico y familiar.		por parte de sus compañeros. Siendo este aprendizaje significativo y entretenido.		
2	Considero que principalmente los pedagogos de los niveles de inicial y preparatoria, debido a que toda metodología es a base de juegos y de aprender haciendo	Lo desconozco ya que en mi país no funciona esta consejería	Si por supuesto. El poder conocer a los estudiantes permite que el proceso de enseñanza aprendizaje sea significativo y permite crear lazos de vínculo con los estudiantes	Los docentes de aula regular carecen de herramientas ligadas a las necesidades educativas especiales	A nivel de procesos cognitivos, todos se relacionan y permiten que el estudiante se relacione con las actividades	Creo que es una súper buena opción, considerando y respetando las características de cada estudiante	Fomentar el proceso de enseñanza aprendizaje de forma significativa	Este método aplicado en niños con autismo es de suma importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. El autismo es un trastorno del neurodesarrollo que afecta la comunicación, la interacción social y el comportamiento. Los niños con autismo suelen presentar dificultades para comprender y aplicar conceptos abstractos, por lo que el método lúdico resulta altamente beneficioso. El juego es fundamental en el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras en los niños. En los niños con autismo, el juego lúdico les proporciona

								una forma divertida de aprender.
3	Si, sin embargo, carecen de tiempo para su implementación	Sí, realizar observaciones áulicas y mantener reuniones con los docentes es primordial para dar seguimiento y recomendaciones oportunas.	Es muy importante que el docente conozca los intereses y fortalezas, así como las necesidades de sus estudiantes, especialmente porque con ello creará dinámicas de aprendizaje adaptadas y flexibles.	En la actualidad, considero que aún falta camino por recorrer para llegar a estar completamente capacitado como docente y enseñar a estudiantes con autismo.	Las funciones cognitivas implicadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de un niño con autismo son: atención, habilidades visoespaciales, orientación, lenguaje, memoria, praxias, funciones ejecutivas.	Aplicar estrategias lúdicas es garantizar el derecho a estudiar de todos los niños/as y jóvenes, por lo cual sería necesario implementar este método en el sistema educativo.	Garantizar la adquisición de aprendizajes mediante estrategias lúdicas que fomenten espacios dinámicos y flexibles.	Es importante destacar que el método lúdico es flexible y enriquecido, por lo cual promueve un ambiente de enseñanza aprendizaje idóneo para estudiantes con autismo, cuyo mayor objetivo es potenciar las habilidades de desarrollo trabajando en función de sus intereses y necesidades.
4	Considero que sí, actualmente el personal docente recibe capacitación sobre metodologías lúdicas.	Por lo general no es un seguimiento único, es todo un proceso para ayudar a superar dificultades.	Por supuesto, estamos en una etapa generacional de las inteligencias múltiples.	Aún falta por completar estos conocimientos, no sé evidencia estrategias que un docente implemente con certeza para estos casos.	La memoria y la comunicación implícitamente todas sus formas son la base para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje para estos niños.	Me parece muy acertado siempre y cuando se respeten sus condiciones de: iluminación, sonidos fuertes. Exigirles interpretar entre otras que puede ser perturbador para ellos.	La interrelación con su entorno y la sensación de estar integrado, y que los demás estudiantes regulares lo consideren que son niños con habilidades diferentes.	El juego planificado para estudiantes es un método que ayuda mucho para el aprendizaje y más aún para los niños con autismo. Es importante porque ayuda a que prevalezca el desarrollo cognitivo, con base en actividades concretas, manipulables, aprendiendo conceptos básicos, entre otros.
	Lo conocen como parte de su metodología en la enseñanza	Si	Sí, claro que es importante saber lo que le sucede a cada estudiante. Para así	No todos	Razonamiento verbal, memoria, lenguaje flexible.	Es uno de los mejores el niño jugando aprende.	Mejorar en ellos ciertos patrones de conducta o conductas	La importancia lúdica conduce al niño no solo al progreso intelectual, sino

5	aprendizaje de sus educandos.		poder ayudarlo y hacerle un buen seguimiento y ver su desarrollo.				estereotipadas, mayor nivel de socialización con su entorno, mayor capacidad de integración con los demás.	también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente, todo esto aporta en su desarrollo.
6	Si	Sí, planteamos planes estratégicos para que los docentes estén en constante innovación.	Sí, es esencial que el docente conozca todo sobre sus estudiantes porque así logrará brindarle una educación más acertada y de calidad.	Sí, se los han capacitado para que tengan gran apertura.	Las principales habilidades cognitivas afectadas son la memoria, atención, concentración, percepción, entre otras.	Me parece que es un gran paso a un cambio, considerando que esos estudiantes necesitan más estrategias para lograr un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje.	Poder enseñar de manera divertida, es esencial conocer que el juego es un factor que beneficia a cualquier niño a su desarrollo tanto motriz, sensorial, social, afectivo y cognitivo.	La importancia radica en que el método lúdico es implementar estrategias, herramientas, juegos o actividades que permita al estudiante ser el mismo, creando un ambiente divertido, sano y lleno de aprendizaje.
7	Creo que gran parte de los docentes conocen sobre el método lúdico.	Sí, para mejorar y fortalecer las necesidades que tengas nuestros alumnos.	Sí, porque es fundamental que cada docente pueda manejar las diferentes herramientas dinámicas o tecnológicas para potenciar las necesidades educativas asociadas o no asociadas a una necesidad que tenga el estudiante.	Considero que no están capacitados para enseñar a un niño con autismo, porque debe primero darse una inducción sobre el tema, incluyendo qué materiales o que recursos implementar cuando tienen alguna crisis etc.	La atención, concentración y razonamiento.	Considero que está muy bien que sean ejecutivo para favorecer sus áreas que tengan dificultad para su proceso enseñanza y aprendizaje.	Potencializar las diferentes dificultades que tengas los niños con autismo para el proceso, enseñanza y aprendizaje.	La importancia del aprendizaje del método lúdico es que el niño pueda aprender de forma significativa y sobre todo dinámica, implementando los recursos o herramientas lúdicos de forma física como digital.

8	Si	En muchos casos realiza seguimiento y apoyo	Si ya que permite a los docentes adaptar su enseñanza brindando aprendizaje más personalizado	En muchos casos si, ya que reciben capacitación para enseñarle	Son atención, memoria, percepción social y capacidad de procesar información	Es una buena estrategia, ya que puede hacer el aprendizaje más accesible y motivador	Sirve para fomentar la participación activa y mejora las habilidades sociales	Es un método innovador adaptado a las necesidades de los niños con autismo
9	Sí	Sí es importante saber que las estrategias aplicadas sean acordes a la edad cronológica del estudiante	Sí es importante porque cada estudiante es distinto y siempre va a sobresalir en un ámbito, así se sepa qué ámbito académico se puede reforzar	No, cada niño con condición de autismo tiene comportamientos diferentes. Y no siempre se puede aplicar la misma estrategia de enseñanza	La percepción, la memoria, la atención, el lenguaje	Es adecuado porque primero el objetivo del docente es que su alumnado aprenda, desarrolle sus habilidades. Entonces, al utilizar el método lúdico hacen que el niño refuerce o desarrolle lo que es la imaginación, la autonomía.	Que se enseñe de manera dinámica, es decir de manera llamativa para el niño, ya que así se tiene como iniciativa el desarrollo de las habilidades	Es importante porque permite potenciar las habilidades del Niño y así lograr una autonomía mediante los recursos que se aplican al niño
10	Sí, tienen estrategias que hacen que las actividades académicas sean más didácticas	Si	Si porque conociendo sus habilidades puede trabajar mejor y realizar sus actividades de aprendizaje dependiendo lo que pueda hacer el niño	No	Sus funciones cognitivas son su intelecto, su vocabulario, sus funciones físicas	Sí que es una buena alternativa para que estos niños aprendan jugando y desarrollen muchas habilidades	El objetivo es desarrollar sus potencialidades que el niño pueda tener y que no las ha podido desarrollar por su misma discapacidad	Este método de aprendizaje es muy interesante e importante y que los niños con autismo sí lo pueden realizar según su tipo de discapacidad por qué puede ser grave o leve
11	Si	Sí, mediante la supervisión de actividades dentro del aula, y en caso de no ser aplicadas, proponer y apoyar en el desarrollo de estas estrategias	Claro que es importante, porque de esta manera el docente podrá planificar las respectivas adaptaciones acordes a las necesidades de cada estudiante, recordemos que las necesidades de uno	Considero que debería existir mucha más capacitación para que los docentes estén preparados y puedan actuar y trabajar de mejor manera con estos estudiantes, nunca está de más actualizar	Orientación, Memoria, enseñanza, lenguaje, cognición social	Me parece que es una buena estrategia implementar en la enseñanza el método lúdico en los niños con autismo, de esta manera por medio del juego adaptado a sus necesidades	Desarrollar las funciones cognitivas adaptándonos a las necesidades que requiere cada estudiante.	Considero importante implementar el método lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños con autismo porque al ser actividades de aprendizajes desarrolladas como

			puede ser la fortaleza de otro.	conocimientos y mucho más en esta era cambiante.		pueden desarrollar sus funciones cognitivas.		juegos los niños lo tomarán como tal y al mismo tiempo que desarrollan sus habilidades cognitivas también van aprendiendo.
12	Sí, los docentes por medio de capacitaciones implementadas por el Ministerio de Educación, autoaprendizaje busca la mejor forma de llegar a sus estudiantes y que mejor manera que sea por medio del juego	No	Claro que sí, lo cual facilitaría el trabajo del Docente	No	Hablar, leer, razonar, comprender	Es una ventaja la realización de actividades lúdicas por parte de los Docentes.	El objetivo es la integración y el desarrollo de las habilidades de los niños con autismo.	Gracias al método lúdico existe mayor integración por parte de los estudiantes.
13	Si	Si como repito está capacitado conocimiento y experiencia, está habilitado para proponer cambios y herramientas al alumno	Si el profesor debe conocer las características individuales de cada alumno como las necesidades grupales como afinidades, relaciones, experiencias.	Le falta más capacitación, muchos maestros confunden la timidez con el autismo	Se presentan dificultades en la capacidad para imaginar lo que otra persona piensa, siente.	Que el maestro estructura su ambiente adecuado, tenga su agenda de actividades, dar introducción de forma adecuada, trabajar en equipo.	Es juego como medio de aprendizaje, el manejo de emociones, comunicación asertiva, la empatía	Los juegos como medio de aprendizaje, expresión oral mediante ejercicio, la observación, resolución de problemas
14	Si se capacitan, ellos saben que a través del juego se crea estrategias diseñadas para crear ambientes de armonía	Si	Si porque a base del conocimiento del docente busca las estrategias para trabajar de forma conjunta con el desarrollo del estudiante	Ellos no están capacitados, pero si se descubre en el aula que tiene estas necesidades hay que buscar el mecanismo y hacer conocer al departamento de UDAI	No presta atención, es distraído	Perfecto	De aprender jugando y con más facilidad de conocimiento	El niño con autismo tiene la capacidad de hacer nuevas cosas y no está retraído, se adapta más a la forma de enseñanza aprendizaje

	donde se puede aprender mejor.							
15	Si	Si	Si cada niño/a tiene dificultades para la comunicación y los juegos lúdicos les ayuda mucho a relacionarse en el con vivir del día a día.	No, el docente tiene que estar preparado para todas las capacidades que tiene La sociedad dónde se vive, para saber explorar dicho cerebro del niño autista y las demás necesidades especiales.	Son niños que utilizan como amigos imaginarios, los dibujos animados perciben sus propios comportamientos y difícil no tienen su propio control, ellos el razonamiento es verbal, o memoria flexible.	Sería bueno por qué tiene que realizar la adaptación curricular según sus necesidades educativas y la ayuda de la familia.	Bueno, sería mejorar su espacio social y una conducta que pueda ayudar en el entorno que pueda el vivir.	Para mí sería mejorar y regular sus emociones re alisando estímulo creativo para que pueda ayudar en el estrés dé cada niño con autismo
16	Si por qué con ese método se trabaja con autismo	Claro que sí	Sí, es extremadamente es importante que los docentes conozcan las necesidades, intereses y habilidades de cada estudiante, porque de esta manera se debe entender las necesidades individuales de los estudiantes, permite a los docentes adaptar su enfoque de enseñanza.	Es esencial que los docentes tengan una comprensión sólida de las características del espectro autista, así como de las estrategias pedagógicas y de apoyo que pueden ser efectivas. La formación en técnicas de comunicación, adaptaciones curriculares y gestión del comportamiento puede ser crucial para crear un entorno educativo inclusivo y propicio para el aprendizaje de estudiantes con autismo.	Es importante tener en cuenta que el espectro autista es muy amplio, y los niños con TEA pueden presentar una variedad de habilidades y desafíos cognitivos. A menudo están implicadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de niños con autismo: Comunicación y lenguaje, Atención y concentración, Habilidades sociales, entre otros.	Es de gran ayuda realizar actividades que favorezcan el desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo, es decir, que se aplique método lúdico, estrategia positiva que respaldan la estimulación en el aprendizaje y promueve la participación en niños con autismo.	Los juegos pueden ser diseñados para proporcionar estímulos sensoriales controlados y adaptados para satisfacer las necesidades individuales.	El método lúdico no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y motivador para los niños con autismo, sino que también aborda de manera efectiva sus necesidades particulares de cada individuo, en otras palabras, Va a forjar un desarrollo integral y sostenible de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.
	Si	Si realiza seguimiento	Es importante que el docente conozca, las necesidades de cada estudiante, porque le	No	Las funciones cognitivas implicadas en el proceso de	Para que los docentes puedan aplicar actividades que favorezcan el	mejorar la calidad de vida del estudiante, pero siempre y	El método lúdico aplicado en niños con autismo es de gran importancia en el

17			permite adaptar su enfoque de enseñanza de manera más efectiva.		enseñanza aprendizaje de un niño con autismo pueden variar, dependiendo del individuo, ya que el trastorno del espectro autista TEA afecta a cada persona de manera única, sin embargo, algunas de las funciones cognitivas que suelen estar implicadas, incluyen habilidades, como; la atención, la percepción, la memoria, el procesamiento de la información, las habilidades, etc.	desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo, se los debe primero capacitar, ya que en la actualidad no tenemos docentes con la capacidad como para tratar con personas autistas	cuando el docente, tenga el suficiente conocimiento, para aplicar dicha herramienta a un niño con autismo.	proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego y las actividades lúdicas, pueden ayudar a mejorar la interacción
18	Si	El DECE hace seguimiento, pero no se aplica en la institución.	Porque le permite orientar basado a su proyecto de vida y a sus necesidades de los estudiantes.	No	Su lenguaje, las destrezas, la comunicación verbal, no verbal, desarrollar la atención mediante diferentes fichas o actividades en papel, atención, memoria visual, funciones en las relaciones con otros individuos.	Es importante porque ayudaría a desarrollar sus destrezas	Que exista una convivencia armónica y lúdica en el proceso de enseñanza de los estudiantes.	Nos permite fortalecernos y cumplir con la planificación adaptadas a niños, niñas y adolescente con autismo
19	Si en su mayoría	Sí, lo realizan.	Si, el docente debe conocer las necesidades del estudiante.	En algunas acciones no, por falta de capacitación	Atención, memoria es muy interesante.	Es interesante y funcional para fortalecer las capacidades de los niños con autismo.	Estimular su parte cognitiva, comportamental y de adaptabilidad.	Satisfacer sus necesidades

20	Poco	En colaboración con Vicerrectorado.	Si, para poder conseguir avances significativos.	No, están capacitado.	Memoria, leer, hablar, comprender.	Mejor desempeño.	Logra llamar la atención y el interés	Ayudar a sus habilidades y creatividad
----	------	-------------------------------------	--	-----------------------	------------------------------------	------------------	---------------------------------------	--

Elaborado por: López, E. y Ramos, R. (2024)

### **Análisis:**

#### **P1. ¿Usted considera que los docentes conocen sobre el método lúdico?**

De acuerdo a las respuestas proporcionadas por esta entrevista, se ha evidenciado que diecisiete miembros del departamento DECE consideran que los docentes sí conocen sobre el método lúdico y les permite trabajar con niños con NEE, por otro lado, tres entrevistados discrepan y señalan que el docente no conoce sobre la metodología lúdica, y también no les daría tiempo de aplicar dicha estrategia.

**P2. ¿El DECE hace seguimiento a los docentes en la implementación de estrategias innovadoras o lúdicas?**

Quince de los entrevistados han afirmado que el DECE sí hace seguimiento continuo, ya que están capacitados para supervisar y proponer actividades innovadoras si fuese el caso para que el docente cambie de estrategia, por otro lado, cinco de los entrevistados dicen que el DECE no hace seguimiento a la metodología docente debido a que no es su competencia y es función del vicerrectorado quien se encarga de supervisar y controlar las planificaciones mensuales que realizan los docentes, no obstante el DECE y el vicerrectorado pueden hacer seguimiento continuo pero de forma colaborativa, sin quitarse competencias entre departamentos.

**P3. ¿Considera importante que el docente conozca las necesidades, intereses y habilidades de cada estudiante? ¿Por qué?**

Todos los profesionales del DECE afirman que los docentes deben de conocer las necesidades, intereses y habilidades de cada estudiante, debido a que esto le permite al docente entender las necesidades del aquí y ahora que tienen los educandos, por otra parte, desde el ámbito pedagógico le permitirá al docente crear recursos óptimos para mejorar el rendimiento académico y asimismo potenciar las habilidades que más destacan del educando.

**P4. ¿Considera usted que los docentes están capacitados para enseñar a estudiantes con autismo?**

La mayoría de los entrevistados, es decir, diecisiete del departamento DECE, consideran que los docentes no están capacitados para enseñar a estudiantes con autismo, ya que no cuentan con la preparación suficiente para abordar ciertas temáticas al momento de trabajar con los niños con NEE, siguiendo esta misma negativa respuesta los entrevistados afirman que no se cuenta con recursos y por lo general no han sido capacitados por entidades públicas que controlan la educación en el país. Por otro lado, tres entrevistados afirman que, si están capacitados para abordar y trabajar con niños con autismo o cualquier NEE, ya que afirman que han sido capacitados a lo largo del tiempo y se ha potenciado la diversidad en el aula.

**P5. ¿Cuáles son las funciones cognitivas implicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de un niño con autismo?**

La totalidad de los profesionales que conforman el DECE concuerdan que las funciones cognitivas que están inmersas en la adquisición del conocimiento, entre las más recordadas son la memoria, atención y concentración, por otra parte, están las funciones ejecutivas, la comunicación, entre otras.

**P6. ¿Qué opina usted de que los docentes apliquen actividades que favorezcan el desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo, utilizando el método lúdico?**

La mayoría de los entrevistados han mencionado que es una buena estrategia que los docentes apliquen actividades lúdicas debido a que esto fomentará la motivación de aprender y ayudará a estimular el área cognitiva debido a que los juegos son una herramienta útil para el desarrollo de las funciones cognitivas en niños con o sin autismo, por otra parte, fomentar estos recursos disminuiría la deserción escolar que hay en las escuelas debido a la falta de inclusión por parte de los docentes.

**P7. ¿Cuál cree que es el objetivo al implementar el juego en el proceso enseñanza - aprendizaje en estudiantes con autismo?**

Todos los entrevistados han concordado que el objetivo de implementar juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje es que fomenta el desarrollo comunicativo en los niños, asimismo contribuye al autocontrol de impulsos y a la adquisición de nuevos conocimientos, también ayuda a estimular las diferentes motricidades y le ayuda a tener desempeño óptimo en el reconocimiento de sus propias emociones, todos estos juegos son realizados acorde a la prioridad por la cual se encuentra el niño con autismo.

**P8. Explique la importancia para el proceso enseñanza aprendizaje del método lúdico aplicado en niños con autismo.**

La totalidad de los entrevistados han mencionado que el método lúdico es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que, como son actividades lúdicas, le permite al estudiante que padezca autismo, mejorar cierta destreza en las habilidades de comunicación y promueve de una forma simbólica la creatividad y la autonomía, además dicho recurso va más allá del progreso intelectual, sino que también explora y estimula distintas áreas matrices perceptivas.

### 4.1.3 Triangulación de Datos

**Tabla 7**  
Triangulación de resultados

<b>Ficha de observación</b>	<b>Entrevista a docentes</b>	<b>Entrevista personal DECE</b>
<p>En la observación se pudo identificar que gran parte de los docentes aplican el juego, actividades lúdicas y materiales lúdicos – didácticos, los cuales conforman el método lúdico, considerando su importancia en el aprendizaje, además, tienen un ambiente recreativo e interactivo en el aula, el cual fomenta la motivación e independencia en los niños con autismo, por otra parte, los docentes que conocen las necesidades de sus estudiantes han logrado crear adaptaciones curriculares para cada uno de ellos, pero aún existen algunos docentes que tienen un modelo</p>	<p>La mayoría de docentes señalan que el método lúdico es una estrategia con la cual los estudiantes tienen un aprendizaje significativo, al momento de jugar o realizar actividades que sean de su interés, según los docentes permiten que desarrollen habilidades cognitivas, tales como: la memoria, atención, concentración, percepción, creatividad y las funciones ejecutivas, creando un ambiente alegre y generando autonomía en ellos. En cuanto a los juegos empleados en sus clases, indican que han trabajado con los más populares como</p>	<p>De acuerdo al análisis que se realizó a partir de las respuestas proporcionadas por las entrevistas al personal del DECE, ellos concluyen que los docentes no se encuentran capacitados para impartir clases didácticas e inclusivas a niños con autismo o con alguna NEE, además se determinó que los docentes no conocen en su gran mayoría estrategias innovadoras y lúdicas capaces de mejorar el desarrollo de las habilidades lúdicas en los niños con TEA, en contraparte el DECE tampoco está al tanto de las situaciones que se presentan, debido a</p>

<p>de enseñanza tradicional, ellos consideran que los niños con TEA son estudiantes con ciertas limitaciones. De igual forma, se evidenció que los estudiantes con TEA aprenden de manera diferente, pero al colocarles actividades que llamen su interés y crearle rutinas, logran reconocer su entorno escolar sin tanta dificultad, además, pueden desarrollar la escucha activa.</p>	<p>son: veo veo, puzzle, crucigramas, el ahorcado, entre otros, ya que estos motivan a los niños a interactuar y aprender más rápido debido a la experiencia que ellos mismos van generando. También, concuerdan que trabajar con estrategias lúdicas benefician a todos los estudiantes, principalmente a los que tienen alguna NEE, como lo es el autismo, puesto que el juego provoca actividad neuronal y éstas a su vez desencadenan que los estudiantes con TEA creen sus propios conocimientos.</p>	<p>que no hace un seguimiento a los docentes, ya que es competencia de vicerrectorado, no trabajen en conjunto y prefieren en su gran mayoría no colaborar con otros departamentos educativos.</p>
--	--	--

Elaborado por: López, E. y Ramos, R. (2024)

## CONCLUSIONES

Luego del análisis realizado en la presente investigación se concluye que existe una estrecha relación entre el método lúdico y las habilidades cognitivas sobre todo en niños con Trastorno del Espectro Autista, ya que, mediante los juegos el niño construye su propio conocimiento y se vuelve autónomo, así lo afirma García y Samanda (2022) en los referentes teóricos, mediante actividades cortas e interactivas el educando recrea, experimenta y explora los hechos que lo conducen a nuevos aprendizajes, para ellos el método lúdico es más que un juego interactivo puesto que con él los niños aprenden, comparten y se relacionan con sus pares en el aula de clases, permitiendo mejorar constantemente sus habilidades cognitivas.

Por otro lado, se evidencia la importancia del método lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje aplicado en el aula, al señalar los docentes que el método lúdico es una estrategia en el cual los estudiantes tienen un aprendizaje significativo, ya que este método es primordial para el fortalecimiento y desarrollo de las capacidades cognitivas en estudiantes con autismo, ya que les permite mejorar de manera evidente las funciones motoras, mentales, sociales y emocionales, así mismo consideran que les ayuda a entretenerse, los motiva a participar activamente, a experimentar mediante la curiosidad y relacionarse con otros, las actividades que les plantean llaman su interés y trabajan las habilidades cognitivas, logrando desarrollar la escucha activa en estos niños. En este aspecto se concluye también, que aún existen profesionales que desconocen el método lúdico rehusándose a trabajar con este. Asimismo, se evidenció que no existe una coordinación entre los profesionales del DECE, los docentes y Vicerrectorado, no hay un seguimiento constante sobre los avances o retrocesos que tenga el estudiante con autismo.

Existe la necesidad de trabajar las habilidades cognitivas de niños y niñas con autismo a partir del método lúdico, todos los sujetos investigados concuerdan que es una herramienta útil al momento de abordar áreas problemáticas en el aprendizaje de niños con NEE. Se concluyó que aún no todos los docentes se encuentran capacitados para trabajar con niños con autismo, ya que no cuentan con un mecanismo de enseñanza de fácil adaptación y no logran ayudar a desarrollar las habilidades cognitivas en niños con autismo, por otro lado, existe falencias en el

departamento de consejería estudiantil debido a que no hacen un seguimiento áulico a los estudiantes que presenten una dificultad, y no trabajan coordinadamente docentes y vicerrectorado.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda seguir investigando sobre el beneficio del método lúdico y su aporte al desarrollo de las habilidades cognitivas por su relación muy estrecha en el proceso enseñanza – aprendizaje en estudiantes con autismo, así como en otros tipos de necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad, y así generar conciencia sobre sus ventajas en los actores educativos. Además, se propone realizar investigaciones sobre juegos o actividades lúdicas acorde a las necesidades de cada educando, con el fin de crear adaptaciones curriculares adecuadas.

Se recomienda a los docentes dentro de sus planificaciones crear actividades de trabajo con el método lúdico que consientan potenciar y consolidar las habilidades cognitivas, tales como: la memoria que permite captar, ordenar y guardar la información de manera estructurada, la concentración que es la selección de un estímulo dentro del entorno en el que interactúan y la atención donde el cerebro estimula que aspectos son relevantes y los que serán ignorados.

Se recomienda al personal DECE concienciar la necesidad de un trabajo coordinado y organizado entre las instancias pertinentes, para poder brindar capacitaciones sobre el método lúdico y su relación directa con las habilidades cognitivas en niños con autismo, generando ambientes de enseñanza - aprendizaje cómodos y significativos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, M., y Quiñones , Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y educadores*, 23(3), 444-468. <https://doi.org/https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Alcala, G., y Ochoa , M. (2022). Trastorno del espectro autista (TEA). *Revista de la Facultad de Medicina*, 65(1), 7-20. <https://doi.org/https://doi.org/10.22201/fm.24484865e.2022.65.1.02>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica* [Tesis Pregrado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Arberas, C., y Ruggieri, V. (2019). Autismo: Aspectos genéticos y biológicos. *Medicina*, 79(1), 16-21. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0025-76802019000200005&script=sci\\_abstract](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0025-76802019000200005&script=sci_abstract)
- Asamblea Constituyente del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. [https://www.defensa.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-delEcuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-delEcuador_act_ene-2021.pdf)
- Asamblea Nacional. (2011). *Reglamento General a la ley orgánica de educación intercultural (LOEI)*. <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-OrganicaEducacion-Intercultural.pdf>
- Asociación Americana de Psiquiatría [APA]. (2014). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5)* (5 ed.). Argentina.

Badillo, V., y Iguarán , A. (2020). Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en niños autistas. *Praxis*, 16(1), 55-63.

<https://doi.org/https://doi.org/10.21676/23897856.3406>

Congreso Nacional. (2002). Código de la niñez y la adolescencia.

<https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>

Contreras, M. (2023). *La musicoterapia y su influencia en las habilidades sociales de estudiantes con trastorno de espectro autista* [Tesis Pregrado, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/6225>

Cruz, A. (2022). *El Método Lúdico como Motivador del Aprendizaje* [Tesis Posgrado, Universidad Santo Tomás]. <http://hdl.handle.net/11634/43944>

García, A., Alpizar, O., y Guzmán , G. (2019). Autismo: Revisión Conceptual. *Boletín Científico De La Escuela Superior Atotonilco De Tula*, 6(11), 26-31.

<https://doi.org/https://doi.org/10.29057/esat.v6i11.3693>

García, F. (2021). Juego, Plasticidad Cerebral y Habilidades Cognitivas. *Salud y bienestar colectivo*, 5(1), 90-104.

<https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124>

García, M., y Samada, Y. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *MQRInvestigar*, 6(3), 1109-1129.

[https://doi.org/ https://dx.doi.org/10.56048/mqr20225.6.3.2022.1109-1129](https://doi.org/https://dx.doi.org/10.56048/mqr20225.6.3.2022.1109-1129)

Huanca, M. (2022). *Importancia de la estimulación de los hemisferios cerebrales para el aprendizaje en niños de educación inicial* [Tesis Pregrado, Universidad Nacional de Tumbes].

[https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63456/TR\\_ABAJO%20ACADEMICO%20-%20HUANCA%20HOYOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63456/TR_ABAJO%20ACADEMICO%20-%20HUANCA%20HOYOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Jaramillo, P., Sampedro, M., y Sánchez, D. (2022). Perspectiva histórica del trastorno del espectro del autismo. *Acta neurológica colombiana*, 38(2), 91-97. [https://doi.org/http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-87482022000300091&script=sci\\_arttext](https://doi.org/http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-87482022000300091&script=sci_arttext)

LLanga, E., Logacho, G., y Molina , L. (2019). La memoria y su importancia en los procesos cognitivos en el estudiante. *Revista Atlante: Cudernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/memoria-importancia-estudiante.html>

Llanga, E., Novillo, J., y Brito, M. (2019). La relación entre memoria e inteligencia. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/01/relacion-memoria-inteligencia.html>

López, C., Larrea, M., Breilh, J., y Tillería, Y. (2020). La determinación social del autismo en población infantil ecuatoriana. *Revista Ciencias de la Salud*, 18, 1-27. <https://doi.org/https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/revsalud/a.8993>

López, D. (2021). *Teoría cognitiva de Jean Piaget y su relación con el constructivismo y el aprendizaje significativo* [Tesis Posgrado, Universidad Salazar]. <https://salazarvirtual.sistemaeducativosalazar.mx/assets/60e111f7ddb2d/tareas/8ffd000ae9dc256858909414d7923568Act.3%20Teor%C3%ADa%20Cognitiva%20de%20Jean%20Piaget%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20con%20el%20constructivismo%20y%20el%20aprendizaje%20significativo>

- López, K., y Núñez, A. (2019). *El rol del docente parvulario y su incidencia en la inclusión de niños con autismo en la Unidad Educativa Santiago Mayor del período lectivo 2018-2019* [Tesis Pregrado, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/hande/44000/3494>
- Luisi, A. (2019). *Neuroanatomía y neurofisiología en psicología: Neuroplasticidad y comportamiento*. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP). <https://doi.org/https://doi.org/10.35537/10915/86792>
- Machado, M., Márquez, A., y Acosta, R. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de educación y desarrollo*, 75-82. <https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/56271>
- March, I., Montagut, M., Pastor, G., y Fernández, M. (2018). Intervención en habilidades sociales de los niños con trastornos de espectro autista: Una revisión bibliográfica. *Papeles del Psicólogo*, 39(2), 140-147. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77855949009>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. *Revista Educación*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Mero, G., y Cagua, M. (2022). *Actividades lúdicas en la comunicación asertiva en niños de 6 a 8 años con espectro autista* [Tesis Pregrado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/61984>
- Ministerio de Educación de la República Dominicana [MINERD] y Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2022). *Estrategias de Enseñanza Aprendizaje - Trastorno del Espectro Autista*. Fondos de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF].

<https://www.unicef.org/dominicanrepublic/informes/estrategias-de-ensenanza-aprendizaje-trastorno-del-espectro-autista>

Moreira, M. (2020). Aprendizaje Significativo: la Visión Clásica, otras Visiones e Interés. *Proyecciones*, 14, 23-29.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24215/26185474e010>

Naranjo, J. (2022). *El trastorno del espectro autista infantil y su influencia en el aprendizaje escolar en niños de cuarto año de educación general básica* [Tesis Pregrado, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5303>

Osorio, L. (2022). *Efectos de la distracción en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del grado segundo de primaria en la Institución Agrícola Urabá, sede Brisas del Río* [Tesis Pregrado, UNIMUNDO].

<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/16491>

Pérez, A. (2021). *La importancia de las Funciones Ejecutivas en el Trastorno del Espectro Autista. Una propuesta de intervención psicopedagógica* [Tesis Posgrado, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49560>

Piguave, N., y Porras, J. (2022). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de estudiantes de 2º de Educación General Básica* [Tesis Pregrado, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4872>

Porras, M. (2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *AiBi Revista De Investigación, Administración E Ingeniería*, 10(1),

52-58. <https://doi.org/https://doi.org/10.15649/2346030X.2145>

Renobell, V. (2023). La mejora de la sociabilidad y las habilidades sociales mediante el uso de la psicomotricidad relacional en menores con síntomas de autismo. *Revista de Psicoterapia*, 34(125), 33-46.

<https://doi.org/https://doi.org/10.5944/rdp.v34i125.37819>

Rivera, O. (2023). *El juego como apoyo terapéutico en el desarrollo de habilidades sociales en un niño con trastorno del espectro autista* [Estudio de caso, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/6201>

Rozo, J. (2020). La Influencia del Aprendizaje Significativo de Ausubel en el Desarrollo de las Técnicas de Escritura Creativa de Rodari. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 88-94.

<https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.149>

Sánchez, J. (2020). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. *Alternancia - Revista De Educación e Investigación*, 1(1), 47-63.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33996/alternancia.v1i1.62>

Vazquez-Vazquez, T., Garcia, D., Ochoa-Encalada, S., y Erazo, J. (2020). Estrategias didácticas para trabajar con niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 589-612.

<https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.799>

Velarde-Incháustegui, M., Ignacio-Espíritu, M., y Cárdenas-Soza, A. (2021). Diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista- TEA, adaptándonos a la nueva realidad, Telesalud. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 84(3), 175-181.

<https://doi.org/https://doi.org/10.20453/rnp.v84i3.4034>

Zambrano-Garcés, R., y Orellana-Zambrano, M. (2018). Actitudes de los docentes hacia la inclusión escolar de niños con autismo. *Killkana Social*, 2(4), 34-48.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.26871/killkana\\_social.v2i4.296](https://doi.org/https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i4.296)

Zeballos, S. (2022). *Aspectos cognitivos, psicomotrices y afectivos en la estimulación de habilidades de la pre-lectoescritura, estudio de caso niño con Trastorno del Espectro Autista del centro integral de educación inicial "Mily Willy"* [Tesis Pregrado, Universidad Mayor de San Andrés].  
<http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/28682>

## ANEXOS

### Anexo 1

#### Guía de observación docente



Institución educativa:

Docente:

Grado:

Paralelo:

*Instrucciones: Marque con una X en el casillero correspondiente a los criterios observados.*

*1= totalmente en desacuerdo, 2= en desacuerdo, 3= indiferente, 4= de acuerdo y 5= totalmente de acuerdo.*

#	Aspectos a observar	1	2	3	4	5	Observaciones
1	Utiliza el juego en el proceso de enseñanza.						
2	Emplea materiales didácticos y lúdicos en la clase.						
3	Permite el desarrollo de la creatividad en los niños durante el proceso de enseñanza aprendizaje.						
4	Toma en cuenta las necesidades, intereses, habilidades y competencias de cada estudiante.						
5	Se evidencia en los niños con autismo el uso de los sentidos en el proceso de aprendizaje.						
6	Promueve la participación activa de los niños con autismo en las actividades, permitiendo que ellos observen, manipulen, resuelven problemas y den su opinión.						
7	Ejecuta actividades en clase y para la casa que permiten la metacognición en el tema tratado en el día.						
8	Los niños con autismo escuchan y están atentos.						
9	Los niños con autismo saben dónde están y donde van.						
10	Los niños con autismo reconocen a sus profesores, a las personas de la Institución y los objetos.						

### Guía de entrevista a docentes



Institución educativa:  
Docente:

Fecha:  
Asignatura:

**Objetivo:** Conocer la opinión de los docentes sobre el método lúdico, su aplicación y el desarrollo de funciones cognitivas en niños con trastorno del espectro autista. Por favor, al responder debe justificar su opinión.

1. Para usted, ¿qué es el método lúdico, aplicado en el proceso de enseñanza aprendizaje?

---

---

---

2. De los siguientes juegos, indique cuales ha aplicado o aplica en su proceso de clase: Qué o quién soy; memory; las diferencias; palabras encadenadas; un, dos, tres, gallinita inglés; el ahorcado; veo veo; el espejo; Los bolos numéricos; zoom; dibujo colectivo; ¿Para qué sirve?; adivina adivinanza; con la letra....; pictionary; ¿Qué te doy?; puzzles, cuatro en raya; las vocales; sigue la historia; el teléfono; crucigrama gigante; emojis locos; el tesoro; sigue la lista; ponle la cola al burro; o **escriba algún otro juego que usted trabaje en sus clases.**

---

---

---

3. ¿Cree usted que el juego permite motivar y utilizar los sentidos en el aprendizaje significativo en los niños? Justifique sus respuestas.

---

---

---

4. ¿Considera importante que todos los docentes trabajen con estrategias lúdicas en el proceso de clases con estudiantes de alguna NEE?

---

---

---

5. ¿Cree usted que es necesario aplicar estrategias lúdicas para enseñarle a niños con un trastorno del neurodesarrollo, como es el autismo? Justifique su respuesta.

---

---

---

6. ¿Cuáles son las funciones cognitivas que usted considera primordiales trabajar en el proceso enseñanza - aprendizaje? ¿Por qué?

---

---

---

7. ¿Considera que el método lúdico beneficia al desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo? Explique su respuesta.

---

---

---

8. ¿Qué actividades lúdicas aplica usted para desarrollar las funciones cognitivas en estudiantes con Autismo?

---

---

---

### Guía de entrevista al personal del DECE



Institución educativa:

Fecha:

Psicólogo o Psicopedagogo:

**Objetivo:** Conocer la opinión del personal del DECE sobre el desempeño docente dentro del aula, la implementación del método lúdico, las funciones cognitivas y el autismo.

1. ¿Usted considera que los docentes conocen sobre el método lúdico?

---

---

---

2. ¿El DECE hace seguimiento a los docentes en la implementación de estrategias innovadoras o lúdicas?

---

---

---

3. ¿Considera importante que el docente conozca las necesidades, intereses y habilidades de cada estudiante? ¿Por qué?

---

---

---

4. ¿Considera usted que los docentes están capacitados para enseñar a estudiantes con autismo?

---

---

---

5. ¿Cuáles son las funciones cognitivas implicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de un niño con autismo?

---

---

---

6. ¿Qué opina usted de que los docentes apliquen actividades que favorezcan el desarrollo de funciones cognitivas en niños con autismo, utilizando el método lúdico?

---

---

---

7. ¿Cuál cree que es el objetivo al implementar el juego en el proceso enseñanza - aprendizaje en estudiantes con autismo?

---

---

---

8. Explique la importancia para el proceso enseñanza aprendizaje del método lúdico aplicado en niños con autismo.

---

---

---